Edición 20º Aniversario

Mago

La Ascensión





Edición 20º Aniversario

Mago

La Ascensión



Satyros Phil Brucato, Brian Campbell, John Snead, y Rachelle Sabrina Udell

Créditos

Director creativo: Richard Thomas.

Desarrollo del 20º aniversario: Satyros Phil Brucato, junto con Bill Bridges.

Autores: Satyros Phil Brucato (*texto principal*), Brian Campbell (*Unión Tecnocrática*), John Snead (*epígrafes del Apéndice I*) y R.S. Udell (*Alianza Dispar*).

Material adicional: Bill Bridges (*Sociedad del Éter*), Jackie Cassada y Nicky Rea (*ficción introductoria de los capítulos cuatro, seis y nueve*), Jesse Heinig (*Adeptos Virtuales*), Deena McKinney (*Hermanas de Hipólita*) y Allen Varney (*Akashayana*, *Coro Celestial*, *Orden de Hermes*).

Editor: Lindsay Woodcock.

Dirección artística: Richard Thomas y Mike Chaney.

Diseño del libro: Michael Chaney.

Logo de la edición de Mago 20º Anniversario: Craig Grant.

El poderoso conglomerado cerebral de diseño de Mago 20º Aniversario: Sean Michael Argo, Ryan Todd Baker, Sherry Lynn Baker, Hope Basoco, Raven Bond, Bill Bridges, Allison Brown, Sandra Damiana Buskirk, Raven Nichole Silva-Barton Danger, Tristan Erickson, Antonios Rave-N Galatis, Valentine Graves, Inky Grrl, Jesse Heinig, James High, Mark Jackson, Jennifer Kellam, Thaynah Leal, Travis Legge, Emili Lemanski, Ryan Loyd, Ben Lyons, Rafael Mastromauro, Lisa "Sid" McClaugherty, Eva Morrissey, Haris Odinsson, Michael Shean, Rhea Shemayazi, Malcolm Sheppard, Bryan Syme, Dan "Khan" Treichel, Rachelle Udell, Amy Veeres, Coyote Ashley Ward, Ian A.A. Watson, Travis L. Williams y Lindsay Woodcock.

Hojas de personaje: Chris Leland y Mike Chaney.

Ilustraciones interiores: Aaron Acevedo, Andrew Bates, Dan Brereton, Echo Chernik, John Cobb, Guy Davis, Darryl Elliott, Steve Ellis, Langdon Foss, Michael Gaydos, Anthony Hightower, Jeff Holt, Mark Jackson, Leif Jones, Michael William Kaluta, Matthew Korteling, Andrew Kudelka, Jeff Laubenstein, Brian LeBlanc, David Leri, Vince Locke, Larry MacDougall, Robert MacNeil, Matt Milberger, Matt Mitchell, Steve Prescott, Alex Sheikman, Christopher Shy, Dan Smith, Larry Snelly, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, John Van Fleet.

Basado en el trabajo de: Justin Achilli, Bryan Armor, Leonard Balsera, Emrey Barnes, Rachel Barth, Bruce Baugh, Aldyth Beltane, Kraig Blackwelder, David Bolack, Deir'drei Brooks, Bill Bridges, Steven Brown, Satyros Phil Brucato, Zach Bush, Brian Campbell, Jackie Cassada, Mark Cenczyk, John Chambers, Scott Cohen, Lillian Cohen-Moore, Sam Chupp, Jeff Cisneros, Ken Cliffe, Jennifer Cloduis, Jim Comer, Richard Dansky, Lynn Davis, Stephen Michael DePisa, Ian Dunteman, Chris Early, Jaymi Elford, James Estes, Shanti Fader, Beth Fischi, Roger Gaudreau, Leonard Gentile, Gary Glass, Owl Goingback, Andrew Greenberg, Daniel Greenberg, Christine Gregory, Eric Griffin, Heather Grove, Marty Hackleman, Robert Hatch, Harry Heckel, Heather Heckel, Jesse Heinig, David A. Hill Jr, Chris Hind, Kenneth Hite, Conrad Hubbard, Sam Inabinet, Mark Jackson, Tina Jens, Steve Kenson, Ellen Kiley, Nancy Kilpatrick, Sian Kingstone, Adam Koebel, Mur Lafferty, Jason Langlois, Steve Long, Ryan Macklin, Bill Maxwell, Angel Leigh McCoy, Tadd McDivitt, Matt McFarland, Darren McKeeman, Deena McKinney, Judith McLaughlin, James A. Moore, Kevin Andrew Murphy, Clayton Oliver, Derek Pearcy, Wade Racine, Andrew Ragland, Nicky Rea, Mark Rein • Hagen, Josh Roby, John R. Robey, S. John Ross, Rich Ruane, Kathleen Ryan, Malcolm Sheppard, Ethan Skemp, John Snead, Lucian Soulban, Eric P. Taylor II, Scott Taylor, Aron Tarbuck, Richard Thomas, Robert Weinberg, Jeremy Tidwell, Rachelle Sabrina Udell, Allen Varney, Will van Meter, Ian A.A. Watson, David Weinstein, David Wendt, Stephen Wieck, Stewart Wieck, Alex Williams, Travis L. Williams, J. Porter Wiseman, Lindsay Woodcock y Teeuwynn Woodruff.

Creadores de Mago: La Ascensión: Stewart Wieck y Satyros Phil Brucato, con Bill Bridges, Brian Campbell, Sam Chupp, Chris Early, Andrew Greenberg, Robert Hatch, Jesse Heinig, Mark Rein • Hagen, Kathleen Ryan, Stephen Wieck y Travis L. Williams.

Agradecimientos especiales:

Sandra "Damiana Bruja Plateada" **Buskirk**, por la vida, el amor, el arte y la Magia.

Coyote "*¡¡¡Todas las cosas!!!*" **Ashley Ward**, por brillar con luz y sombras.

Bryan "Maestro de Juegos" **Syme**, por re-Despertar el espíritu.

Raven "Fuerte" **Bond**, por las consultas metafísicas.

James "Habla-a-Parientes" **High**, por recorrer el Camino.

Antonios "Hermano de Corazón" **Rave-N Galatis**, **Maria** "Pinta y Colorea" **Archimandriti**, **Nina** "Loba-Bruja" **Galatis**, **Haris** "Hermano de Sangre" **Odinsson**, **Ioanna** "Caballero Flamante" **Vagianou** y el resto de la panda griega, por la Magia en el corazón de Hellas.

Richard "Guardajuramentos" **Thomas**, **Rose** "Supervisora" **Bailey**, y **Ian** "Kickstarted" **A.A. Watson**, por forjar el camino.

Hope "Muerdelibros" **Basoco**, **Andrew** "Facep0lluti0n" **McMenemy**, Paul de Senquisse, Oracle of Mind, Max D. Hammersmith

... y a **todos vosotros,** por conservar la fe.

Edición en Español

Director y productor ejecutivo: Héctor Gómez Herrero.

Traductores: Daniel M. Schultes, Jordi Torres Serra "Uxas", Miguel Ángel Lucas, Héctor Gómez Herrero.

Correctora: Alejandra "Argentea" González.

Maquetador: Marcos Manuel "EnOcH" Peral Villaverde.

Coordinador editorial: Sergio M. Vergara y Manuel J. Sueiro.

Publicado por: Nosolorol Ediciones, C/ Ocaña 32, 28047 Madrid.

Impreso por: Ino reproducciones

Agradecimiento especial para Ishcar.

En memoria de Michel Foisy.









Visita White Wolf online en http://www.white-wolf.com.

Visita Onyx Path online en http://www.theonyxpath.com.

Visita Biblioteca Oscura online en http://www.bibliotecaoscura.com.

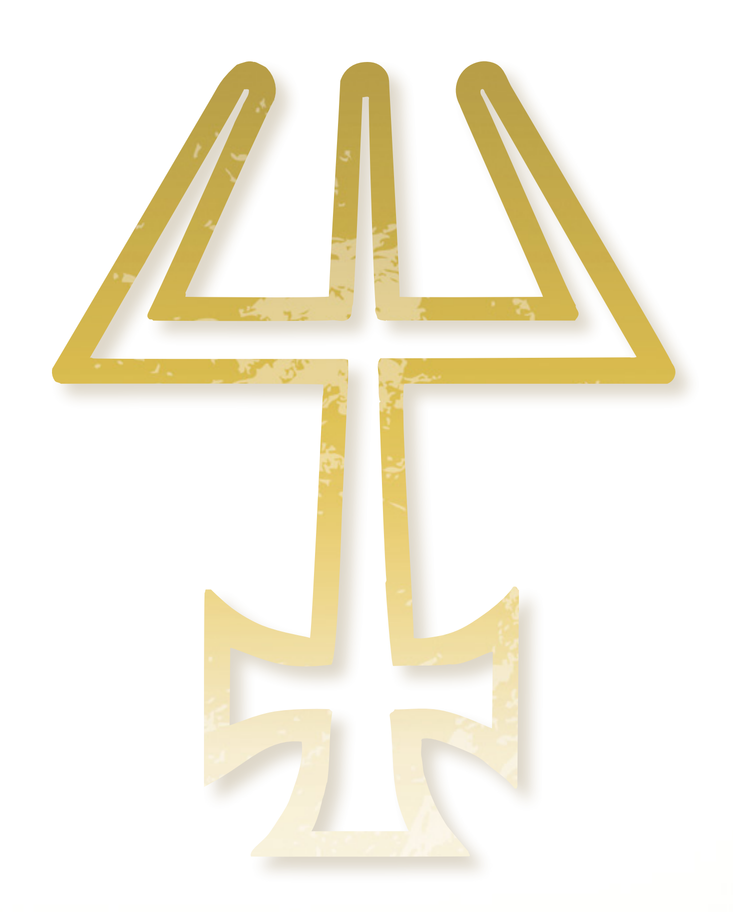
Visita Nosolorol online en http://www.nosolorol.com.



LIBRO I: DESPIERTA

LIBRO II: CREE

LIBRO III: ASCIENDE





No hay temor para el Despertado

Si, con mente impura, alguien habla o actúa,
lo sigue el sufrimiento
como la rueda sigue la pezuña del buey.
— *Dhammapada*, Capítulo I; Los pares, versículo 1.

Johnny

Hay un chico en un bote en el cielo púrpura, donde el aire estalla como dragones catastróficos y un hombre con un parche en el ojo apoya una pesada mano en el hombro del muchacho y le dice «Esto es donde acaba el mundo, hijo».

...pero no fue en absoluto así como sucedió...

Desde la amura del bote, miro al Abismo. Me gustaría pensar que me devuelve la mirada, pero todo cuanto siento es su vasta indiferencia. Esto es, pues, el legado de la verdad: todo cuanto sabía era mentira.

—¡Johnny! —grita el hombre del parche, con sus botas negras brillando con el fin de nuestro mundo. Me niego a responderle. Si esto es donde acaba, o empieza, quiero estar solo cuando lo haga.

Pero el hombre del parche me agarra el brazo con tanta fuerza que siento que algo se rompe dentro. Su rostro familiar ondea en la luz púrpura, retorcido en un lustre ceroso donde las estrellas reflejan sus cuerpos moribundos al caer.

Me sacude y mi brazo izquierdo se estira como un caramelo blando a cámara lenta, dejando atrás brillantes burbujas de sangre roja. Aúllo mariposas mientras mi mandíbula se abre hacia los límites de las nubes. El bote vira de repente junto a una pendiente imposible, lanzándonos a los destellantes cielos púrpuras.

—Aquí —dice ella extendiendo su mano, una chica con los ojos tan antiguos como el tiempo.

De un horizonte al otro, el cielo se vuelve oscuro, cerrándose como el ojo de Dios.

—¡Sigues siendo mío, Johnny! —grita el Hombre del Parche, mi Padre, mientras se desliza hacia la oscuridad y desaparece.

Ekstatikós

Joder, pero me duele la cabeza.

Toda yo me duele, de hecho. *Lee Ann, querida, quizás te estás haciendo demasiado vieja para toda esta mierda.*

Eso es ridículo, por supuesto. Reza el dicho que *sólo eres tan viejo como tú mismo crees que eres*, y hace tiempo que me di cuenta de que era verdad.

Si nos basamos en el calendario, parezco más joven de lo que soy, me siento más vieja de lo que soy y dejé de envejecer hace mucho tiempo. El juego de los años en los calendarios humanos es un juego de luces, uno de los primeros a los que aprendí a darle la vuelta. Como una tortuga panza arriba, el Tiempo agita sus patas, pero no va a ningún sitio hasta que decido cogerlo y colocarlo de nuevo en su recorrido esperado.

Sin embargo, de vez en cuando, esa tortuga te tumba y te apisona con sus cuatro patas. Esta mañana me siento así, y no estoy segura de por qué.

No se trata del baile. Estoy acostumbrada a eso. O el paseo: es lo que más me gusta en el mundo, salvo quizás bailar. No es el sexo, aunque los dioses saben que fue lo bastante apasionado.

La tormenta está en mis huesos. Entonces, ahora y siempre.

Bueno, sí. Eso explicaría muchas cosas.

Un relámpago aletea bajo mi piel (agujas, lenguas, dedos, puños, una avalancha de estrellas explotando como novas para ocultar los embates de la polla de mi padre), pero todos aquellos Ahoras eternos están lejos de la persona que hoy habita mi piel. Mudamos la piel como las serpientes, deshaciéndonos de las moléculas cada siete años hasta que sólo los recuerdos conservan unida la energía de lo que somos en un constructo que llamo Yo. Puedo *escoger* en qué Ahora vivo y, por mucha compasión que sienta por los pequeños Yoes que he sido, ya no soy esa persona. Aquí mismo (*este* ahora, *este* Yo) es el único que quiero ser.

Aunque *podría* apañármelas sin el dolor de cabeza...

Un encogimiento de hombros mental y ya no está.

Sin embargo... Estaba ahí por una *razón*, así que...

Toca comprobar las cosas.

Cierro los ojos y dejo que el dolor regrese a mi cabeza, y entonces expando mis sentidos más allá de ese dolor, más allá de mi piel, más allá del cuerpo dormido de Ryk y de nuestra tienda de campaña, hacia el polvo, los árboles y el poder ensortijado del bosque y de la cima de la montaña. La esencia de la brisa y cada bailarina gota de agua en la niebla.

Oh.

Él.

¿Qué hace ÉL aquí?

Supongo que iré a averiguarlo.

Deslizándome de debajo de Ryk, saboreo el roce de la piel contra la piel, el corto vello de sus brazos y su pecho, el soplo de química viviente en el aliento mañanero de este extraño. La tienda aún huele a sexo, a *nosotros*, de forma tan poderosa que por un interminable instante caigo de nuevo en los arañazos y los empujes de los rituales de anoche. Sería bonito aferrarse para siempre a estos momentos, pero al parecer tengo cosas que hacer fuera. Así que dejo un pedazo de sueño en su cabeza y empujo a Ryk aún más adentro en los dominios de Maya. Aún está dormido, así que lo dejaré durmiendo. Si lo necesito más tarde, puedo despertarlo desde lejos sin hacer ni un ruido.

Ahora, sin embargo, creo que esta visita tiene que ver *conmigo*.

Courage

Está Despierta.

Los restos miserables de una basura adicta al caballo, pero los signos son evidentes. Los despojos manchados de lo que solía ser su maestro atestiguan la eficiencia de sus métodos... y de sus resultados. Había planeado encargarme de él personalmente, pero no puedo decir que me moleste que me hayan ahorrado el problema. El papeleo, sin embargo, será un infierno.

Los escáneres iniciales del EDAV revelan un entretejido de hechizos menores, principalmente de sangre, y también un buen ejemplo de lo mismo. Ratas, algunos gatos callejeros y ningún rastro de los niños perdidos de los que se hablaba en nuestro informe. Como es habitual, la histeria popular ha exagerado los hechos. Aun así, se espera que nuestras fuentes sean más precisas. Tomo nota







de la nueva generación de cepas de Parkinson, con la piel oscura, el pelo rapado y una constitución decididamente femenina que habría sido impensable entre nuestras filas durante mi Procesamiento inicial), escaneo la mierda ocultista en busca de signos de niños u objetos de verdadero valor paranormal.

Nada. Todos los riesgos significativos de Subversión murieron con las pinturas orgánicas hechas con los dedos sobre las paredes.

La agente Briggs me devuelve la mirada sin que su rostro revele nada que un ojo sin entrenamiento pudiera ver. *Mis* ojos, por supuesto, sí lo tienen. *¿Qué deberíamos hacer con ella?* Pregunta Briggs sin emitir ningún sonido. El "ella" en la pregunta resulta obvio.

Observando nuestro silencio, la chica también calla.

Un Parpadeo de mis ojos activa un escáner de probabilidades temporales. Pequeños números brillan por el rabillo de mi ojo izquierdo. Leves tracerías verdes vuelan por encima de la temblorosa chica. El rastreo de datos del EDAV empieza así:

NOMBRE: LAURIE ANN MILNER-CHASE

FDN: 6/5/1974 DC

ED: 17.127

AL: 158.242

PE: 42.63768278

DESAPARECIDA — SOSPECHOSA DE HUIR DE CASA

El rastreo continúa con hechos, números, estimaciones, probabilidades, pronósticos mecánicos para una chica asustada.

Finalmente, el que estaba esperando:

SR%: 96.045763946352

Mmmmmmm.

Hubo un tiempo en que habría matado esta chica nada más verla. Bajo potentes luces destrocé a los suyos, sinapsis a sinapsis. Los golpeé sin piedad con hábiles puñetazos, lancé abrasadores proyectiles a través de sus órganos y estructuras óseas hasta que cesaron sus procesos vitales. No sólo era mi deber (que lo era) o mi privilegio (que, de nuevo, a menudo lo era) o mi última opción en una lista de opciones menos agradables. Debo confesar, aunque sea sólo para mi propio jurado interno, que lo disfruté.

mental de enfatizar los informes fiables en nuestras próximas reuniones. Esto podría haber resultado ser algo peor en lugar de mejor.

La chica está temblando. No me sorprende. Nueva York en diciembre no es lugar para ir con unos vaqueros cortados y una camiseta rasgada de los Ramones. El único calor en este estercolero procede del interior de las botellas y las bolsas. La heroína debería atontarla, pero esta chica no está adormecida. A pesar de la ristra de marcas de aguja en ambos brazos (que noto que han creado un absceso en la parte interior de su codo izquierdo), sus ojos se ven lúcidos. No están drogados, ni en *shock*, sino que brillan con la claridad que concede la Iluminación, no la intoxicación. Los temblores, pues, son emocionales. Y, con su anterior amigo proporcionando la decoración para este agujero infernal lleno de grafitis, puedo entender por qué. Después de todo, ella es quien lo ha matado.

Ohjoderohjoderohjoderohjoderohjoder... Su retahíla de sílabas se convierte en una única palabra, de tono plano, carente de cualquier otra cosa que no sea el miedo. Mirando brevemente hacia la agente Briggs (un ejemplo

Eso ha cambiado.

Un simple movimiento de mi barbilla le señala mis intenciones a la agente Briggs.

Una inclinación casi imperceptible de su cabeza cuestiona mi decisión.

La mera tensión de mis cejas le recuerda quién tiene mayor rango.

El silencio en la habitación queda roto sólo por el siseo de la cera de las velas y el goteo de una obra maestra antes humana.

Finalmente, la chica habla, su voz apenas un susurro.

-No sois polis, ¿verdad?

Resisto el impulso de citar una película muy conocida. Sin embargo, le digo simplemente que No.



Presencia

Deslizarse fuera del cálido cobijo de la tienda de campaña parece un sacrificio. Por todo el claro, un frío manto de temprana niebla matutina brilla con la luz de un Sol distante. El trueno quema entre la ruptura de la oscuridad y el alba, la agitación de los elementos intranquilos en su lecho. Desperezándome de la rigidez de la mañana abro la puerta de la tienda, planto los pies en el suelo, cierro los ojos y alzo los brazos hacia el cielo oculto.

Él está ahí, a un lado, oculto en la niebla. Una presencia densa, más sólida que las colinas. Sin volverme para mirarlo, extiendo zarcillos de percepción por el espacio que nos separa. Está solo, como es habitual. Sonrío al pensar en el barro de sus zapatos. Mis propios pies, llenos de polvo del camino, golpean ligeramente la tierra empapada de lluvia. A través de la planta de mis pies la tierra da la bienvenida al amanecer. Aquí estoy en mi elemento, él no. Aun así, nunca es sensato dar la espalda a uno de los suyos.

Así que, por supuesto, lo hago.

Cuando la gente piensa en "magia," se imaginan varitas y círculos y toda esa parafernalia ritual. Y no se equivocan; no siempre. Para mí, sin embargo, la Magia es el pulso de la vida. La lluvia sobre la piel, la tierra bajo los pies, la Naturaleza hablando en una tormenta. Aunque no es *su* tipo de magia. Su mundo *carece* de magia... hasta que la *tiene*... y, entonces, necesita otro nombre.

Subversión.

Bueno, sin duda me han acusado de *eso* antes.

El crujido de mis músculos mientras me estiro me recuerda que soy mortal. Aun así, el jugueteo de la brisa helada y el rocío sobre mi piel, el pulso de la tierra y el aluvión de posibilidades contenido en cada gota de niebla me ayudan a expandirme más allá de mi forma humana. Soy la tierra. Soy las moscas. Soy el agua fluyendo en un arroyo cercano. Soy los árboles. Soy incluso *él*. Ocupa el espacio como un bloque en blanco de nada, pero seguimos atados en la unidad del Todo.

—Puedes dejar de fingir que no me ves —dice en su tono monótono y desolado—. Es insultante para ambos.

—Puedes dejar de acechar, John. Es de mala educación.

En la oscuridad tras mis ojos siento que frunce el ceño.

—Veo que te has vestido para la ocasión.

—¿No es apropiado? —digo, abriendo al fin los ojos—. Tú te has arreglado por los dos.

Ya no está detras de mí. Está enfrente sin haber caminado la distancia, con el rocío brillando en su gabardina y el lodo manchando sus zapatos.

—¿Por qué *sonríes*, Lee Ann?

—¿Yo? Sólo me alegro de ver a un viejo amigo.

Sus gafas de espejo me devuelven el reflejo de dos yoes. Ya no sonríe.

—Ahórramelo.

—Sabía que tus zapatos se mancharían de barro aquí fuera. Me parece divertido.

—¿Por qué?

—No se ajusta a tu imagen.

No puedo mentir, sigue dándome miedo. Esa oscura solidez con la presencia de una montaña y la gracia de un tigre lustroso. Si John Courage me quisiera muerta, jamás habría abandonado ese *loft* veinte años atrás. Y, desde entonces, ambos hemos tenido razones para agradecer que lo hiciera.

—¿Tengo una "imagen", srta. Milner?

Adelanto el brazo y apoyo la palma sobre su pecho. Es como tocar hielo envuelto en cuero. No se mueve. No obtengo nada de él. Típico.

—Tienes *tanto* de imagen, John —le digo— que no estoy segura de que ni siquiera *tú* sepas quién eres realmente.

Tragar

—¡Levántate, Johnny!

No hay parches sobre los ojos de mi padre. Las cicatrices que pudiera tener, las guarda dentro. Tengo que adivinar su humor con pequeñas pistas: la dilatación de una pupila, los dedos prietos, la combustión química de su aliento. De ellas, aprendo la importancia de los detalles y el coste de la falta de atención.

—En PIE, pequeño cobarde. Sal de esa cama.

Siento el edredón cálido, pesado y seguro. Fuera hace bastante frío como para que nieve. Recuerdo ver copos de nieve por la ventana durante la noche, iluminados por la luz de nuestro porche y las farolas de la calle junto a nuestra casa.

—Sal de esa cama. Ahora.

Me deslizo de debajo del edredón y apoyo los pies sobre la basta alfombra verde. La luz del pasillo tras mi padre lo convierte en piedra negra. Mis ojos se cierran ante el brillante resplandor del pasillo.

—Abre los ojos y mírame.

Lo hago.

Desde donde estoy parece una torre interminable. Mirándome desde arriba, la faz de mi padre se oscurece hasta convertirse en una nube de tormenta.

—Borra esa sonrisa de tu cara, hombrecillo.

…así tampoco es cómo sucedió…

Y entonces me alcanza el rayo y me golpea contra la cama.

Estrellas y luciérnagas giran frente a mis ojos. Mi cabeza parece agrandarse como un globo lleno de sangre.

—Esto te enseñará —gruñe él—, a no escabullirte a la cama sin haber hecho tus tareas.

Intento hablar, pero mi boca no se mueve como debiera.

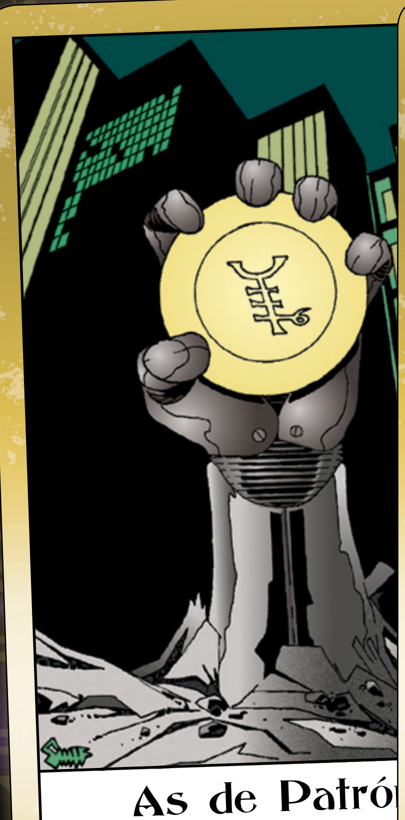
—¿Me contestas, hombrecillo?

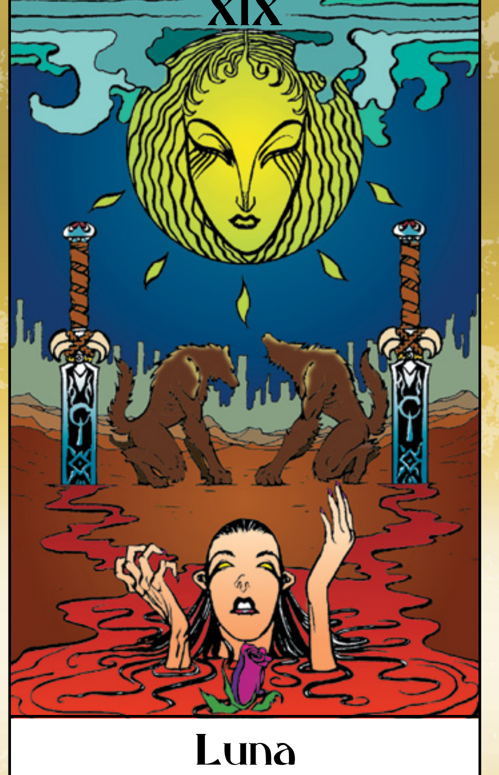
Me levanta por el pelo y me sujeta a un brazo de distancia mientras me quedo sin fuerzas. Sus dedos hurgan en mi cuero cabelludo. Mi peso tira del corto cabello en su puño. Puedo sentir cómo se estira la piel de mi pequeño cráneo. Sus manos, creo, son lo bastante grandes como para aplastarme la cabeza. Lo bastante grandes como para estrujarme como a una bola de papel.

Mientras cuelgo allí, tratando de no patalear ni llorar, sus dedos parecen agrandarse y expandirse por la parte superior de mi cabeza y luego deslizarse por los lados hasta mi boca y mis oídos y mi nariz y mis ojos. Sus manos gruesas, sudorosas y encallecidas me tragan. Hacia dentro de su voz, desaparezco.

…no creo que fuera así cómo sucedió, John…

De eso sí estoy seguro. Pero si esto no fue así, ¿entonces QUÉ?





Evaluación

—Lo siento —dice él—, por Charlie.

—Un poco tarde para eso —respondo—. ¿No crees?

¿Demasiado resentida, Lee Ann? pienso.

—Demasiado tarde —concuerda John. Su voz tiene un punto de tristeza—. Y debería haber dicho algo antes. Hice cuanto pude al saberlo, pero…

—Dejémoslo. —Un afilado giro en mi pecho. Mantengo la palma de mi mano en el mismo sitio sobre su pecho. Él no la mueve. Podría hacerlo si quisiera.

—Es historia pasada —digo al final—. No es por lo que estás aquí ahora.

—No, no es por eso. —Esa sensación de tristeza se concentra en algo distinto y luego desaparece de golpe. Se está escudando de mí. Y lo hace en gran medida.

—Entonces, ¿por qué *estás* aquí, John? —Su quietud inspira un poco de filo en mi voz. Es desconcertante, y él lo sabe. Es parte de su saco sin fondo de trucos. Doy un paso atrás y flexiono la cadera para aliviar un tirón.

—Tenemos que hablar.

—Bueno, es evidente. Los grandes espacios abiertos no son tu estilo.

Mi rodilla derecha cruje y el ruido parece fuerte en el plácido amanecer.

Desde el otro lado del claro siento cómo Ryk se agita en su sueño.

—No estás sola —dice John—. ¿Es él...?

—¿Uno de nosotros? No. Sólo alguien que conocí en la ruta. —Percibo la desaprobación de John—. Oh, *por favor* —respondo—. Eres un Traje Negro, no un puritano.

—No confío en los elementos aleatorios.

—La "magia de rastreo" no siempre es aleatoria.

—Eso es justamente lo que me preocupa.

Bueno, no puedo decir nada a eso. La paranoia, especialmente por su parte, es sólo una parte innata del juego. Cierro los ojos y envío un leve toque hacia la tienda. Ryk sigue dormido en todos los sentidos de la palabra. Abro los ojos y le digo a John:

—No nos molestará.

—Pareces segura de ello. —Hete aquí un toque de humor seco.

—Lo estoy —le digo yo.

—Bien.

—Así que... ¿por qué has venido a *mí*?

—¿Por qué crees tú?

—Eso no es una respuesta.

No da ninguna. Tras esas gafas, sus ojos no parpadean.

Las gafas... miro un poco más allá de los espejuelos...

Me lo imaginaba.

—Has apagado tu rastreador de datos.

—Muy perspicaz, srta. Milner.

—Tú *nunca* apagas el rastreador de datos.

Sus labios se estrechan en una sonrisa sardónica como la que un escultor inexperto pudiera añadir a un rostro de granito.

—¿*Nunca* lo hago? ¿Seguro?

—De acuerdo. —Me giro a medias para irme—. Sé elusivo. Tengo otra compañía con una conversación más agradable.

—Lee Ann. —Su voz me detiene.

No es una orden. Es...

Oh.

Oh, mierda.

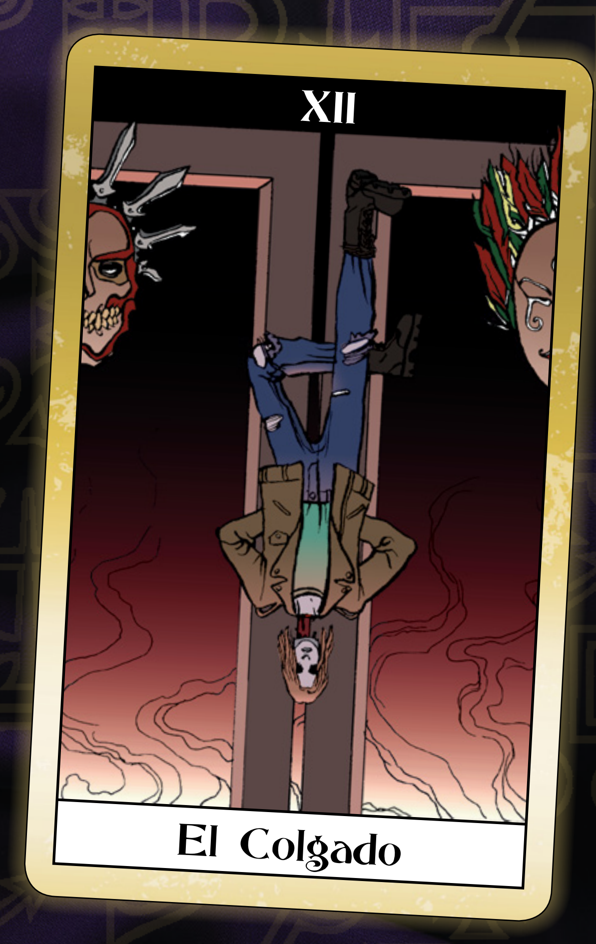
Mentalmente, introduzco un poco más de sueño dentro de Ryk. Ahora no despertará a menos que yo quiera que lo haga. Mediante el vínculo que compartimos le envío sueños agradables para mantenerlo ocupado.

—Muy bien, John. —Me vuelvo hacia el agente Courage. Me saca una cabeza, pero lo miro como a un igual—. Deja las evasivas. Sé sincero conmigo o vete.

Ruptura

Hay una fría silla en una habitación blanca. Hay un hombre atado a esa silla. Hay dos hombres más y una mujer de pie junto a la silla. Las luces se apagan. El dolor comienza.

Santo cielo, John. ¿Qué te HICIERON? ¿Y cuántas veces?



... no es así como sucedió ...

¿Estás seguro?

... no del todo, no.

Dentro de ese *loft* en 1991 verifiqué probabilidades y tomé una decisión. Ese tembloroso desecho humano se convertiría en una Subversora; de hecho ya lo era, según todos los indicios. Era mi deber llevarla a que la Procesaran.

Y no lo hice.

Lee Ann Milner, o con cualquier otro nombre, jamás sería uno de los nuestros. Podríamos *romperla* con facilidad, pero nunca *poseerla*. Sin ninguna intervención, se convertiría en una amenaza. Sin guía, en una atrocidad. Pero nuestro camino no era su camino. La destrozaría y le exprimiría cualquier cosa que valiera la pena salvar. Después de que hubiéramos intentado Procesarla y de que hubiéramos fracasado, Laurie Anne Milner-Chase se uniría a los picateclas, otro empleado, otro cascarón vacío con cara inane procedente de los despojos de las Masas.

Así que en vez de eso rompí ese destino.

Se la llevé a Charlie. Un aliado. Un Subversor. Como ella.

No lo hice a la ligera ni sin pensar en las consecuencias. Pero en todos los años que han pasado desde entonces, es una decisión que no he lamentado.

¿Lo haré ahora?

Mis propias estimaciones no son concluyentes. Los datos están corruptos. Demasiados factores aleatorios y demasiada información falsa distorsionan los resultados de una probabilidad cuidadosamente calculada.

Las conclusiones que tengo son, sin embargo... impensables.

Y conclusiones impensables requieren soluciones impensables.

Para luchar contra la locura, alíate con ella. "Cruza la raya," como reza el dicho. Encuentra la clave de las probabilidades en una mujer desnuda en la naturaleza. Para esquivar obstáculos, escoge un camino distinto. O salte completamente del camino, encuentra nuevos datos, reconfigura las estimaciones y construye entonces un camino distinto *ex histanai*: fuera de lugar, más allá de los límites. Demente.

La locura como aliado contra la locura.

Vínculo

—Sé sincero conmigo, John —replico su postura. Estoy de pie como él, respiro como él. Forjo vínculos invisibles entre nosotros mediante una cualidad física compartida. Usar el arte sin usar las Artes—. Estás lejos de las cámaras, lejos de las multitudes, lejos de las máquinas y de todo cuanto puedes controlar. —Entierro los dedos de los pies en el barro para dar énfasis—. No te has manchado los zapatos para hacer una visita de cortesía.

—Cierto.

Intento interpretar a John Courage, pero mis sentidos pasan sobre él como la lluvia sobre una gabardina negra. Parece *ajeno* a los árboles, como si alguien hubiera puesto una cama con dosel en la cima del Everest. Se está escudando de mí, eso es obvio... y sin embargo...

Está demasiado quieto. Incluso para él. Rígido.

Miro fijamente a mi doble, que me mira desde las gafas de espejo de John Courage. Miro más allá de ellas. Miro a la expresión granítica de su rostro.

Respira.

La niebla a nuestro alrededor se espesa hasta convertirse en un cascarón perlado que nos separa del resto del mundo. Nos alejamos más de lo habitual del mundo exterior y, en el momento en que él percibe que mi hechizo convierte la niebla en una protección, el aire se enfría.

—Estás creando un muro —dice.

—Necesitamos intimidad.

Sin mover un músculo, se pone rígido. Entonces esos rasgos graníticos fruncen el ceño. Su presencia se endurece hasta tener la densidad de un agujero negro.

—No pasa nada —le prometo—. Podrías haberme matado hace años. Lo recuerdo, John. Confío en ti. —Lo miro de frente, con las manos a los lados, sin secretos ni movimientos bruscos. Sigo usando su nombre para fortalecer nuestro vínculo—. No eres como los demás, y ésa es la razón por la que puedo confiar en ti.

La tensión se reduce una pizca.

—Una afirmación sincera, Laurie Ann. Es mutua.

Sonrío. Él no.

—Confiaste en Charlie —le recuerdo—. Conmigo. Te lo agradezco, John, y juro que no traicionaré esa confianza.

—¿Cuán fuertes *son* estas paredes?

—Son de agua, John. Son tan fuertes como necesitemos que sean.

—Puedes dejar de usar mi nombre, Lee Ann. Conozco ese truco.

—Entonces dejemos *los dos* de usar trucos. Si vas a confiar en mí, entonces por favor *hazlo*.

Él asiente.

Se quita las gafas de espejo.

Abate sus escudos psíquicos.

Respira.

—¿Cuánto confías en mí?

—Más de lo que debería.

Respira.

Respiro.

Hostia puta. Tiene *miedo*. *ÉL* tiene miedo.

Y eso me aterroriza *a mí*.





Inexorable

Caen copos de nieve de piel humana convertida en cenizas en las llamas. Destellos en el humo que acaban en gritos al conectarse los estallidos de poder. Una vasta espiral se alza al cielo, su origen oculto y aun así horriblemente revelado por el tremendo tamaño de ese apéndice. El aire se vuelve denso como un grito de las profundidades marinas, oprimido por la densidad y perdido en la oscuridad.

Pisando con fuerza por un laberinto de huesos requemados, cuatro guerreros de la locura alzan sus herramientas. Las puntiagudas armaduras se funden en pieles retorcidas. Unas lecturas de LED brillan verdes en la umbría luz de la lluvia. Uno lanza un disparo de plasma sobrecalentado a un grupo de chicos agazapados. Otro abre su boca en un grito de triunfo con una voz entusiasmada como la de un niño en una barbacoa. El tercero hierve como humo dentro de su armadura, con los límites de ese abollado caparazón emborronándose en una neblina. El cuarto descuelga un brillante orbe negro de un cinturón de cincha y lo alza para lanzarlo por encima de su cabeza.

—Ni de puta coña.

La muchacha enojada de largo pelo rubio se pone en pie a empujones. La sangre fluye en espesas cintas sobre su rostro. Pasando sus dedos por la sangre, dibuja fieros diseños sobre su piel, lame la sangre de las manos y empieza un cántico. Sus palabras se alzan hasta convertirse en un ensordecedor mantra de fuerza ululante.

La piel de la chica se oscurece cuando empieza a bailar. Sus pies desnudos pisotean las ruinas, los huesos y las cenizas. Una niebla de sangre la rodea con constelaciones carmesíes, cuyas órbitas se ralentizan en infinitesimal claridad. Las ruedas del tiempo giran. Se ralentiza. Se detiene.

Los cuatro guerreros quedan congelados en el sitio. El aire a su alrededor pulsa con posibilidades suspendidas. El cuarto guerrero, con el brazo detenido en un instante congelado, permanece a unos centímetros del orbe suspendido en el aire, su vuelo frenado por el tiempo paralizado.

Una palabra pronunciada con una voz masculina y monótona: «Ahora».

Lluvias de llamas se precipitan contra los guerreros. Gotas de lluvia de metal estallan desde pistolas que castañetean. La burbuja de tiempo detenido alcanza la colina de fuego, la ralentiza hasta casi la inmovilidad…

… y entonces desaparece con un trueno que envía a la chica volando hacia atrás por encima de los cascotes.

Los cuatro guerreros desaparecen en una tormenta de física enloquecida. A lo lejos, un destello de brillante luz seguido por un golpe. La oscura espiral se rinde a la gravedad y hace estremecer la tierra al caer.

Largos minutos pasan mientras el tiempo regresa a su flujo normal.

Se corrigen los instrumentos. Se consuela a los heridos y se cataloga a los muertos. Los informes se transmiten a través de horizontes virtuales. Un hombre alto con una gabardina negra vigila un parpadeante cuerpo pálido.

Poco a poco el parpadeo remite hasta convertirse un leve aleteo. La chica se agita y ahora aparenta, en mayor medida, tener su edad real, treinta y tantos.

—Oh —dice con rostro enfurruñado—. *Odio* cuando sucede eso.

—Empezaba a preguntarme —dice el hombre— cuándo ibas a despertar.

Lee Ann frunce el ceño.

—Yo empezaba a preguntarme *dónde* iba a despertar.

John Courage no se mueve.

—¿Estoy arrestada, agente? —pregunta ella.

—No por mi parte —responde.

Los rastros de Kali han huido del rostro de Lee Ann Milner. La sangre deja de fluir. Abre los ojos. Tras los párpados, sus ojos brillan y la plata salpica un profundo vacío azul. Entorna los ojos. Los abre de nuevo completamente. Suspira. Lágrimas de plata empiezan a congregarse sobre el azul y entonces se deslizan sobre su rostro manchado.

—Mierda, esto *duele* — dice, su ánimo tenso por el dolor físico, emocional y existencial.

—¿Necesitas un médico? —le pregunta él, finalmente.

Ella niega con la cabeza.

—No uno de los tuyos.

—Comprendido.

—¿Cuántos han muerto?

—Muchos. Estamos recogiendo los informes.

Temblando, se alza. Se estira. Él nunca se mueve, pero examina el entorno desde detrás de sus gafas. Lee Ann siente el crujido de fantasmas electrónicos mientras bailan alrededor de la densidad digna de un agujero negro de su aliado periódico.

—Me has estado protegiendo —dice ella.

—Eres un recurso valioso, srta. Milner. Como acabas de demostrar.

Ella empieza a decir algo. Se detiene.

Empieza a sonreír. Se detiene de nuevo.

Cierra sus ojos plateados.

—Recursos —susurra—. Recursos humanos.

—No es el término que más me gusta.

—No es a lo que me refería —dice Lee Ann. Alza su barbilla hacia el cráter donde los equipos de limpieza buscan los restos de los cuatro guerreros—. *Ellos* eran los recursos.

John Courage no dice nada. No se mueve. Una brisa errática agita su gabardina, ondeando sus faldones de prístino negro.

La mirada plateada de ella se encuentra con las gafas de espejo de él. Ninguno de los dos parpadea.

—Eran *vuestros* —dice ella al final—. Originalmente procedían de vosotros.

—No —responde él—. No de mí. No de *mi* gente. Nunca de nosotros.

Amanecer

Extiendo mi mano alzada de nuevo hacia él. Apoyo mi mano izquierda levemente sobre mi pecho. Mantengo mis ojos fijos en los suyos. Al nivel de la visión. Respiro.

—¿*Cuánto* confías en mí?

—Lo bastante como para estar aquí.

Asiento despacio. Eso es bastante.

Doy un paso hacia él sobre la tierra enlodada. Otra vez, despacio. Cierro el espacio que nos separa.

—¿Puedo? —le pregunto, mientras mantengo mi mano a unos centímetros de su pecho.

Una larga pausa.

Casi imperceptiblemente, asiente.

Él está quieto. Yo tiemblo. Podría quebrarse sólo con respirar con fuerza.

Respiro.

—No hay temor —murmura, mirándome a los ojos—, para el despertado cuya mente no está empapada ni se siente afligida, más allá del mérito y el demérito.

Parpadeo.

—¿El *Dhammapada*? ¿De un *Tecnócrata*?

—El conocimiento es conocimiento, srta. Milner —dice—. Y la tecnología es más que sólo máquinas.

—Buen apunte —También una buena táctica para ganarse la confianza. Un punto para John Courage—. Entonces sabrás qué estoy haciendo —añado.

John vuelve a asentir.

—Construir puentes.

—Exacto.

Los años no te dan sabiduría, eso es una mentira. Aunque te dan perspectiva. Como las vistas desde las cimas de las montañas, te sitúan por encima de los bosques y de las copas de los árboles, hacia un lugar en el que los horizontes saltan de un extremo al otro del cielo. Sobre los dos, más allá de mis paredes de niebla, el cielo se aclara con promesas del amanecer.

Pongo mi mano derecha sobre el centro de su pecho, sobre Anāhata, "el Latente," el dorado triángulo central, reluciente como diez millones de relámpagos. De la oscuridad de él, un brillo de luz amarilla, invisible a los ojos, percibida por el espíritu.

Respiro.

Extiendo mi mano izquierda y le pongo su propia mano izquierda sobre el corazón, cruzada sobre mi mano. Tomo su







mano derecha y lentamente la pongo sobre mi pecho. Sobre Anāhata, el chakra del corazón. Cubro su mano derecha con mi izquierda.

Respiro.

No hay temor...

Respiro.

Y abro...

Un aluvión de torturas. Un borrón de dolores. Mundos amputados. Mundos restaurados. Un chico arrancado, hambriento, de una cama que grita. Una chica apuñalada llorando para sí. Un cielo iluminado con el riguroso brillo blanco de una habitación.

Una oscuridad que engulle el mundo.

Formas en el cielo. Nubes vivientes de tormenta. Un árbol hecho de sangre en el centro del mundo. Multitudes aplastadas bajo una inexorable oscuridad. Dos niños jugando sobre el polvo con una calavera, sus pieles quemadas por la locura incandescente.

Luz del amanecer a través de la niebla. Ojos de plata con lágrimas de sangre. Una estruendosa tos desde el corazón de la tierra.

…ese trueno no es un recuerdo, ¿verdad, John?…

…no…

…Ryk se está quemando, su piel ennegrecida, con la boca fundida hasta cerrarla tanto como para no gritar…

—¡Joder!

Se apartan, una “chica” de apenas cuarenta y un Hombre de Negro. Las paredes de niebla brillan con una luz más intensa que el amanecer.

Más allá hay llamas. Llamas y cenizas.

—Oh, mierda. —Las lágrimas queman sin derramarse en ojos Extáticos. Unas gafas de espejo se alzan para cubrir la fría mirada del hombre. Ambos miran arriba y alrededor hacia las llamas fuera de la niebla.

—Nos han encontrado — dice él—. Antes de lo que esperaba.

El cuerpo de Ryk arde, envuelto en los restos fundidos de la tienda de campaña.

El rictus de Lee Ann se endurece con una resolución mortal.

—Muy bien, John —dice—. Entonces, ¿*cuántas* armas vamos a necesitar?

—Todas, Lee Ann —responde—. Vamos a necesitarlas todas.

Introducción: Orgullo, Poder, Paradoja

«Sin duda, Dios ha dejado sueltos a sus leones
y ríe al oírlos rugir a lo lejos.»
— Charles Leland, *Aradia: El evangelio de las brujas*

El Arte del Cambio

La Magia está viva.

El Arte del Cambio nunca se fue. Aunque la época de los hechiceros se perdió en la mitología, la Magia conserva un papel enérgico en el mundo que conocemos.

¿No crees que sea así? Mira a tu alrededor. Volamos sobre los océanos y miramos a través del tiempo. La distancia entre Dallas y Tokyo cabe en tu bolsillo. Puedes crear mundos enteros a partir de números en una pantalla o visitar África sin abandonar tu silla. Si *eso* no es Mágico, entonces ¿qué lo *es*?

La Magia no son brujas sobre sus escobas o demonios conjurados en la noche. *Puede* serlo, pero no se limita a eso. La Magia es la fuerza de la posibilidad… y ahora, quizás más que nunca antes, parece que todo pudiera ser posible.

Y aun así nos dicen que el tiempo de los milagros ha pasado. Vivimos el Fin de los Tiempos, una desesperante monotonía donde las novedades son poco más que un anuncio emergente. Nos hemos enzarzado unos contra otros en un juego de cartas encadenadas en pos de metas triviales. Lo mejor a lo que podemos aspirar, nos dicen, es una casa grande, una cama caliente y un montón de dinero en el banco. Así que mejor siéntate, cállate, ten tu televisor y un Big Mac y piensa que ya lo has logrado.

Y una mierda.

Despierta.

Tu futuro está en juego.

Hay una guerra a tu alrededor y la propia Realidad está en juego.

En las sombras de neón de un mundo enamorado de la tecnología hay agentes del cambio que luchan para forjar tu futuro. Algunos parecen refugiados de Hogwarts o clones de Terminator. Otros lanzan fuego o invocan tormentas. La mayoría se parecen a ti o a mí, pero las apariencias pueden ser engañosas. Puedes llamarlos místicos. Puedes llamarlos magos. Puedes llamarlos Tecnócratas o Locos, pero no creas que no están ahí.

Porque hay una guerra en marcha y ahora eres parte de ella.

Bienvenido al mundo de **Mago**.

Donde el Pasado y el Futuro se convierten en el Ahora.

Una épica íntima

Hace veinte años, llegó un juego que cambió la manera de jugar. Era grande, épico y confuso de narices. Desafiaba a la gente a abrir la mente, a no limitarse a lanzar bolas de fuego sino a pensar en *cómo* y *por qué* hacemos lo que hacemos. A menudo considerado el "juego para jugadores que piensan", **Mago: La Ascensión** lo trastocó todo (incluido a sí mismo) mientras desafiaba a la gente a marcar la diferencia en su mundo.

Y ahora, más que nunca, el desafío sigue vigente.

Contra el épico tapiz de la Guerra de la Ascensión, **Mago** presenta a arquitectos de la realidad enzarzados en una batalla para determinar qué futuro prevalecerá. Pero dentro de este alcance, en ocasiones cósmico, **Mago** formula una pregunta íntima: *Si tuvieras el poder de un dios, ¿qué harías con él? ¿Y qué haría ÉL CONTIGO?*

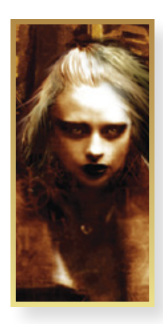
Independientemente de que seas un viejo fan de **Mago** o un nuevo converso, esta pregunta es el centro del juego. Todo mago, desde una bruja Verbena a un Hombre de Negro, es un agente del cambio, un héroe dinámico en un mundo enloquecido. Y aunque este mundo está abarrotado de horrores cósmicos y de tiroteos por las calles, el mayor enemigo al que te enfrentas es la desesperación.

Ser un mago quiere decir que tienes opciones. La esperanza nunca se pierde del todo. Si eres lo bastante inteligente, lo bastante arrojado y lo bastante imaginativo como para cambiar tus circunstancias, *puedes* hacerlo. Este poder tiene un alto precio, pero en última instancia vale la pena.

Mago te invita a jugar a los dados con el cosmos. A dar forma a las Fuerzas, a la Vida y al Tiempo. Y ahora, en esta edición conmemorativa, tienes más opciones que nunca antes.

Ahora, como entonces, en **Mago** la Magia *importa*... al igual que tú.

¿Qué es un mago?



Simple y llanamente, un mago es alguien con el poder de reformar la realidad mediante su fuerza de voluntad. Despertados a su potencial, tales personas creen con tal fuerza en lo que hacen que literalmente cambian su mundo. Este poder, sin embargo, conlleva un orgullo, un fanatismo y una corrupción abrumadores. Ese mismo poder de las creencias a menudo enfrenta a unos magos contra otros, contra su entorno y también contra sí mismos. Su voluntad de poder se convierte en poder para destruir.

En teoría, los magos se afanan hacia una elevada meta: la *Ascensión*. El problema reside en que no están de acuerdo en qué es la Ascensión. ¿Debería ser trascendencia personal o paz universal? ¿Se parece al paraíso o combate el Infierno? ¿Es la Magia un don de algún dios o procede del interior? ¿Será la magia, la fe o la ciencia lo que hará del mundo un lugar mejor? Todos tienen respuestas, pero ninguno conoce la verdad. Y así, al igual que sucede con los credos religiosos o las facciones políticas, los magos luchan por sus ideales. Con sus buenas intenciones encaminan el mundo hacia el abismo.

¿Quiénes son los malos? ¿Quiénes son los buenos? Aunque la *Tecnocracia* (una enorme facción de tecnomantes implacables) se haya quedado con el estereotipo de "sombreros negros y gafas de espejo", *todos* los magos son monstruos heroicos. Unos tienen más sangre en sus manos que otros, pero todos y cada uno de ellos portan las semillas de la corrupción. Mediante su Guerra de la Ascensión se han impuesto su voluntad unos a otros durante más o menos mil años... y, como consecuencia, el mundo ha sufrido. Esta paradoja de terribles acciones en nombre de elevados ideales es el precio del orgullo y el poder.

¿Una Guerra de la Ascensión?

En el corazón de **Mago** hay un amargo conflicto. Esa Guerra de la Ascensión proporcionó un marco para las ediciones anteriores del juego. Cuatro facciones (las Tradiciones, la Tecnocracia, los Merodeadores y los Nefandos) desgarraron su mundo en nombre de sus ideales. Aunque la Tecnocracia parecía llevar la voz cantante... e incluso en **Mago Edición Revisada** pareció ganar, la guerra dista de haber acabado. La Guerra de la Ascensión, en el fondo, no guarda relación con si la Magia es cosa de hechiceros o de platós de TV, sino con un grupo de visionarios tan dedicados a su Verdad que harán cualquier cosa para que se cumpla... y que, en el proceso, han generado un catastrófico desastre.

Aun así, ¿quiénes son esas facciones?

- Las **Tradiciones**, cuya devoción por las maravillas místicas va de la ciencia extraña a los rituales sangrientos.
- La **Tecnocracia**, dedicada a un mundo ordenado que esté bajo su control.
- Los **Nefandos**, para quienes la luz y la esperanza son la hipocresía definitiva.
- Y los **Merodeadores**, quienes ven el caos como la Verdad absoluta.

Fuera de estas facciones, otros magos dan forma a su propio camino. Estos **Dispares** rechazan unirse a un bando y en su lugar trabajan en pos del poder personal o el bienestar de quienes les son próximos.

¿Todos los magos luchan en la Guerra de la Ascensión? No... pero muchos lo hacen, e incluso quienes evitan la propia Guerra sufren sus consecuencias. El conflicto da forma al mundo tal y como lo conocen los magos. La propia realidad es tanto el premio como el campo de batalla.

Como mago, pues, tu desafío es reclamar un destino en este mundo. Puedes ser un cíborg, un hechicero, un chamán callejero o un científico *steampunk*, el papel que escojas depende de ti. Lo importante es qué haces con él... y en qué te convierte éste a *ti*. Aunque haya grandes facciones enzarzadas en una batalla por la realidad, un mago es, por su propia naturaleza, un factor de cambio.

El campo de batalla definitivo está en el *interior*.

Tu mundo, tu elección

Mago: La Ascensión tiene una metatrama épica con cambios drásticos entre sus ediciones previas. Esta **Edición 20º Aniversario** presenta elementos de todas ellas, junto con algunos más.

¿Tienes que atarte a esta metatrama? No.

Un mago no tiene por qué luchar en la Guerra de la Ascensión. No tiene por qué visitar jamás reinos altermundanos. No tiene por qué oír siquiera la palabra "Tecnocracia". A pesar de la extensión de su mito, **Mago** no trata de luchar contra Iteración X en las ruinas de Doissetep. Trata de salvar tu mundo, como quiera que sea para ti la apariencia de éste.



Horror y esperanza en un Mundo de Tinieblas

Una crónica de **Mago: la Ascensión** presenta historias de heroísmo y atrocidad. En este Mundo de Tinieblas la esperanza es escasa. Las noches parecen más oscuras y más siniestras que las nuestras. Los gritos y los disparos resuenan por las calles. Las catedrales góticas se alzan junto a Babilonias de neón hechas de cristal y acero. Los clubes nocturnos retumban con *techno* atronador mientras las almas desesperadas buscan solaz u olvido. Las guerras de la droga y la violencia religiosa derraman sangre con una terrible frecuencia. Monstruos legendarios cazan a sus presas, incluso aunque tales cosas sean supuestamente "imposibles". La gente se agazapa frente a televisores y computadoras, viendo los sucesos desde una anestesiada distancia. Las iglesias acogen congregaciones de fanáticos que ruegan por una salvación divina, pero tal salvación se percibe como muy lejana. Todo parece *posible* en este mundo, pero lo más posible es que todo sea una *mierda*.

Esta ambientación planea sobre algún punto entre la decadencia de fin de una era de los noventa y la desesperada furia de nuestro nuevo milenio; puede ser tan moderna o arcaica como quieras que sea. Sus habitantes pueden poseer iPhones o gorronear *crack* en vecindarios agostados. Quizás hagan ambas cosas. Este Mundo de Tinieblas es a la vez inmediato y atemporal, una sátira oscura de nuestros tiempos.

Como otros juegos de **Mundo de Tinieblas**, **Mago** tiene temas y atmósferas predominantes:

Tema: Esperanza y transformación

Por encima de todas las cosas, **Mago** trata sobre que te importen las cosas. Mientras que los demás están desesperados o se contentan con aceptar lo que les toca, los magos cambian la situación. Están en desacuerdo, a menudo con violencia, sobre cómo debería ser ésta, pero la apatía no les es propia. El Despertar no les *deja* quedarse quietos y aceptar el mundo tal cual es.

Los magos son el poder encarnado. Si *desean* algo, *sucede*. Este poder se les puede subir a la cabeza, corromperlos, derruir todo cuanto aman... pero está *ahí*. El tema principal de **Mago**, pues, es la *esperanza*. Las cosas pueden ponerse mal, incluso trágicas, pero la posibilidad del cambio nunca desaparece del todo.

Este elemento de *transformación* se convierte en un tema secundario para **Mago**. Nada está grabado en piedra. Todo cambia. Las llamadas tradiciones del arte místico se transforman, bajo presión, en nuevas encarnaciones de sí mismas. La Estasis, en **Mago**, es un enemigo, e incluso la presuntamente estática Tecnocracia es mucho más dinámica de lo que cualquiera fuera de ese grupo creería. Especialmente en el siglo XXI **Mago** versa sobre el cambio. Después de todo, quienes no pueden enfrentarse al futuro están condenados a desaparecer.

Atmósfera: Desafío y reflejo

La vida es una mierda... así que ¡*ARRÉGLALA*! Este *desafío* forma otra atmósfera dominante en **Mago**. Tanto si estás interpretando a un desesperado chico callejero, un ejecutivo Iluminado, un héroe de kung-fu o un elegante hechicero, tu

Zonas de realidad

En nuestro mundo de comida rápida y platós de televisión es fácil pensar que todo el mundo cree en algo determinado. El hecho, sin embargo, es que esto no es *verdad*. El mundo es un lugar amplio y cualquiera que quiera controlar un sistema de creencias global debe tenerlo *todo* en cuenta.

En la edición original de **Mago** y en la **Revisada** se dijeron muchas cosas sobre que la Tecnocracia controla la Realidad global debido a que nadie cree en la magia y todo el mundo cree en la ciencia. Esa idea tan cosmopolita, sin embargo, guarda poca relación con el mundo real.

Más allá del vasto número de personas que vive en áreas con escaso suministro eléctrico, cobertura telefónica o agua corriente (no digamos ya televisión o Internet), existe también el asunto de las creencias religiosas. Oriente Medio, por ejemplo, sigue siendo un punto crítico para la humanidad debido a que un buen número de gente de tres religiones distintas cree que su dios se lo ha entregado… y están dispuestos a acabar con la vida en la Tierra para demostrarlo. Existen regiones enteras que podrían ser llamadas *culturas mágicas* donde el misticismo es una parte fundamental del día a día. E incluso a lo largo del mundo industrializado los fundamentalistas religiosos atacan las bases de la ciencia y la educación mientras los metafísicos de la Nueva era, los teóricos de la conspiración y los seguidores de espiritualidades basadas en la tierra (quienes a menudo pertenecen a esos otros grupos) consideran la ciencia y la tecnología como enemigos, no como la verdad.

¿Es *esto* una victoria de la Tecnocracia? Ni de cerca.

La idea de un único *paradigma* o sistema de creencias global está muy lejos de la realidad tal y como la conocemos. En el Mundo de Tinieblas, donde las fuerzas de la fe y del mundo sobrenatural son poderosas, está aún más alejada de la realidad. La Tecnocracia puede haber declarado la victoria y los místicos del mundo industrializado pueden incluso creerlo. Sin embargo, la verdad es que la Realidad con mayúscula aún está ahí para quien pueda tomarla.

Y así, **Mago 20** continúa la idea de geografía Mágica e influencia presentada en **Mago 2ª Edición** y **La Cruzada**. En algunas zonas, la tecnología es la fuerza dominante; en otras, la religión y la tradición llevan la voz cantante. De este modo, **Mago** sigue siendo un mundo cambiante. Y también de este modo se parece mucho al nuestro.

Aun así, los Narradores que prefieran la metatrama con la victoria de la Tecnocracia pueden ignorar esas zonas y considerar que toda la Tierra se rige por un único Consenso.

Para más detalles sobre las zonas de realidad, ver el **Capítulo Diez**.

mundo se esfuerza en joderte bien jodido. Cultos rivales, espíritus hambrientos, bandas callejeras y el cambio climático, todos ellos amenazan tus ideales. En **Mago** tienes el poder para contraatacar.

Dicho esto, ten *cuidado*. Al contraatacar podrías convertirte en parte del problema que intentas solucionar. El poder es complicado: cuanto más tienes, más probable es que éste te corrompa. Como resultado, **Mago** a menudo se convierte en un salón de espejos simbólico que le devuelve a la gente y a las cosas un reflejo de sí mismas, a menudo de forma distorsionada o exagerada. Tal *reflejo* impregna la atmósfera de **Mago**: los Tecnócratas reflejan a las Tradiciones, los Nefandos reflejan a sus rivales, la locura devuelve la sabiduría espejada sobre sí misma, y los magos reflejan el mundo a su alrededor. Y este mundo, a su vez, refleja sus propios actos. Los magos, pese a ser humanos, también son monstruos… y las raíces latinas de "monstruo" significan *advertencia*, *enseñar* y *augurio*.

Más allá del obvio desafío de los enemigos externos, **Mago** también presenta la lucha interna entre el poder y su abuso. Existe una línea, después de todo, entre enfrentarse a la máquina y convertirse en *parte* de esa máquina. Así pues, ¿estás condenado a ser el nuevo jefe, igual que el antiguo jefe, o puedes dar forma a un mañana mejor a partir de los despojos de hoy?

Las distintas ediciones de Mago



Desde su aparición en 1993, **Mago: La Ascensión** ha pasado por muchas transformaciones:

- **Mago 1ª Edición** (el libro de tapa blanda de 1993) es un sándwich club de realidad en cuatro tonos. Las facciones cósmicas resuelven las cosas a puñetazos en un reino de rareza metafísica. Los primeros días de **Mago** se centran en superpoderes arcanos, aunque terminaría por desarrollar un sentido de la historia y un ámbito personal. La Tecnocracia es una entidad malvada y desalmada dedicada a doblegar toda la Creación a su voluntad, con intrépidas pero desorganizadas Tradiciones atrapadas entre el Dinamismo, la Estasis y la Entropía.

- **Mago 2ª Edición** (el libro de tapa dura de 1995) invita a los jugadores a "¡unirse a la batalla por la realidad!". Rebajando el alcance épico a favor de perspectivas más intimistas, esta edición alterna entre historias de supervivencia callejera y metatramas extraterrenas. Todas las facciones tienen un punto de vista válido, convirtiéndose

la Tecnocracia en una oposición implacable, aunque sincera, a la visión de los místicos.

- **Mago: La Cruzada** (1998) establece el inicio de la Guerra de la Ascensión en el siglo XV. **La Cruzada**, al presentar las Tradiciones y la proto-Tecnocrática Orden de la Razón, favorece la alta fantasía y las intrigas cortesanas.

- **Mago Edición Revisada** (1999) presenta un melancólico sentimiento de supervivencia. La Tecnocracia ha triunfado, los místicos han sido masacrados y los magos de las Tradiciones que han sobrevivido se mueven por un mundo implacable que prefiere la apatía a la imaginación.

- **Mago Edad Oscura** (2002) se centra en el medioevo europeo, mucho antes de que empezara la Guerra de la Ascensión. Aunque el elemento de improvisación sigue presente en la magia, la realidad de la ambientación está firmemente arraigada en las creencias de la Europa de esa época.

- Tanto **Ars Magica** (1989) como **Mago: El Despertar** (2004) son primos lejanos de **Mago: La Ascensión**, pero son juegos independientes por derecho propio. Algunos elementos de la ambientación de *Ars Magica* se incorporaron a la **Ascensión**, pero esos vínculos se cortaron muy pronto.

- **Mago Edición 20º Aniversario** abarca las cinco líneas clásicas de la Ascensión y prefiere dar un aire inclusivo a tener preferencia por una edición determinada. Los grupos individuales pueden emplear sus elementos favoritos y desechar los que no les gusten, un diseño de *sandbox* que permanece fiel al ideal de **Mago**: *La realidad es aquello en lo que la conviertes*.

Destinos futuros

A lo largo de este libro encontrarás referencias a lugares, personajes y sucesos que tuvieron impacto en la historia de trasfondo de **Mago**, especialmente a lo largo de los noventa y en el nuevo milenio. Muchos de estos elementos han sido agrupados en *recuadros de destino futuro*.

Pero ¿qué quiere *decir* destino futuro? Quiere decir que tienes tres opciones con respecto a tu crónica:

- **Estas cosas *sucederán*:** Los dioses han hablado. La historia está fijada. En el reino de la historia oficial lo que se describe en estos recuadros o bien *ha* sucedido o bien *sucederá* tal como se describe.

- **Estas cosas *podrían* suceder:** Puedes escoger entre ellas o quizás cambiar la historia. El Narrador decide qué ha sucedido *ya*, qué no lo ha hecho *aún* y qué no lo hará *nunca*. Los elementos descritos tienen un impacto en el mundo, pero tú decides cuándo y cuánto impacto tienen.

- **Estas cosas pueden no suceder *nunca*:** Nada está fijado. Todo depende de ti. La gente o los sucesos de esos recuadros podrían ser importantes, podrían suceder de forma muy distinta o podrían no suceder en absoluto. Úsalos, cámbialos o ignóralos según creas conveniente.

Los destinos futuros dejan sucesos como la Tormenta de Avatares o la Guerra del Horizonte a discreción de cada Narrador. De este modo, tu grupo no se ve atado a una cronología oficial. Puedes usar Magia de Tiempo para percibir destinos futuros inminentes y entonces cambiar el curso de la historia, conocer figuras importantes y guiar los sucesos en una dirección diferente o, simplemente, ignorar por completo la metatrama y dirigir tu historia según tus términos. Los *jugadores* pueden desconocer qué curso de acción ha elegido su Narrador, pero ese Narrador *toma* esa decisión. Al fin y al cabo, la realidad está para tomarla… lo que, para **Mago**, es como deberían ser las cosas.

Cómo usar este libro

Para comodidad de todos, y para una mayor claridad, este monumental libro se ha dividido en tres secciones:

Libro I: Despierta

La sección inicial, una visión general del mundo de los magos, contiene:

- **Capítulo Uno: La Senda del Mago**, en el que los arcanos mayores describen el viaje desde el Despertar a la resolución.

- **Capítulo Dos: Magia: El Arte de la Realidad**, que explora los contornos, las formas y las herramientas de la Magia.

- **Capítulo Tres: El Mundo de las Sombras**, que revela el mundo de un mago corriente.

- **Capítulo Cuatro: Los Mundos Más Allá**, que ofrece una visita guiada por los Otros Mundos metafísicos.

Libro II. Cree

Metiéndonos en el meollo del asunto, la segunda sección presenta:

- **Capítulo Cinco: Guerreros de la Ascensión**, el cual trata de las distintas facciones y metatramas de la Guerra de la Ascensión.

- **Capítulo Seis: Crear al Personaje**, que revela los estados y Rasgos implicados en la creación de personajes.

- **Capítulo Siete: Contar la Historia**, en el que los Narradores de **Mago** obtienen consejos prácticos para poner en escena sus epopeyas intimistas.

Libro III. Asciende

Las reglas del juego se pueden encontrar en la última sección, divididas entre:

- **Capítulo Ocho: El Libro de las Reglas**, que abarca los sistemas básicos de los juegos Narrativos.

- **Capítulo Nueve: Sistemas Dramáticos**, que explora las reglas aplicadas a circunstancias específicas.

- **Capítulo Diez: El Libro de la Magia**, donde el Arte del Cambio recibe un trato detallado.
- **Apéndice I: Aliados y Antagonistas** presenta una amplia variedad de plantillas de personajes y antagonistas.
- **Apéndice II: Miscelánea** incluye Méritos y Defectos, ventajas, trastornos y un puñado de Maravillas para realzar tu crónica de **Mago**.
- Finalmente, el **Epílogo** del libro concluye con una recopilación de testimonios sobre el legado perdurable de **Mago**.

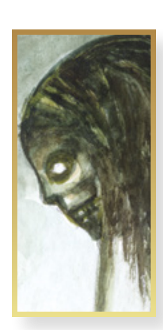
Sí, es un mundo extenso… pero no uno que sea mayor que tu imaginación.

Un *sandbox* lleno de potencial

El libro que tienes en las manos es larguísimo. ¿Necesitas sabértelo entero, de principio a fin? No.

Piensa en **Mago Edición 20º Aniversario** como un *sandbox* lleno de posibilidades para los juegos que elijas dirigir. Estos juegos, o *crónicas*, son tus creaciones personales. ¿Quieres desafiar a la Realidad a una partida de ajedrez interdimensional? Puedes. ¿Prefieres centrarte en una enmarañada red de amor disfuncional? También puedes hacerlo. Tus héroes podrían ayudar a librar una nueva Guerra de la Ascensión o encargarse de sus asuntos en un mundo enloquecido. Este libro es una caja de herramientas que abarca 22 años de **Mago: La Ascensión**. No tienes por qué usar todas las opciones que incluye… pero si quieres hacerlo, *cuando* quieras hacerlo, aquí las tienes. Así que haz lo que Quieras en tu propia crónica. Este libro puede enseñarte cómo.

Lexicones



Los magos son una panda de verborreicos cuyo mundo se asienta sobre complejas descripciones e imágenes poéticas. Dado que ciertos grupos emplean una terminología específica hemos dividido este lexicón en las secciones correspondientes. Los términos que aparecen reflejados en un lugar (como en la ***Terminología de las Tradiciones***) pueden encontrarse también en otra categoría (***Terminología de la Tecnocracia***). Para los rangos y títulos específicos de las facciones, ver los recuadros del **Capítulo Cinco**. Para los nombres de los distintos niveles y conceptos de los Otros Mundos, ver el **Capítulo Cuatro**.

Y no, no necesitas saber todas estas cosas para jugar a **Mago**, pero ayuda.

Terminología común

Muchos términos reflejan conceptos comunes entre los Despertados y, aunque la mayoría de ellos tiene sus orígenes en prácticas místicas, los Tecnócratas a menudo usan también estos vocablos, aunque sólo sea para ser claros.

Adelgazamiento: Tiempo o área temporal donde la Celosía se reduce, permitiendo un paso más fácil entre la Tierra y los Otros Mundos.

Alianza Dispar: Alianza reciente y secreta de *Oficios Dispares*. Actualmente, esta Alianza incluye a los **Ahl-i-Batin**, **Bata'a**, **Hermanas de Hipólita**, **Hijos del Conocimiento**, **Kopa Loei**, **Ngoma**, **Huecos**, **Taftâni**, **Templarios**, **Wu Lung** y varios **huérfanos** no alineados.

Alta Magia Ritual: *Práctica* mística formalizada y elaborada basada en la disciplina, los logros, la erudición y el control; es en lo que la gente normalmente piensa que es la hechicería o la Magia (tanto en mayúscula como en minúscula) (*cf.* ***brujo***, ***chamán***, ***mago***, ***Tecnomante***).

aprendiz, Aprendiz: Un mago aspirante o recientemente *Despertado* que se encuentra en los primeros estadios de su adiestramiento. En mayúscula, el término se convierte en un título del *Concilio* para un mago de las Tradiciones de rango bajo.

Arcano: En mayúscula, Arcano se refiere a un campo o efecto misterioso que oculta la existencia e identidad de una persona, lugar o cosa.

Areté: Pronunciado normalmente *a-re-TÉ* o *Á-re-te*, esta palabra refleja la cualidad de excelencia y *Voluntad Iluminada* que permite a un mago alterar la realidad mediante sus *Artes* (*cf.* ***Despertar***, ***gnosis***, ***Magia***).

Arte, Artes, el/las: Término común para la Magia; también usado como sinónimo de *Esfera* (por ejemplo, el Arte de Fuerzas).

Artesano de la Voluntad: Persona que impone su voluntad a la Creación… esto es, un mago.

Ascensión: Trascendencia a un estado elevado de existencia. Vista al tiempo como una meta personal (en la cual el mago alcanza la propia Ascensión) y como otra global (en la que los magos elevan a la humanidad como un todo a un estado Ascendido). Sin embargo, pocos magos están de acuerdo en cómo es realmente la Ascensión o qué significa un estado más elevado. La Ascensión, pues, es más un ideal que un logro.

astral: Que se ocupa de la conciencia mística, a menudo mientras dicha conciencia es proyectada más allá de la forma física, que da forma a mundos con la conciencia, o ambas cosas (*cf.* ***Tres Mundos, los***).

Avatar: El "dios interior" que guía a un mago; un Avatar Despertado permite a un mago dar nueva forma a la realidad (*cf.* ***Búsqueda***, ***Genio***).

bodhisattva: Persona de gran iluminación, no siempre un mago, que ha decidido detener su *Ascensión* personal para poder ayudar a otros seres (*cf.* ***Oráculo***).

bruja: Místico primordial que emplea una combinación de instinto y Viejas Costumbres de la hechicería, en oposición a la *Alta Magia Ritual*. Entre los Durmientes, también es un término común para practicantes de las Artes de mala reputación (no siempre mujeres).

Búsqueda: La misión interna de un mago, guiada por su Avatar, para alcanzar una mayor iluminación.

cábala: Pequeño grupo de magos que a menudo trabajan juntos; una familia o clan de *Artesanos de la Voluntad* asociados.

Caídos, los: Eufemismo para los *Nefandos* u otros magos que buscan el *Descenso* en vez de la Ascensión.

Capilla: Lugar donde los magos construyen su hogar; una fortaleza mística (*cf.* ***Constructo***).

Cardinal, Fuerza Primordial: La energía esencial de la Creación; también el nombre de la Esfera que emplea dichas energías (*cf.* ***Quintaesencia***).

Celosía, la: Barrera metafísica entre la realidad terrenal y la *Penumbra*.

chamán: Místico que se comunica e intercede con los *espíritus*. Originalmente, hacía referencia a un tipo específico de sanador / vidente de Siberia, aunque actualmente se usa de forma general para "visionarios" con una orientación espiritual que llevan a cabo experiencias simbólicas o literales de muerte y renacimiento (*cf.* ***Tótem***).

chi: Energía vital, generada y canalizada mediante distintas prácticas místicas; a veces se escribe como **ch'i** (*cf.* ***Quintaesencia***).

Ciencia Iluminada: Alteración de los modelos aparentes de la realidad basada en principios de ciencia y comprensión avanzadas; en otras palabras, *Tecnomagia* (*cf.* ***Ciencia Inspirada***, ***física de la realidad***, ***hipertecnología***).

Científico: En mayúscula, hace referencia a *tecnomantes* Iluminados de elevada posición, especialmente dentro de la Tecnocracia y la Sociedad del Éter.

Concilio de las Nueve Tradiciones Místicas, el Concilio: Título completo de las Nueve *Tradiciones* unidas en un único grupo; también se usa para referirse a los líderes de dicho grupo.

consciencia: Sensibilidad a las fuerzas sobrenaturales / paranormales, a menudo experimentada como percepciones y sensaciones agudas sobre cosas que la mayoría de gente no puede ver.

Consenso, el: Término de uso generalizado para describir la realidad tal como la mayoría de gente concuerda que es. Considerado por la *Tecnocracia* el estado ideal y seguro para la humanidad, aunque otros magos también usen el término (*cf.* ***Durmiente***, ***Masas***, ***paradigma***, ***realidad consensuada***).

consors: Término antiguo para un aliado poderoso pero no Despertado. Originario de la Orden de Hermes, desde entonces ha pasado al uso común.

constructo, Constructo: En minúscula, hace referencia a una persona construida de forma artificial. En mayúscula, hace referencia a una base de la Tecnocracia o a un Reino del Horizonte.

Contramagia: Esquiva metafísica en la cual un mago intenta deshacer los efectos de la Magia de otro antes de que ésta tenga efecto. Es más un término de juego que de ambientación; los jugadores pueden usarlo, pero los personajes rara vez lo harán, si es que llegan a hacerlo siquiera.

contrario: Papel de la *sabiduría loca* que invierte los modos esperados de vestimenta y conducta (a menudo, pero no siempre, mediante el travestismo, la androginia, la confusión deliberada, el habla invertida, decir lo contrario a lo que se quiere expresar, etc.) para subvertir las expectativas sobre qué son las cosas. A veces empleado como *instrumento* para un *foco místico* (*cf.* ***chamán***).

Convención: En mayúscula, hace referencia a una o más de las cinco divisiones dentro de la *Unión Tecnocrática*.

Creación: En mayúscula, el término hace referencia a todo lo que existe, como en "toda la Creación" (*cf.* ***Teluria***).

creencia: La fuerza de fe y convicción que permite a un mago reformar la realidad; incluso tras el Despertar un mago debe creer fuertemente en *algo* (*cf.* ***foco***, ***paradigma***, ***práctica***).

cultura normativa: Corriente principal y normal de la sociedad dentro del mundo tecnológico / industrial. Las *Masas* y las ideas que las representan. Normalmente considerado un término peyorativo.

Décima Esfera, la: Principio teórico que unifica las nueve *Esferas*; se ha debatido extensamente sobre ella, pero aún no ha sido descubierta de forma concluyente.

demonio: Un espíritu maligno y/o *infernal*.

Descarnamiento: Estado extremo de *desconexión*, en el cual el viajero pierde su forma física y existe sólo como *efimeria*.

Descenso: En mayúscula, es el reflejo oscuro de la *Ascensión*, un ideal de decadencia, corrupción y olvido en vez de uno de trascendencia.

desconexión: Estado de alejamiento de la existencia terrenal, sufrido por personas que viajan durante demasiado tiempo por los *Otros Mundos*.

Despertados, los: Designación habitual para los magos en general; también se usa para referirse a la *Gente de la Noche* cuando también posee habilidades paranormales (*cf.* ***Iluminación***, ***no Despertado***).

Despertar: El estado de despertar a los propios poderes para dar nueva forma a la realidad y realizar *Magia Verdadera*.

Dinamismo: En mayúscula, la fuerza metafísica del cambio dentro de la *Trinidad Metafísica*. También conocida como ***Kaos*** (*cf.* ***Entropía***, ***Estasis***).

Dispar, Dispares, el/los: Extensa secta de magos no alineados; originalmente era un término peyorativo, pero ha sido reclamado como una medalla al honor (*cf.* ***huérfano***, ***Oficio***).

Dispositivo: En mayúscula, un artilugio de hipertecnología que emplea *Procedimientos Iluminados* independientes; en términos místicos, un objeto mágico basado en la tecnología (*cf.* ***Fetiche***, ***Talismán***).

Durmiente: Persona que aún no ha Despertado a todo el alcance de la realidad (*cf.* ***cultura normativa***, ***Masas***).

Entropía: En mayúscula, fuerza metafísica de la decadencia por la que las cosas pasan antes de regresar al ciclo mediante el *Dinamismo*; es también el nombre de la *Esfera* que trata con tales fuerzas.

Epifanía: El momento del Despertar; una experiencia de "¡ajá!" que abre los ojos del mago a nuevas posibilidades.

Esencia: Personalidad de un Avatar, definida como Dinámica, Patrón, Buscadora o Primordial; conocida por los Tecnócratas como **Eidolon**.

Esferas, las: En mayúscula, se refiere a los nueve elementos de la realidad (o a áreas de comprensión que tratan con esos elementos) mediante los cuales los magos ejecutan sus Artes.

En general se considera que incluyen **Cardinal**, **Correspondencia**, **Entropía**, **Espíritu**, **Fuerzas**, **Materia**, **Mente**, **Tiempo** y **Vida**, aunque a menudo reciben otros nombres dentro de la Tecnocracia (*cf.* ***Arte***, ***Décima Esfera***).

espíritu, Espíritu: En minúscula, entidad o fuerza procedente de fuera de la realidad material; a veces es considerado el quinto elemento, la esencia del alma o la energía inmaterial tras las pasiones y emociones. Con mayúscula, la Esfera que trata con tales energías y entidades.

Estasis: Principio metafísico de la forma, puesto en movimiento por el Dinamismo y roto por la Entropía (*cf.* ***Trinidad Metafísica***).

Familiar: Espíritu que ha tomado forma sólida para convertirse en compañero de un mago.

Fetiche: En mayúscula, objeto imbuido con un significado ritual y/o con poderes de base espiritual; en términos sexuales, práctica o situación de intensa obsesión y potencialmente un *foco* Mágico.

foco: Combinación de *creencia*, *práctica* e *instrumento* mediante la cual un mago focaliza su Magia. Al igual que la *Contramagia*, es más un término de mecánica de juego que de ambientación (*cf.* ***paradigma***).

fórmula: Un hechizo Mágico de larga tradición.

Genio, el: En mayúscula, término de la Tecnocracia para el Avatar.

Guerra de la Ascensión, la: Conflicto con varios siglos de duración entre facciones de Despertados que luchan por determinar la forma definitiva de la realidad en la Tierra. Supuestamente ganada y perdida varias veces, esta meta, como la propia Ascensión, es más un concepto nebuloso que una meta mensurable.

gnosis: Conocimiento intuitivo y/o iniciado y *consciencia* de la verdadera naturaleza de la realidad. No debe confundirse con el Rasgo de consciencia espiritual de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**.

gnosticismo: Una de las distintas creencias sobre una Creación imperfecta que puede ser trascendida mediante el conocimiento iluminado o la consciencia (*gnosis*) del propio estado superior de existencia.

Efecto Rashōmon, Síndrome Rashōmon: Término que expresa el hecho de darse cuenta de que todo el mundo tiene percepciones distintas de la realidad y de que no existe una forma definitiva de realidad. Procedente de la obra de teatro y la película japonesas homónimas.

Espíritu de la Paradoja, Entidad de la Paradoja: Estrambótica manifestación personificada de la *Paradoja* que castiga a los magos que invocan el Efecto Paradoja; en principio son originados por el inconsciente colectivo de la humanidad... o por sus pesadillas colectivas.

Gente de la Noche, la: Nombre genérico para vampiros, hombres lobo, fantasmas y otras criaturas sobrenaturales / *paranormales* del plano terrenal (*cf.* ***Subversor de la Realidad***).

Hebras Míticas: Elementos de las leyendas, el folclore y la mitología que resuenan profundamente en la consciencia humana y tienen, por consiguiente, fuertes lazos con la realidad, incluso cuando parecen ser mágicas. Las cartas del tarot, la astrología, los vampiros y las posesiones demoníacas son ejemplos de elementos con Hebras Míticas (*cf.* ***hipernarrativa***).

héroe: "Alguien digno de que se canten canciones sobre él"; persona que va más allá de los límites y se convierte en leyenda.

Horizonte, el; Una versión más gruesa de la *Celosía* que envuelve la atmósfera de la Tierra y que incluye muchos Otros Mundos que la rodean. Según la teoría, podría haber otro Horizonte más allá de la Luna.

hipertecnología: Citando a Arthur C. Clarke, tecnología lo bastante avanzada como para ser indistinguible de la magia; es decir, Tecnomagia (*cf.* ***Ciencia Iluminada***, ***Ciencia Inspirada***).

huérfano, Huérfano: Mago que ha Despertado por sí mismo y/o que no está afiliado y que sigue sus propias prácticas y objetivos. Considerados peligrosos e imprevisibles por las Tradiciones y la Tecnocracia. La etiqueta suele ir en mayúscula cuando la usan esas facciones, pero no cuando lo hacen muchos otros magos, quienes consideran el término un insulto.

hybris: Orgullo desmedido que lleva a la gente hacia el exceso y la perdición.

Iluminación, Iluminado: En minúscula, la iluminación simplemente hace referencia a un estado de profundo conocimiento. En mayúscula, otro término para *Despertar*, usado generalmente, aunque no de forma exclusiva, por la Tecnocracia.

Incarna: Entidad espiritual de poder divino (*cf.* ***espíritu***, ***Tótem***, ***Umbrole***).

Infernal: Procedente del Inframundo; en mayúscula, hace referencia a fuerzas o entidades malvadas o corruptoras (*cf.* ***demonio***).

Infernalista: Alguien (no siempre un mago) que cierra pactos con poderes Infernales.

Inframundo, el: En mayúscula, la región baja de la Umbra de muerte y Entropía.

iniciación: Introducción de una persona mediante pruebas y ceremonias a una sociedad ocultista.

iniciado, Iniciado: Persona que ha sido introducida a los niveles más profundos de la realidad y de las culturas místicas / Tecnocráticas relacionadas con ella. A veces se usa en mayúscula para referirse a un mago de bajo rango.

instrumento: Cuando se refiere a la Magia, representa las herramientas y actividades implicadas en un *foco*: la *creencia* inspira la *práctica*, la cual emplea *instrumentos* para proporcionar un foco. La Tecnocracia y muchos otros tecnomantes a menudo llaman a sus instrumentos **aparatos**.

Jhor: *Resonancia* entrópica; la mancha de la muerte que afecta a los magos que tienen tratos estrechos con el Inframundo y la realidad Entrópica.

Locos, los: Eufemismo para los *Merodeadores*.

magia: Impresionantes, aunque limitados, actos de ilusión o alteración que encajan en la *realidad estática* aunque sean aparentemente sobrenaturales (*cf.* ***Estasis***, ***Magia Estática***, ***mago estático***).

Magia: Arte y Ciencia de reformar la realidad mediante la fuerza de la Voluntad Despertada / Iluminada y conocimiento; también llamada **Magia Verdadera**. A veces escrito en minúscula, lo que lleva a la confusión entre las formas Estática y Dinámica de la magia / Magia.

Magia del caos: *Práctica* mística ecléctica, personalizada, no ortodoxa y a menudo improvisada; pese a estar generalizado un concepto erróneo de la misma, *NO* se trata de Magia basada en fuerzas malignas o en intenciones malvadas.

Magia coincidente: Acto de Magia que puede pasar por, o ser considerado como, una coincidencia perfectamente natural si lo observa alguien que no comprende ni cree en la Magia. Magia que funciona dentro del *paradigma dominante* (*cf.* ***Magia vulgar***)

Magia vulgar: Alteraciones drásticas y obvias de la realidad; lo opuesto a la *Magia coincidente*.

mago, magus: En términos de los Despertados, alguien que comprende cómo manipular la realidad mediante la fuerza de una Voluntad Iluminada; también llamado **mago verdadero**. Procedente del término persa y griego para los sacerdotes zoroastras.

mago estático: Término peyorativo para la gente que usa una forma limitada de magia, como opuesto a las Artes basadas en las Esferas; a veces es llamado **hechicero** (*cf.* ***Magia Estática***, ***Magia Verdadera***, ***Sonámbulo***).

Masas, las: La mayor parte de los seres humanos; personas no-Iluminadas. Esto es, *Durmientes*. Originalmente usado por la Tecnocracia, el término ha dejado de ser exclusivo de este grupo (*cf.* ***cultura normativa***, ***mundano***).

meme: Idea, concepto, creencia o mensaje que tiene vida propia y se distribuye a sí mismo a través de pensamientos y culturas.

Merodeadores, los: Esquizofrénicos metafísicos cuyas impresiones de la realidad están tan alejadas del *Consenso* que existen en sus propios pozos de realidad (*cf.* ***Silencio***).

microcosmos y macrocosmos: *Paradigma* que afirma que las pequeñas cosas reflejan otras mayores y que todas las cosas están conectadas entre sí en cierta medida. Ejemplificada por la frase: «Así como es arriba, es abajo».

místico: Usado en referencia a los magos "místicos" describe a *Artesanos de la Voluntad* con una interpretación Mágica de la realidad y las Artes, como opuesta a una tecnológica.

mundanos: Término usado a menudo para referirse a los Durmientes o a las Masas.

Nefando, Nefandos: Son el "reflejo oscuro" de los magos y siguen la Senda del Descenso; infames por su corrupción, tentación, manipulación y engaños.

neotribalista, neotribalismo: Persona o filosofía basada en la vida fuera de la *cultura normativa*, por lo general en tribus de gente con ideas similares; suelen abrazar subculturas y actividades posmodernas o primitivas modernas (alteración corporal, festivales de arte alternativo, estilos de vida vagabundos, modas y rituales tecno-tribales, etc.).

Nevasca: Efecto de retroceso de la Paradoja en la Red Digital. La **Gran Nevasca** hace referencia a la caída masiva del 10 noviembre de 1997 que cambió de forma significativa el redespacio (*cf.* ***Doissetep***, ***Guerrero de la Ascensión***, ***Porthos***).

no Despertado, no Iluminado: Cuando se usa con una D o una I en mayúscula, hace referencia a personas que no han Despertado de forma completa.

Nodo: Nudos de energía primigenia en los que se derrama *Quintaesencia* y se manifiesta *Tass*. A menudo los Nodos aparecen en lugares dotados de grandes cargas emocionales y/o armonía o corrupción naturales.

Oficio: En mayúscula, hace referencia a una numerosa secta de magos aliados, los cuales rechazan unirse a las Tradiciones, la Tecnocracia, los *Merodeadores* o los *Nefandos* (*cf.* ***Dispares***).



Oráculo: Magos legendarios que, o bien han Ascendido, o bien han detenido su camino justo antes de la Ascensión para ayudar (o entorpecer) a la vida en la Tierra. A menudo son considerados un mito (*cf.* ***bodhisattva***).

Orden de la Razón, la: Forma original de la Unión Tecnocrática, activa entre 1325 y 1897.

Otros Mundos, los: Nombre colectivo para los múltiples reinos más allá de la Celosía (*cf.* ***Tres Mundos***, ***Umbra***, etc.).

paradigma: Modelo de realidad que refleja un sistema de *creencias* (*cf.* ***foco***, ***instrumento***, ***práctica***).

paradigma dominante: Lo que muchos durmientes consideran que es "la forma en la que son las cosas". Los magos subvierten, transforman y trascienden los paradigmas dominantes simplemente con existir, aunque algunos se afanan en reforzarlo (*cf.* ***Magia coincidente***, ***Tecnocracia***).

Paradoja: La Fuerza de las realidades en conflicto, creada en el momento en que un mago ejecuta Magia de forma incorrecta o sobrepasa los límites del Consenso; también llamado **Efecto Paradoja**.

paranormal: Término genérico para todo tipo de fuerzas extrañas, usado por gente (como los Tecnócratas) a quienes no les gusta usar términos como "mágico" o "sobrenatural".

Patrón: Forma metafísica de un objeto, cuerpo o energía (*cf.* ***Quintaesencia***).

Penumbra, la: Reflejo espiritual de la realidad material de la Tierra, justo al otro lado de la Celosía; se percibe y experimenta de modos distintos por gente distinta (*cf.* ***Vidare***).

Pogromo, el: Purga sistemática y violenta que la Tecnocracia hace de los Subversores de la Realidad; procedente del término ruso "con truenos".

Portal: Una *Puerta* permanente, normalmente protegida con acertijos, guardas, criaturas guardianes y/u otras precauciones.

posthumano, posthumanismo: El estado más allá de la humanidad natural o la filosofía de trascender la misma, a menudo mediante logros tecnológicos.

práctica: Con respecto a los magos y la Magia, refleja las actividades y rituales que un mago emplea para focalizar sus creencias; también conocido como **estilo de Magia** (*cf.* ***creencia***, ***foco***, ***instrumento***, ***paradigma***).

Pretérito: Criatura supuestamente mítica, raras veces vista en la Tierra pero habitual en las leyendas humanas (dragones, quimeras, unicornios, etc.).

Procedimiento: En mayúscula, *foco* Tecnocrático para hechizos *Tecnomágicos*.

Puerta: Puente Mágico temporal entre dos lugares (*cf.* ***Portal***).

Puros, los: Seres legendarios que se cree que fueron ángeles, lascas de los dioses u otras entidades místicas (*cf.* ***Avatar***, los ***Wyck***).

Quemadura, la: Explosión de energías de la *Paradoja*.

Quintaesencia: La esencia en bruto de la Creación, concentrada, su Quinta Esencia. También conocida como Fuerza Primordial, la Quintaesencia se manifiesta en *Patrones* mediante las interacciones de *Dinamismo* y *Estasis* (la *Entropía* rompe esos Patrones).

Realidad: En mayúscula, hace referencia a una forma personalizada o consciente de la realidad, la Realidad como *ser*, no como estado.

realidad consensuada: La realidad tal y como la mayoría de seres humanos la comprende, está de acuerdo con ella y la experimenta. También llamada **realidad terrenal** (*cf.* ***paradigma dominante***).

realidad dinámica: La realidad en estado de cambio constante; el movimiento o la alteración radicales del estado estático de la realidad. En otras palabras, *Magia* (*cf.* ***realidad entrópica***, ***realidad estática***, ***Trinidad Metafísica*** y otras entradas relacionadas).

realidad entrópica: Realidad en estado de corrupción y decadencia, a menudo percibida y/o creada por Magia de Entropía u otras fuerzas del *Inframundo* (*cf.* ***Jhor***).

realidad estática: El impulso de la realidad, guiado por las creencias de la humanidad y que establece aquello que es posible en la forma de aquello que existe. La Magia Verdadera, por definición, altera la realidad estática, reformándola para que se ajuste a los deseos del mago.

Red Digital: Aspecto metafísico de Internet, el cual normalmente se considera que está vivo. También llamado ***redespacio*** y ***webespacio***.

reino: Un lugar en los Otros Mundos con identidad y forma consistentes.

Reino del Horizonte: Reino altermundano, normalmente construido mediante el uso de poderosa Magia. Los reinos de la Tecnocracia se llaman ***Constructos del Horizonte***.

Reino de la Paradoja: Pequeño reino creado por fuerzas de la Paradoja para aislar al mago transgresor de la realidad consensuada.

Resonancia: Retroalimentación metafísica; trazas de acciones pasadas y de hechizos Mágicos. Muchas veces (y de forma errónea) conocida como ***karma***, ***Triple Retorno*** y ***"la venganza es una furcia"***.

ritual: Serie de actividades establecidas que tienen un propósito mayor tras ellas. Algunos rituales son simples (tocar madera), mientras que otros son increíblemente complejos y están restringidos a ciertas personas (una misa solemne).

sabiduría loca: Superar las limitaciones mediante acciones y conductas aparentemente irracionales (y/o peligrosas). Al confrontar al llamado sentido común y a los tabús sociales un practicante rompe los límites del miedo personal y la *cultura normativa* (*cf.* ***contrario***, ***Senda de la Mano Izquierda***).

sanctum: Un espacio seguro, ritual o de laboratorio, especialmente acondicionado; a veces con mayúscula, sobre todo cuando se refiere a un espacio que ha sido preparado Mágicamente.

Senda, la: Término poético para el viaje de un mago desde el Despertar hasta la Ascensión.

Senda de la Mano Derecha (SMD): Búsqueda de la iluminación y la Magia mediante la acción correcta, la virtud y el ascetismo de acuerdo con las leyes mortales, divinas o morales. Originalmente referido a uno o dos aspectos de las Artes tántricas, ahora se aplica a formas respetables de Magia; opuesta a la cuestionable *Senda de la Mano Izquierda*.

Senda de la Mano Izquierda (SMI): Prácticas místicas que emplean elementos no ortodoxos y prohibidos (sexo, drogas, violencia, intoxicación, ruptura de tabúes, etc.) como herramientas para la iluminación; persigue la rebelión y las sensaciones como oposición a la ortodoxia y el ascetismo (*cf.* ***Senda de la Mano Derecha***).

Silencio: Estado de desconexión metafísica y locura, a menudo ocasionado por un uso excesivo de Magia. Los *Merodeadores* existen en un estado de Silencio permanente.

Subversores de la Realidad, SR, Subversión: Términos Tecnocráticos para entidades, actos y criaturas (magos incluidos) que se apartan de la forma ideal de realidad de la Unión. Usado originalmente sólo por la Tecnocracia, el término Subversor de la Realidad ha adquirido un uso más amplio cuando se refiere a enemigos sobrenaturales.

Sonámbulo: Alguien que posee consciencia, pero no ha Despertado de forma completa; un Durmiente visionario que posee talentos inusuales, pero no Magia basada en las Esferas (*cf.* ***bodhisattva***, ***consors***, ***mago estático***).

Solificati, los: Secta de alquimistas con una historia e identidad extremadamente confusas; actualmente se les identifica a la vez con un Oficio Dispar y una Casa de Hermes.

talento salvaje: Expresión refleja, inconsciente, impredecible y por lo general caótica de un talento místico sin instrucción; una de las principales razones por las que se suele temer a los *huérfanos* y a los *Merodeadores* (*cf.* ***Voluntad***).

Talismán: En mayúscula, objeto Mágico que contiene su propio poder místico (*cf.* ***Dispositivo***, ***Fetiche***).

Tapiz, el: Una metáfora de la realidad.

Tass: Forma física de la Quintaesencia, a menudo cohesionado alrededor de *Nodos* o en criaturas sobrenaturales. Toma formas apropiadas a la fuente en cuestión (setas venenosas en un calvero, agua en una fuente, sangre en las venas de una criatura, etc.).

Tecnocracia: En minúscula, un gobierno o filosofía guiado por la ciencia y la industria; en mayúscula, la forma abreviada de la *Unión Tecnocrática*.

Tecnócrata: En minúscula, persona dedicada a aplicar soluciones científicas / tecnológicas al gobierno y la sociedad. En mayúscula, miembro de la Unión Tecnocrática.

Tecnomagia: Alteración de la realidad (esto es, Magia) mediante un foco científico / tecnológico.

tecnomante: Un mago que emplea la *Tecnomagia*; procedente del griego "concebir mediante una artesanía del conocimiento / trabajo habilidoso". En minúscula a menos que haga referencia a un miembro de la Tecnocracia.

Teluria, la: La totalidad de la realidad; toda la *Creación*.

Tierra, terrenal: En mayúscula, hace referencia tanto al planeta como al estado de la realidad dominado por los humanos.

Tío Al: Aleister Crowley, famoso (o infame) ocultista al que con sarcasmo otros magos se refieren como "el bueno de tío Al".

Tótem: Entidad espiritual que tiene un interés especial en una persona o grupo, a menudo otorgando favores a una parte escogida. A menudo, pero no siempre, vinculado a un animal o fuerza natural (*cf.* ***chamán***).

Tradiciones, las: Uno o más miembros del *Concilio de las Nueve Tradiciones Místicas*. Actualmente, estas Tradiciones son los **Adeptos Virtuales** (AV), el **Coro Celestial** (Cantantes o Coristas), **Cuentasueños** (Kha'vadi), el **Culto del Éxtasis** (Sahajiya), los **Eutánatos** (Chakravanti), la **Hermandad Akáshica** (también la Akashayana), los **Hijos / Sociedad del Éter** (Eteritas), la **Orden de Hermes** (Herméticos) y los **Verbena** (Verbenae).

transhumanista, transhumanismo: Persona o filosofía dedicada a ir más allá de las limitaciones humanas físicas y sociales normalmente mediante el uso de la tecnología.

Tres Mundos, los: Las tres capas de la altermundana *Umbra*; regiones de consciencia (Umbra *Astral* o Alta), de naturaleza (Umbra Media) y muerte (Umbra Baja u Oscura). Asimilada a la Trinidad Metafísica (Alta = Dinamismo, Media = Estasis, Baja = Entropía), aunque los Tres Mundos se componen de los tres principios (*cf.* ***Inframundo***, ***Umbra***).

Trinidad Metafísica, la: Nombre para las interrelaciones entre las fuerzas del cambio (Dinamismo), la forma (Estasis) y la decadencia (Entropía). Conocida por algunos magos primordiales como la **Tríada** del **Kaos**, la **Tejedora** y el **Wyrm**.

Túmulo: *Nodo* protegido por hombres lobo tribales.

Umbra, Umbrae: Uno o más de los *Tres Mundos*; procedente del término latino para "Sombra".

Umbra Profunda: El aspecto metafísico del espacio exterior (*cf.* ***Horizonte***, ***Vacío***).

Umbrole: Cualquier habitante o nativo no humano de la Umbra. El término se considera insultante por parte de *chamanes* y *espíritus*, pero a menudo lo usan los Herméticos y los tecnomantes.

Unión Tecnocrática, la: Poderosa facción de *tecnomantes* Iluminados dedicada a la benevolente dominación de la humanidad. Se divide en cinco *Convenciones* (los **Ingenieros del Vacío**, **Iteración X**, el **Nuevo Orden Mundial**, los **Progenitores**, y el **Sindicato**) y emplea la invención, la subversión y la fuerza para obtener el control global.

Vacío, el: En mayúscula, los límites más profundos del espacio; el principio del Olvido definitivo; la ausencia absoluta de posibilidades; el caos primigenio; y el corazón del Inframundo; todo lo cual puede, de hecho, ser la misma cosa. A menudo llamado **el Absoluto**, especialmente por los Nefandos.

Vidare: Apariencia bajo la cual una persona ve la *Penumbra*; también afecta al destino de un viajero dentro de los Otros Mundos.

Voluntad: A veces en mayúscula, hace referencia a la fuerza de determinación y comprensión que permite a un mago alterar la realidad mediante una elección consciente, opuesta al *talento salvaje*.

Wyck, los: Nombre legendario para los primeros magos primordiales, descendientes de los *Puros*; a menudo traducido como "los Sabios".

Terminología de las Tradiciones

Para títulos del Concilio, ver el **Capítulo Cinco**, **pág. 141**. Las entradas que incorporan la designación (*metatrama*) describen personajes o sucesos opcionales en la historia publicada de **Mago** que el Narrador puede incluir o ignorar.

Agente Smith: Tecnócrata genérico, especialmente un *Traje Negro* u *HdN*.

arcanópata: Alguien que busca la Magia y/o el conocimiento sin importarle la ética, la moralidad ni las consecuencias (*cf.* ***Fausto***).

***bani*:** Título honorífico del Concilio que significa "de la casa de…". Ejemplo: Cazaarañas, *bani* Verbena.

bombardear: Acribillar a alguien con Magia vulgar y destructiva.

bongo: Versión acortada de "toca-bongos". Esto es, un hippie, chamán o *neotribalista*, especialmente de las Tradiciones *Extática* o Cuentasueños; peyorativo.

caminar de lado: Deslizarse místicamente a través de la Celosía y entrar en la Penumbra.

Carnespacio: Antiguo término de los Adeptos Virtuales para el mundo físico; considerado risible por muchos magos del siglo XXI. También en minúscula, **carnespacio**.

certámen: Duelo formalizado entre dos hechiceros, ya sea por deporte o para resolver disputas.

ciberfriki: Mago informático de la vieja escuela.

ciuredano: Miembro Despertado de la comunidad regular de la Red Digital.

Colonia, la: (*metratrama*) Fortaleza secreta del *Nuevo Concilio del Horizonte*.

Concilio de Nuevo Horizonte, el: (*metratrama*) Intento de reconstrucción del Concilio de las Tradiciones.

Concilio Renegado, el: (*metratrama*) Grupo misterioso o entidad que empezó a enviar claves y mensajes a magos aparentemente aleatorios alrededor de 2002; también se conoce como (o está afiliado con) la *Esfinge*.

Contador: En mayúscula, miembro de los Cuentasueños, especialmente un activista político o un chamán rebelde.

***Cray*:** Nombre antiguo para designar un Nodo.

a lo Dante: Hacer algo "a lo Dante" es hacer alguna cosa de la forma más molona posible.

disneysianos: Término sarcástico para una persona (Despertada o no) obsesionada con la fantasía y la magia de la cultura popular; también se les llama **princesa** (no exclusivo para las mujeres) o **príncipe azul** (ídem).

Doissetep: (*metratrama*) Legendaria fortaleza Hermética, la más antigua y poderosa de su tipo, por detrás sólo de Horizonte en tamaño y medida. Se autodestruyó cuando el Guerrero de la Ascensión forzó las tensiones internas hasta el punto del estallido. Doissetep ha sido asociada con la carta de la Torre en el tarot y se considera el símbolo de una majestuosa *hybris*.

dojado: Manchado por la Paradoja; también **jodijado**, especialmente cuando hace referencia a Resonancia o efectos de la Paradoja persistentes.

Esfinge, la: (*metratrama*) Elusiva entidad que animó / anima a la unidad y a la Ascensión entre los magos desencantados de las Tradiciones; envió mensajes imposibles de rastrear marcados con una esfinge evanescente, en los cuales se incluían acertijos que debían resolverse (*cf.* ***Concilio Renegado***).

Extático: En mayúscula, un miembro del Culto del Éxtasis.

Élite: En mayúscula, mago de las Tradiciones que ha estado Despertado desde los noventa y ha sobrevivido a la *Semana de las Pesadillas* y a sus efectos posteriores; también hace referencia a Adeptos Virtuales respetados.

Fausto: Un hechicero orgulloso y/o descuidado, especialmente uno que trata con malos negocios y/o poderes Infernales; también es un término peyorativo para un mago Hermético.

gandalfiano: Un mago Hermético; normalmente, insulto dirigido a Herméticos pagados de sí mismos (esto es, la mayoría); también **Dumbledore**.

Gilgul: Destrucción del Avatar de un mago, a menudo como castigo; procedente del término Hebreo para "metamorfosis".

Giro: Jerga para *Resonancia*.

Gran Asamblea, la: Reunión de magos procedentes de todo el mundo, realizada entre 1457 y 1466; fundación del Concilio de las Nueve.

Gran Traidor, el: (*metratrama*) Heylel Teomim Thoabath ("La Abominación"), representante *Solificati* de la *Primera Cábala*; traicionó a la cábala, supuestamente para revelar la vulnerabilidad innata del Concilio a la corrupción. El *Guerrero de la Ascensión* afirmaba ser la reencarnación de Heylel. La verdad de dicha afirmación sigue siendo desconocida.

guerra de brujas: Riña o rivalidad interna entre facciones místicas aliadas (de las Tradiciones o no).

Guerrero de la Ascensión, el: (*metratrama*) Misteriosa figura que afirmaba ser un miembro reencarnado de la *Primera Cábala*, su *Gran Traidor*. Tras sobrevivir al *Gilgul*, el Guerrero declaró venganza tanto contra las Tradiciones como contra la Tecnocracia y lideró asaltos contra varios Reinos del Horizonte y Constructos, así como contra el propio Horizonte. Aunque al final se determinó que era un impostor, este Guerrero de la Ascensión causó contratiempos catastróficos para las Tradiciones en general (*cf.* ***Doissetep***, ***Horizonte***, ***Porthos***, ***Senda Frágil***).

HdN: Hombre de Negro.

Horizonte: (*metratrama*) Centro original del Concilio; una enorme fortaleza en los Otros Mundos. Fue el símbolo de la unidad de las Tradiciones hasta que fue atacada dos veces a finales de la década de los noventa y destruida; actualmente se cree que se ha perdido.

hippies guerreros de carretera: Neotribalistas. Término peyorativo usado por foráneos, que a menudo hace referencia a los Extáticos, Cuentasueños y Verbenae.

Merlín: Jerga para un poderoso y/o engreído hechicero de la vieja escuela; más respetuoso que *gandalfiano* o *Dumbledore*.

palo bum: Varita, vara u otro artilugio usado para lanzar hechizos espectacularmente vulgares.

Patria: Reino del Horizonte con relaciones simpáticas con magos de las Tradiciones y sus prácticas.

Porthos: (*metratrama*) Conocido más apropiadamente como Archimaestro Porthos, este hechicero Hermético era supuestamente el mago vivo más poderoso. Porthos estaba algo más que un poco loco y, aunque no era exactamente un Merodeador, esa locura le causaba gran dolor. A pesar de ello, Porthos defendió, e inspiró, a jóvenes magos de las Tradiciones. Se cree que lo mataron el 10 de noviembre de 1997 durante la destrucción de *Doissetep*, la cual supuestamente él mantuvo confinada mediante un extraordinario acto de sacrificio (*cf.* ***Guerrero de la Ascensión***, ***Senda Frágil***).

potterizar: Degradar algo Mágico y/o maravilloso; usar herramientas o rituales propios de la cultura popular; o ver la Magia como una cándida sorpresa. Obvia, e injustamente, peyorativo.

Primera Cábala, la: Un grupo elegido de nueve representantes para el primer Concilio de las Tradiciones oficial; fueron traicionados desde dentro y parte de sus miembros fueron asesinados; después, los supervivientes se dispersaron. Fue considerado como un mal presagio por parte del Concilio, pero también fuente de inspiración para los magos posteriores.

Protocolos, los: Leyes de conducta que teóricamente gobiernan a todos los magos de las Tradiciones.

¿QHP?: "¿Qué haría Porthos?". Pregunta medio sarcástica que se hace al enfrentarse a un desafío abrumador o a un complejo acertijo; esencialmente, viene a decir "necesitas estar loco para solucionar esto". Suele molestar a los magos de mayor edad, especialmente a los Herméticos que pudieron haber conocido al Archimaestro Porthos y que lo reverencian, lo desprecian o ambas cosas.

rufián: Un mago que ha abandonado su secta, ha renunciado a la pertenencia a las Tradiciones, se ha vuelto en contra de sus antiguos aliados o se ha convertido en un mercenario.

Semana de las Pesadillas, la: (*metratrama*) Primera semana de junio de 1999, en la que pesadillas y visiones generalizadas dieron la bienvenida al resurgimiento de una entidad horrible, misteriosa y divina. Después de causar la devastación en la India y Bangladesh, la Tecnocracia la bombardeó con cabezas nucleares. A su vez, esto desató la *Tormenta de Avatares*, además de acabar con varios cientos de miles de vidas.

Senda de las Espinas: Versión antigua del término *Senda Frágil*, hace referencia sólo al camino individual del mago.

Senda Frágil, la: Metáfora para el viaje de un mago hacia la Ascensión y para el ideal tras la Tradiciones como un todo; procedente del libro homónimo escrito por el Archimaestro Porthos Fitz-Empress (*cf.* ***Gran Traidor***, ***Porthos***, ***Primera Cábala***, ***QHP?***).

sombreros negros y gafas de espejo: Término peyorativo para los Tecnócratas y la Tecnocracia.

Tormenta de Avatares: (*metratrama*) Tormenta metafísica que volvía / vuelve el viaje más allá de la Celosía difícil y peligroso.

Trago: Una medida de Tass.

Tribunal: Nombre genérico para los tres tipos de reuniones de magos del Concilio, normalmente para solventar asuntos legales y/o juzgar crímenes y determinar castigos.

Zumo: Jerga para Quintaesencia.

Terminología de la Tecnocracia

Para títulos y rangos de la Tecnocracia, ver el **Capítulo Cinco**, pág. 172. Ten en cuenta que algunos términos tienen un significado distinto para la Tecnocracia del que tienen para los magos de las Tradiciones, o si no se han repetido aquí para dar mayor claridad.

adamita: Tecnócrata *Inmutuo* que se siente superior al *personal no convencional* por tener un aspecto normal (*cf.* ***biomod***, ***cíborg***, ***clon***, ***natural***, ***piel de acero,*** etc.).

Adaptación al Vacío: Término Tecnocrático para el **Descarnamiento**.

Ajuste: Término del Sindicato para un *Procedimiento inspirado* sutil (esto es, *Magia coincidente*).

amalgama: Grupo de operativos; una *cábala* de Tecnócratas.

Amenaza Nula: (*metratrama*) Quizás la mayor amenaza del mundo tal como lo conocemos... y sólo algunos Ingenieros del Vacío saben de su existencia (para más detalles, ver la sección de la Unión Tecnocrática en el **Capítulo Cinco**).

Amigos de Courage: Grupo clandestino, aunque notorio, de idealistas disidentes de la Tecnocracia dedicados a purgar la corrupción dentro de la Unión; reciben su nombre por el agente secreto renegado John Courage (*cf.* ***Proyecto Invictus***).

Anomalía Dimensional: Nombre Tecnocrático para la *Tormenta de Avatares*.

aparato: Un instrumento de la Tecnocracia.

Ávalon: Símbolo del ideal Tecnócrata; en el mito artúrico, la isla donde el rey Arturo espera la llegada de la hora de mayor necesidad de Inglaterra.

Balance: Paradigma de la realidad para el Sindicato; a menudo expresado como "máximo beneficio al mínimo riesgo".

barrido y saqueo: Asalto extremo en el que los operativos irrumpen en un lugar, matan a todo el mundo, confiscan todos los bienes y datos y, o bien los reemplazan con clones, material y datos falsos o bien *esterilizan* completamente el lugar.

biomod: Biomodificación, es decir, *mejora* orgánica.

bolsa de hielo: Un asesino frío, a menudo del NOM.

cabeza de acero: Apelativo insultante para un *cíborg* evidente; también, un Tecnócrata terco o fanático.

Cancelación: En mayúscula, una pena de muerte.

centro de transferencia: *Frente mundano* para una operación de la Tecnocracia; a menudo llamado **piso franco**.

Chicos de Negro: Referencia a los agentes del NOM; en cierto modo peyorativo.

cíborg: Operativo orgánico mejorado mecánicamente, normalmente humano pero a veces animal.

Ciencia Dimensional: Versión Tecnocrática para la *Esfera Espíritu*, basada en la exploración y el control de dimensiones alternativas y sus energías asociadas.

Ciencia Inspirada: Teoría y práctica de Procedimientos avanzados de realidad, es decir Tecnomagia (*cf.* ***Ciencia Iluminada***).

Cifra: En mayúscula, un trabajador prácticamente sin mente de Iteración X; en general, un obrero básico no Iluminado.

Círculo Interior: El mayor nivel de mando y control dentro de la Tecnocracia, del cual descienden todos los demás elementos de la Unión Tecnocrática (*cf.* ***Torre de Marfil***).

ciudadano: Un trabajador valioso de la Tecnocracia, aunque de bajo nivel y no Iluminado, por lo general desconocedor de a qué y a quién sirve; el rango más bajo aparte de los *Cifras* (*cf.* ***ciudadano extraordinario***).

ciudadano extraordinario: Operativo valioso de la Tecnocracia, aunque no Despertado; también una persona que puede

comprender y/o presenciar Ciencia Inspirada sin antes tener que estar Iluminado o haber sido *Procesado* antes.

clon: Organismo artificial, creado en un laboratorio, por lo general humano o animal, creado a partir de muestras de células para replicar las características biológicas básicas de un original no artificial. Sarcásticamente, se les llama **carbonos** o **copias de carbón**, en referencia a una tecnología de copia obsoleta (*cf.* ***constructo***, ***Victor***).

Colonia: Un Constructo del Horizonte en órbita fuera de la Tierra.

Condicionamiento Social: Método de *influencia* basado en Mente usado para asegurar la lealtad y la comprensión; además, es un sistema de resortes y sugestiones mentales usado para purgar la individualidad antisocial, asegurar el conformismo e iniciar a un recién llegado al paradigma de la Tecnocracia; también es una forma de castigo usada para modificar la conducta de un Subversor de la Realidad o un Tecnócrata inmutuo, haciendo que dedique sus esfuerzos a la causa de la Tecnocracia (*cf.* ***Procesar***, ***Reprogramar***).

constructo, Constructo: En minúscula, un operativo u organismo creado o *mejorado* de forma artificial (*cf.* ***biomod***, ***cíborg***, ***clon***, etc.); en mayúscula, una Fortaleza de la Tecnocracia (esto es, una *Capilla*).

Control: El ideal de la Tecnocracia; la encarnación del ideal de la Tecnocracia; también hace referencia a una enigmática figura / grupo llamada Control, que personifica los ideales de la Tecnocracia.

Convención: Cada una de las cinco divisiones dentro de la Unión Tecnocrática.

Convención de la Torre Blanca: La fundación de la Orden de la Razón, que se inició el primero de marzo de 1325; la **Declaración de la Torre Blanca**, ratificada el 25 de marzo de 1325, fundó de forma oficial lo que más adelante se convirtió en la Unión Tecnocrática.

corrección del mercado: Término del Sindicato para los efectos de la Paradoja, basado en una visión de la realidad como un mercado abierto de ideas.

crimen contra la realidad: Violar las leyes del *Consenso* establecido mediante fenómenos metafísicos / paranormales; en otras palabras, el uso de Magia u otros poderes sobrenaturales (*cf.* ***Subversión***, ***Subversor de la Realidad***).

Dedaliano: Nombre antiguo para un Tecnócrata de la Orden de la Razón; referente a Dédalo, el legendario artesano griego.

Datos: En mayúscula, hace referencia a la versión Tecnocrática de la *Esfera Correspondencia*. El Principio (o Esfera) de Datos emplea la información como puente entre personas, lugares o sucesos.

DUI: Siglas de Designación Universal de Identificación. Normalmente consistente en dos letras y una serie de números (por ejemplo, KD61643), un código binario (1001010110) o quizás un fragmento de código genético. A menudo se grava o estampa en insignias, en la piel y en objetos personales o asignados; dicho de otro modo, el nombre oficial de un Tecnócrata.

ECAC: Especialistas en Corrección de Anomalías Computacionales, una división inter-Convenciones dedicada a neutralizar amenazas con base informática entre las Masas.

EED: Siglas de Entidad Extra-Dimensional; un alienígena; un espíritu.

Eidolon: Como se indicaba antes, la visión Tecnocrática de la *Esencia* de un *Avatar*.

Empoderamiento: Darse cuenta del poder de una mente Iluminada y de la *Ciencia Inspirada*; en términos místicos, el *Despertar*. Además, es un término más aceptado para lo que los Subversores de la Realidad llaman Ascensión.

elevar: El proceso mediante el cual un grupo superior mejora a otro grupo por encima de sus limitaciones físicas o mentales previas y lo lleva a un estado nuevo y progresivo de evolución.

EPV: Siglas de Entidad Post-Vital; un fantasma.

esterilizar: Limpiar la Resonancia paranormal de un Nodo o las tendencias de SR de una persona (de nuevo, *cf.* ***Condicionamiento Social***); también, eliminar todos los datos, claves y seres vivos de un lugar atacado (*cf.* ***barrido y saqueo***).

exo: Jerga sucia para un cíborg evidente; también **ExoJock**.

física de la realidad: Leyes esotéricas de causa y efecto; los principios básicos subyacentes a la física elemental; metafísica aplicada de forma científica; en otras palabras, Tecnomagia (*cf.* ***Ciencia Iluminada***, ***Ciencia Inspirada***, ***hipermatemáticas***, ***hipertecnología***).

frankensteiniano: Jerga sucia para un científico (normalmente un Progenitor o un Ingeniero del Vacío) cuyas teorías y/o prácticas son extremas y perturbadoras incluso para los estándares de la Tecnocracia; a veces se usa como adjetivo: "Estabas actuando de forma un poco frankensteiniana…". También llamado **comeestrellas**, **doctor loco** o **Moreau**.

frente: Base de operaciones de la Tecnocracia entre las *Masas*, camuflada como negocios, casas u otras localizaciones mundanas (*cf.* ***centro de transferencia***).

Frente, el: La realidad de la Tierra, llamada así por su infestación de *SR*.

Fuerza Primordial: La energía nuclear dentro de todas las cosas; en términos de los Subversores de la Realidad, la *Quintaesencia*.

geningeniería: Ingeniería genética avanzada, a menudo usada para *biomodificar* operativos, constructos u otros organismos; una especialidad de los Progenitores.

Genio, el: Como se indicaba antes, la visión Tecnocrática de un Avatar.

grado absoluto: Cese y borrado de las filas de la Unión; también llamado **grado 7** y el **séptimo grado** (*cf.* ***Cancelación, incumplir***, ***Habitación 101***).

Gran Piélago, el: Jerga para el *Universo Profundo*.

Habitación 101: También llamada la **Habitación Blanca**, la **Habitación Negra** o la **Habitación Roja**; nombre genérico para una estancia con altas medidas de seguridad usada para el Condicionamiento Social, la intimidación y el castigo; tu peor pesadilla.

habla de las Masas: Expresar cosas de modo que las Masas puedan comprenderlas. Esto es, usando expresiones y términos mundanos, y no jerga de la Tecnocracia.

hipermatemáticas: Principios de las matemáticas esotéricas, a menudo más allá de las mentes de la gente no-Iluminada

(*cf.* ***Ciencia Inspirada***, ***física de la realidad***, ***hipertecnología***, ***Utilidad Primordial***).

hipernarrativa: Figuras arquetípicas, tropos u otros elementos que son recurrentes en la cultura y los medios de comunicación humanos; fragmentos del subconsciente humano profundamente arraigados que pueden usarse para convencer o seducir a una persona o sociedad. También hace referencia a un modo de interacción con la hipernarrativa que permite a una persona vivir la historia (*cf.* ***Hebras Míticas***).

hipnopeda: Dispositivo usado para descargar información a la mente de un agente durmiente.

HIT Mark: Unidad de una serie de robots cibernéticos asesinos; también es jerga sucia para una máquina de matar implacable y nada sutil.

Hombre Mágico: Término sardónico para un operativo de éxito del Sindicato.

incumplir: Eufemismo del Sindicato para el asesinato.

influencia: Manipulación de uno o más de los nueve principios esenciales de la realidad, esto es, de las *Esferas*; también es un término para el control social (por ejemplo, influencia en el FBI).

Influencia Sutil, Procedimiento Sutil: Ciencia Inspirada o hipertecnología usada de modo que no parezca demasiado avanzada para las Masas. En términos de juego, Tecnomagia coincidente.

inmutuo: No corresponder la generosidad de la Unión; desleal; ingrato; desestabilizar la moral o la eficiencia óptima; una persona o constructo que represente una amenaza dentro de la Unión.

Iterador: Término abreviado para un miembro de Iteración X.

jerga sucia: Jerga y/o insultos de la Tecnocracia; a menudo se considera ligeramente (a veces muy) *inmutua*.

kamrad, Kamrad: En minúscula, nombre habitual para ciudadanos de bajo rango de todas las Convenciones; en mayúscula, los ciudadanos *Socialmente Condicionados* de Iteración X.

lavar en seco: Encargarse de un problema sin emplear la violencia.

Mediación: Término de la Tecnocracia para *Búsqueda*, según el cual un Tecnócrata debe resolver acertijos mentales para liberar una comprensión más profunda dentro de su mente subconsciente (esto, al menos, es la visión *oficial* de lo que sucede...).

mejora: Mejoras artificiales realizadas a una estructura orgánica existente (*cf.* ***biomod***, ***cíborg***).

Metodología: Una división dentro de una Convención de la Tecnocracia.

mutuo: Cooperativo y recíproco; actuar de modo que muestre respeto por los compañeros Tecnócratas y la Tecnocracia en general (*cf.* ***inmutuo***).

natural: Un humano no *mejorado* (como opuesto a un *constructo*), nacido y criado en el mundo mundano antes de unirse a la Tecnocracia (*cf,* ***adamita***).



"Nos vemos": Recordatorio sarcástico para permanecer fiel a la Tecnocracia, o si no...

nuevavida: La existencia de un Tecnócrata después de convertirse en miembro iniciado en la Unión Tecnocrática, a menudo sañalada con una nueva identidad y el fin de su existencia no-Iluminada.

Ope: Apócope de *operativo*.

operativo, Operativo: En minúscula, cualquier miembro Iluminado de los rangos medios de la Unión; en mayúscula, agente Iluminado del NOM que se especializa en el espionaje.

Panóptico, el: (*metratrama*) Fuerza de élite de operativos inter-Convención asignada a rastrear y erradicar a la *Esfinge* y a sus aliados, a menudo con uso extremo de la fuerza.

personal no convencional: Operativos mejorados, biomodificados o creados de forma artificial (*cf.* ***clon***, ***cíborg***, ***constructo***, ***LERMU***, etc.).

PGC: Pistola Grande de Cojones; cualquier arma a distancia portátil capaz de desatar una fuerza increíble.

piel de acero: Un *cíborg* evidente, peyorativo.

Pogromo, el: Como se indicaba antes, la supresión y eliminación violenta de facciones de *Subversores de la Realidad*. En alguna opciones de metatrama, el Pogromo ha sido suspendido o ha finalizado, mientras que en otras está en pleno apogeo.

Preceptos de Damian, los: Código ético básico para las operaciones de la Unión como un todo.

primium: Aleación secreta creada para los *Dispositivos* de hipertecnología; también se usa para anular los efectos de las variaciones metafísicas de los Subversores de la Realidad. (En términos de juego, un metal que proporciona *Contramagia* innata).

Principio Iluminado Antrópico, el: Teoría Tecnocrática según la cual los seres humanos crean las condiciones de una realidad basada en el hombre mediante un consenso consciente y subconsciente; en resumen, la creencia de que la gente, especialmente los Iluminados, crean y mantienen la realidad tal como la conocemos.

Procesamiento, Procesado: *Condicionamiento Social* empleado para reafirmar y asegurar la lealtad a la Unión Tecnocrática; también, haber sido Condicionado de este modo.

Proceso: Uso común de Ciencia Inspirada (esto es, un hechizo de Tecnomagia); también es el acto de *Procesar* a alguien.

proletario: Término despectivo de jerga sucia que hace referencia a un ciudadano de bajo rango.

Proyecto Invictus: Grupo secreto de idealistas Tecnócratas dedicado a purgar la infección de Nefandos y de hybris dentro de la Unión (*cf.* ***Amigos de Courage***).

pulir: Usar Procedimientos subconscientes basados en Mente, a menudo empleados para *Procesar* a alguien sin que se dé cuenta de forma consciente.

quemar: *Esterilizar* a una persona, lugar o cosa.

rastreador de datos: Un sistema de alimentación de datos relevantes que se desplaza lentamente por la visión periférica de las gafas, el visor o la pantalla de visualización de un agente; oficialmente se le llama Espectro de Datos y Análisis Visuales (EDAV).

rata de laboratorio: Término de jerga sucia para un Tecnócrata que pasa la mayoría o la totalidad de su tiempo en un laboratorio o *Constructo* del *Horizonte*, lejos de las realidades del *Frente*.

Reprogramar: Usar el Condicionamiento Social de forma extrema para purgar el comportamiento *inmutuo* y desleal; dicho de otro modo, lavado de cerebro de la Tecnocracia.

Seis Grados de Separación: Escala de confianza y lealtad dentro de la Tecnocracia; el Grado 1 refleja el mayor nivel de confianza, mientras que el Grado 6 refleja un cese inminente (*cf.* ***Grado Absoluto***).

Simposio: Reunión de Tecnócratas de alto rango, la cual se emplea para gobernar y dirigir las operaciones dentro de una región o instalación determinada.

Subversor: Término acortado para *Subversor de la Realidad*; también **SR**.

supersticioso: Insulto evidente para los magos místicos o sus devotos.

Supervisor: En mayúscula, Tecnócrata de alto rango, especialmente uno que haya sido asignado a la dirección o vigilancia de equipos de subordinados.

Torre de Marfil, la: El predecesor del NOM; también es la aparente ciudadela del Círculo Interior... y por consiguiente, el liderazgo establecido de la Tecnocracia.

Traje Negro: Término preferido y de género neutro para un agente de campo del NOM (*cf.* ***Chicos de Negro***, ***sombreros negros & gafas de espejo***, ***HdN***).

UMREV: Unidad Moduladora de la Realidad de Entidades Vivas; operativo de los Ingenieros modificado con *geningeniería* para desenvolverse mejor en el Universo Profundo. Se considera que es el origen de los mitos de los Durmientes sobre alienígenas grises.

Universo Profundo: Nombre de la Tecnocracia para la *Umbra Profunda*, el espacio exterior.

Utilidad Primordial: El punto de unión psicológico e *hipermatemático* entre el deseo humano y la física de la realidad; es decir, la versión del Sindicato para la *Esfera Cardinal*.

Unión, la: Nombre acortado de la Unión Tecnocrática.

Vacío: Con mayúscula, término histórico para el Universo Profundo, las fronteras por descubrir y las regiones sin cartografiar; también, jerga sucia para uno o más Ingenieros del Vacío que sugiere que tales operativos carecen de personalidad o que evitan a los demás Tecnócratas y a sus asuntos.

Victor: Constructo de *gengeniería* pensado para mejorar la condición humana; destaca sobre todo por su aspecto atractivo, sus capacidades físicas y las desafortunadas peculiaridades de su personalidad y estabilidad mental (*cf.* ***clon***, ***personal no convencional***).

viejavida: La identidad y estilo de vida mantenidos por un Tecnócrata antes de formar parte de las filas de la Unión Tecnocrática; normalmente se deja completamente atrás una vez se forma parte por pleno derecho de la misma.



LIBRO I: DESPIERTA

El cambio sin control es la locura.

Porthos Fitz-Empress,
La Senda Frágil







Capítulo Uno: La Senda del Mago

«Pues la Naturaleza, junto con el Hombre, ha proporcionado una maravilla de maravillas.»
— Corpus Hermeticum, Libro I

El Sol

Asociaciones: ***Claridad; iluminación; éxito; gozo; energía; liberación; la sensación de que puedes conseguirlo todo...***

– ¿Qué tal estoy, Mamá?

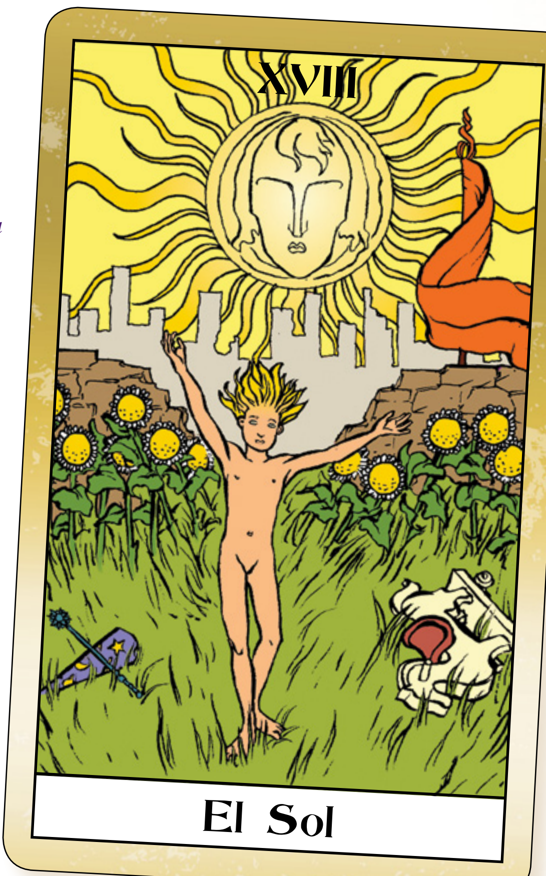
Está maravillosa. Dioses, ¿cómo ha crecido tan rápido?

Mi hija se pone de puntillas, dando una vuelta para mostrarme el vestido borgoña que va a llevar bajo su toga de graduación. Junto ella, una alta vasija de cristal rebosa de flores, sus colores son un estallido de vibrantes rojos, azules y amarillos que surgen de los delgados tallos verdes. "¡Felicidades, Loreena!", pone en las tarjetas que hay junto a ellas, desparramadas como pronto lo estarán los pétalos de esas flores. Alejo mi mirada de esa mesa, de esas flores fantasmales, pues no quiero ver el futuro. Un hábito que he aprendido por las malas. Durante dieciocho años ha tenido que ser así. Demasiada profecía o retrospectiva puede destruir el milagro del Ahora.

Loreena es hermosa. Podría decirlo aunque no fuera Mamá. Durante sólo un instante, alargo ese momento: la luz del Sol en su pelo, atrapada en un segundo eterno, volando antes de volver a caer. La sonrisa que cruza con tanta naturalidad su cara. El resplandor de la malicia en esos ojos grises azulados. La maravilla que es ella: fuerte y lista. Ella surgió de mí, pero también es, en todo su ser, una mujer hecha a sí misma.

Durante un destello, vuelvo a tener su edad, con mi propio camino extendiéndose ante mí, lleno de promesas y amenazas. Aprendí a temer esa vida demasiado rápido, dejé que me doblegara antes de volver a liberarme. Recuerdo la cara de mi propia madre, tensa por una melancólica rabia. ¿Es esto lo que vio en mí entonces, la mujer que fue una vez, lista para las aventuras de la vida? ¿Sintió ella lo que yo siento ahora, o incluso entonces sus heridas eran demasiado profundas para sentir nada salvo envidia? En ese momento, la Yo que fui y la Yo que soy entran en comunión.

Borrones de impresiones fluyen: rodillas peladas, largas noches, dolores tan profundos que creía que nunca desaparecerían. Gritos, bofetadas, besos, sueños. Lágrimas: demasiadas lágrimas. Y la luz del Sol. Elijo recordar eso. Es el Sol lo que hace que todo valga la pena.



Y luego dejo pasar ese momento. El pelo de Loreena cae con la gravedad. Sus labios se cierran en la media sonrisa tan habitual en ella. La malicia en sus ojos, sin embargo, eso se queda. Tiene mucho hacia lo que mirar.

Al igual que yo.

– Estás preciosa – le digo a mi niña. La niña que crié y la niña en cuyo interior estoy – . Absolutamente hermosa.

Ella aprieta los ojos, medio en plan de broma.

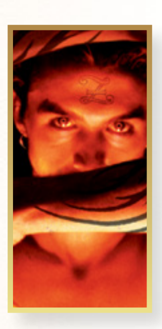
– Sólo lo dices por decir.

– No. – Sacudo la cabeza – . Es verdad. Lo has hecho muy bien. Estoy orgullosa de ti.

Es verdad, lo estoy. Lo sabe, y vuelve a sonreír.

Va a ser un buen día.

De dioses y hombres



El mayor problema con los hombres y los dioses es que demasiados hombres se consideran dioses y demasiados dioses comparten las vanidades de los hombres. Esto es especialmente cierto entre los Despertados: hombres y mujeres bendecidos con poder divino y malditos con flaquezas humanas. Si te unes a ellos, deberías ser consciente de qué significa. El poder de una Senda como ésta es innegable, pero su capacidad de destruirte a ti y a todo lo que quieras está asegurada.

El Archimaestro Porthos Fitz-Empress de la estimada Orden de Hermes se dio cuenta de esto cuando acuñó el término "la Senda Frágil" para referirse al traicionero camino que todos los Despertados recorren. La locura aulladora de los Merodeadores, la gentil demencia de los magos de las Tradiciones, la certeza implacable de la Tecnocracia y su sombra infernal entre los Nefandos, las errantes búsquedas de los Huérfanos y los Dispares, las dudas que cada mago encuentra en su corazón: éstas son las sombras de la Ascensión. Cuando el poder, el orgullo y la paradoja de objetivos sublimes en manos demasiado humanas corren salvajes en tu corazón, el equilibrio entre ellos puede parecer realmente frágil.

0

El Loco

¿Quieres ser un mago? ¿Un sacerdote sagrado de los misterios cósmicos? Pues presta atención a lo que digo. He pasado muchos años en esa Senda Frágil y la conozco como pocas almas en la tierra.

En los arcanos mayores del infame tarot hay un viaje de iluminación y peligros a lo largo de las ilustraciones de esas cartas. Hay quien lo llama un reflejo de la condición humana; yo lo veo como el viaje de un mago. Tal vez el tarot fue obra de manos Despertadas como guía para el resto de nosotros; personalmente, me gusta pensar que los *posers* Rider y Waite simplemente proporcionaron un vehículo para que la única persona *verdaderamente* Despertada de su entorno (la injustamente olvidada Pamela Colman Smith, quien realmente dibujó y pintó esas familiares imágenes) expresara sus ideas. Por supuesto, el tarot es mucho más antiguo, se remonta a los tiempos de la Cruzada de los Hechiceros aún más antigua; pero fueron Rider, Waite y Smith quienes popularizaron sus misterios, dejándonos (para bien o para mal) una visión de aquello en lo que podemos convertirnos.

Es una visión de diablos y locos, juicio y trascendencia. Como nuestras vidas como Despertados. Interpretamos nuestros pequeños juegos sobre un telón de fondo de tribulación. El mundo parece estar fuera de control tan a menudo que, cuando *establecemos* una *ilusión* de control, tendemos a excedernos al hacerlo. Nos enfadamos tanto con nuestros amigos discutiendo acerca de qué *debería ser* el mundo que solemos perder de vista en qué podría *convertirse* si abandonáramos nuestras guerras. Y ahí es donde los Despertados nos encontramos demasiadas veces: en guerra unos contra otros por nuestras visiones de la realidad.

Escucharás muchas palabras como "guerra", "cruzada" y similares en esta Senda. Es parte de la paradoja que te mencioné antes. Afirmamos luchar por fines elevados, pero lo hacemos mediante la sangre de quien se cruza en nuestro camino. También escucharás que uno u otro bando es la única Senda *verdadera*, el único Camino *real*, la única guía de confianza a lo largo de la Senda Frágil.

Y te diré esto:

TODOS están llenos de mierda.

Todos nosotros tenemos razón *Y* estamos equivocados.

La Verdad universal es que no *hay* verdad universal. La realidad es lo que hacemos de ella.

Gnosticismo

Más un sistema de creencias que una práctica específica, el *gnosticismo* se refiere a la visión general de que la Creación que percibimos como realidad es, de hecho, el constructo de alguna fuerza corrupta o malvada. Para escapar de la prisión de esta realidad caída, un gnóstico busca la sabiduría y el conocimiento (*gnosis*) que le conducirá a la trascendencia final.

Este concepto de una Creación inferior gobernada por "fuerzas malignas extraterrenales" o por un "señor de este mundo" se puede encontrar por todas partes, desde *Matrix* o las teorías de la conspiración "reptiliana" de David Icke hasta en muchas formas de cristianismo o las ramas más austeras del paganismo precristiano. Ciertas aproximaciones al budismo o al hinduismo podrían considerarse gnósticas, aunque la palabra rara vez se usa para esas fes. El transhumanismo es claramente gnóstico en sus ideales de existencia posthumana por medio de la tecnología. Hasta ciertos credos ateos tienen subtonos gnósticos; la fijación de Ayn Rand con las masas parásitas o la obsesión de Nietzsche con el Superhombre arrojan sombras gnósticas en filosofías esencialmente ateas.

A varios niveles, **Mago** encarna una cosmología esencialmente gnóstica, en la que los "Durmientes" Despiertan, trascienden su humanidad mediante el conocimiento y potencialmente Ascienden a un estado superior. Aun así, muchos magos no son gnósticos porque no ven el mundo innatamente corrupto, porque rechazan creer en poderes superiores o inferiores o porque sienten que todo es milagroso si abres los ojos lo bastante como para reconocerlo. Aunque **Mago** posee ciertos elementos gnósticos, es más existencial (en el sentido de encontrar sentido a la existencia en un cosmos sin sentido y potencialmente hostil) que puramente gnóstico en sus cimientos.

Pero pese a la presencia de ambas filosofías, **Mago** es más esperanzador en su núcleo que cualquiera de ellas. En **Mago**, pese al cosmos hostil, esas fuerzas malignas y las terribles consecuencias de fracasar, siempre está el potencial de alzarse por encima de todo ello y traer esperanza a un Mundo de Tinieblas.

Para más detalles acerca de los paradigmas gnósticos y sus hijos bastardos posmodernos, ver ***Tecgnosis y transhumanismo*** en el **Capítulo 4 (pág. 105)** y ***Paradigmas comunes de Mago*** en el **Capítulo 10 (pág. 568-572)**.

Algunos magos son mejores personas que otros y algunas facciones se preocupan más de la moralidad y del mundo en su conjunto que sus rivales, pero *todos* ellos sufren del pecado del orgullo. *Todos* ellos cuentan mentiras para parecer buenos. Y es comprensible. Al fin y al cabo, cuando realmente puedes hacer de la realidad tu puta, cuesta mirar más allá de tu verdad para ver una mayor.

Nuestro mundo tiene montones de estereotipos altisonantes acerca de qué somos y hacemos los magos. Algunos hasta acertados. Pero más allá de tales pretensiones poéticas, somos seres humanos con el poder de dioses. Y así, nuestras pasiones, vicios, excesos y defectos son profundamente *humanos*. Las mayores tormentas que invocamos son las de nuestros corazones. Reímos, lloramos, rabiamos y peleamos, nos abrazamos, acariciamos y revolcamos incesantemente en la cama. Hasta al cabalgar fuerzas cósmicas, mantenemos cierta humanidad. Nunca olvides que somos los Locos sagrados de este mundo. Una sensación de juego te puede mantener cuerdo.

Así que, cuando te cuente todas las cosas que estoy a punto de decir, recuerda esto: también estoy mintiendo. Ésta es sólo *mi* verdad. No necesariamente la tuya.

Como suele decirse, nuestro kilometraje puede diferir, aunque compartamos el mismo viaje.

Místicos, tecnomantes y Tecnócratas: *¡Oh, Dios mío!*

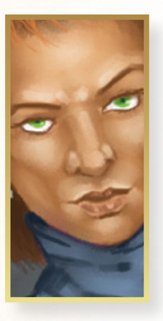
Encontrarás dos grandes divisiones en **Mago**: *místicos*, quienes abiertamente abrazan que lo que hacen es Magia o fe, y *tecnomantes*, que definen lo que hacen en términos de ciencia arcana o avanzada. En términos de juego, todos hacen lo mismo; en términos narrativos, sin embargo, sus creencias sobre lo que hacen son completamente distintas y con frecuencia antagónicas.

La palabra *místico* proviene de la raíz griega *mystēs*, "iniciar"; *tecnomante* proviene de un compuesto que significa más o menos "ver a través del conocimiento del Arte". Esas raíces revelan las principales diferencias entre los místicos y los tecnomantes: los místicos se consideran miembros de grupos iniciados y de élite, mientras que los tecnomantes se ven a sí mismos como gente que emplea habilidades y dispositivos para lograr grandes cosas.

Hay muchos cruces entre estos grupos. Un tecnomante wiccano puede seguir viéndose como un místico que usa tecnología y una científica católica se ve a sí misma como una sierva de élite de Dios que usa tecnología humana para realizar milagros.

Los *Tecnócratas* con "T" mayúscula pertenecen también a un grupo de élite: la Orden Tecnocrática, que ciertamente tiene sus niveles de iniciación. Pero no todos los tecnomantes son Tecnócratas. La diferencia parece pequeña, pero para gente como los Adeptos Virtuales es terriblemente importante.

Durmientes, Despertad



La primera carta del tarot es el Loco: ese chico o chica bonitos a punto de saltar de un precipicio. Y sí, el Loco es andrógino, como muchos personajes de la baraja de Colman. Me gusta pensar que lo hizo a propósito para que quienes supieran mirar más allá de sus preconcepciones pudieran contemplarse a sí mismos, hombres o mujeres, en ese viaje. Nuestro loco carga sus posesiones sobre su espalda, y hay un perrito ladrando justo al borde del precipicio. Mientras, el Loco mira fijamente el cielo, sentado en el borde entre el desastre y el vuelo.

Ése somos nosotros.

Nosotros, tontos humanos, venimos a este mundo con los ojos abiertos. Y entonces tomamos nuestros primeros alientos y comenzamos a cerrar los ojos y a gritar. La mayoría jamás vuelve a abrir los ojos… o, cuando lo hacen, sólo ven lo que quieren ver. Lo que se les ha *dicho* que vean. Mamá o Papá nos mantienen cerca, o los doctores nos dan un cachete en el culo para escucharnos gritar, y eso es lo más lejos a lo que la mayoría llega. En círculos Despertados, llamamos a esa gente *Durmientes*. Están vivos y sueñan, pero sus ojos están cerrados al mundo que los rodea.

Y luego están quienes andan por ahí aturdidos. Pueden sentir formas y sonidos y tienen un cierto grado de control sobre sus movimientos, pero siguen comportándose como si siguieran dormidos. Algunos de los nuestros los llaman *Sonámbulos*, pero también tienen otros nombres: magos estáticos, genios, poetas locos, soñadores y santos. Ciertos Sonámbulos despiertan a medias, atrapados en pesadillas en las que se imaginan ser tanto poderosos como impotentes. Los llamamos Gente de la Noche: vampiros, changelings, las diversas Razas Cambiantes que descargan su rabia en un mundo que está entre lo humano, lo animal y lo divino. Hay cazadores y cazados y almas perdidas de toda condición. Ninguno de ellos, sin embargo, conoce los secretos de los que somos herederos. Son poderosos a su manera y terriblemente mortíferos. Pero *no* son nosotros y nunca podrán ser *como* nosotros.

Porque hay gente que toma ese primer aliento y luego *despierta*. Podemos sentirnos somnolientos un rato, pero siempre hay un momento en que sólo soñar no nos basta.

Eso es el *Despertar*.

Lo que nos hace ser lo que somos.

Este Despertar nos llega como un relámpago, una llamada *Epifanía* en la que el mundo durmiente estalla en una imagen clara e intensa. En la que lo que creíamos antes se revela como falso. La persona que habíamos visto en el espejo hasta entonces está ante nosotros, extraña y familiar. En ese destello de percepción, descubrimos cuán poderosos somos en nuestro interior.

Algunos se refieren a la Epifanía como un abrazo cuádruple: un nivel de comprensión que es perceptivo, físico, intelectual y espiritual a la vez. Una persona Despertada *ve* la Magia, *siente* la Magia, *aferra* la Magia y, finalmente, *se convierte* en la Magia. Que esa persona llame alguna vez a lo que hace "Magia" o no no es el tema. La Magia no es lo que *usamos*. Una vez hemos Despertado, es lo que *somos*.

Y te diré esto, por poco popular que sea la verdad: *todos* los Despertados somos magos. Los magos de las Tradiciones y los Tecnócratas, los Locos y los Caídos, y todos "aquéllos" entre medias que se niegan a escoger bando en nuestra demencial Guerrecilla. *TODOS* somos unos putos magos. Muchos rechazan tal título o se lo niegan al resto, pero es lo que somos: reyes sacerdotes con las llaves de la realidad.

La palabra mago proviene del persa *magus*, del griego *mágos* y del latín *magus*. Se supone que eran sacerdotes prezoroástricos encargados de pastorear a gente inferior por el peligroso camino de una guerra divina. La palabra y sus deberes se asociaron con gente de gran poder y un potencial traicionero: con mortales que compartían los dones de los dioses. Por ello, aunque la palabra tenía connotaciones concretas antes, es una buena representación de lo que todos hacemos. Y no dejes que nadie te diga otra cosa: *todos* lo hacemos. Hasta los Nefandos, a su manera, son pastores en un camino sagrado; puede que guíen a sus rebaños al borde de un precipicio, pero siempre dejan el último paso a los borregos. Pero los magos… nosotros no caemos al saltar. Ni siquiera los llamados Caídos. No, cuando los magos abrimos los ojos y damos ese paso, volamos.



Destinos futuros: La Guerra de la Ascensión

La Guerra de la Ascensión, un conflicto de varios siglos por el futuro de la realidad en el reino humano, ha dividido a los magos en varias facciones enfrentadas, que tratan de moldear la realidad para que se adecue a sus propios ideales.

A finales de los noventa, parece que ha acabado. Las Tradiciones fueron derrotadas a causa de divisiones internas y asaltos externos. La Celosía entre mundos se ha engrosado y la mayoría de archimagos están muertos. La naturaleza penetrante de la tecnología parece haber generado la creencia universal de que la magia y la maravilla son imposibles, por lo que ciertas autoridades declaran haber ganado la Guerra de la Ascensión.

Estas autoridades no entienden ni la Guerra de la Ascensión ni el espíritu humano.

Aunque la Tecnocracia se regodea y las Tradiciones se desesperan, el fundamentalismo religioso y la creencia en la magia se disparan. La tecnología, en vez de destruir la Magia, la facilita. Mientras, el fervor apocalíptico en el mundo supuestamente durmiente amenaza con destruir ese mundo en nombre de Dios. El entretenimiento popular y el fundamentalismo religioso terminan trayendo de vuelta la Magia a espaldas de la Tecnocracia. Y todo mientras una facción que casi todos consideraban finiquitada realiza una jugada final devastadora...

Con el cambio de milenio, la Guerra de la Ascensión está en pleno auge, menos obvia que antes, pero no menos intensa. Ese final aparente, de hecho, ha *intensificado* el conflicto. Estos días, los magos no luchan por objetivos abstractos. Todos luchan para sobrevivir.

Para más detalles acerca de esos Destinos futuros, ver ***Historia Despertada***, en el **Capítulo Cinco**.

Las facciones de la Ascensión:

Los magos que eligen bando en la Guerra de la Ascensión pertenecen a una de diversas facciones:

- **El Concilio de las Nueve Tradiciones Místicas:** Estas nueve Tradiciones son un grupo de conjuradores, brujas, místicos y científicos locos; los magos de forma más obvia. El grupo, originalmente defensor de un enfoque mágico tradicional, se formó entre 1457 y 1466 en respuesta a la Orden de la Razón, una facción que terminaría por convertirse en...
- **La Unión Tecnocrática:** Forjada a la luz de la ciencia y la filosofía, la Tecnocracia emergió durante la Edad Media como una confederación de artesanos, sacerdotes, banqueros y exploradores supervisados por un grupo secreto de asesinos. Llamada por aquel entonces la Orden de la Razón, impuso lenta pero inexorablemente su voluntad sobre el mundo místico. La fusión de la tecnología y de la crueldad terminó por arrinconar a las Tradiciones y otros grupos. A finales del siglo XX, esta facción domina todo lo que toca.
- **Los Merodeadores:** En el extremo opuesto del espectro de la cordura, estos llamados Merodeadores encarnan los impulsos Mágicos más salvajes. Estos esquizofrénicos metafísicos llevan consigo sus propias realidades, las cuales suelen ser impermeables ante la realidad que los rodea. A diferencia de los dos primeros grupos, estos magos están desorganizados como poco. Aunque pequeños grupos cooperan en círculos de locura colectiva, los Locos viven literalmente en sus propios mundos, chocando en ocasiones con las vidas de otra gente... normalmente con resultados devastadores.
- **Los Nefandos:** A la sombra de los demás grupos, los Caídos conspiran. Estos magos, que toman su nombre de la esencia de las sombras, hacen una elección consciente para encarnar la oposición, la corrupción y la decadencia. Sienten que el Olvido es el destino final de todo. Los Nefandos extraen sus poderes de los vacíos que todos los demás magos, incluso los Locos, temen... y, especialmente en estos días, temen por una *muy* buena razón.
- **Los Huérfanos y los Oficios Dispares:** Los llamados Dispares y Huérfanos se dedican a sus propios asuntos sin elegir bando. Algunos se juntan en Oficios relacionados culturalmente; otros forjan sus destinos en las calles o en lugares secretos donde se sienten seguros, al menos por un tiempo, frente la Guerra entre esas facciones rivales.

No todos los magos eligen un bando; algunos cambian de bando y otros tratan de alejarse todo lo que pueden de todos ellos. La Guerra de la Ascensión no es un combate universal. Incluso así, casi todo mago vivo ha sentido su bramido. Tanto si uno elige unirse a esa guerra como si no, moldea (y a veces sacude) el mundo Despertado.

La palabra por "M" con esa divertida mayúscula

Antes de decir más acerca de los magos, quiero hablar un momento de la *Magia*: esa divertida cosilla por la que se arma tanto escándalo. En inglés, algunos la escriben con "c" y otros con "k" [N.d.T.: Para esta traducción hemos optado por hacer esta diferenciación usando minúscula o mayúscula], y casi todos tienen una idea distinta de qué significa. Personalmente, prefiero la grafía con "k" porque hace referencia a la observación de Aleister Crowley acerca de la Magia (*magick*) como "la ciencia y el arte de provocar que ocurra el cambio en conformidad con la voluntad". Muchos encuentran la palabra pretenciosa... pero es que es inevitable un cierto grado de pretensión cuando juegas con la realidad. En lo que a mí respecta, es pretensión sólo si no puedes vivir según el poder de tus afirmaciones. Y, dado que vivir según este poder es en lo que consiste la Magia (*magick*), esa grafía me parece apropiada.

Usa tu propio juicio. Se hará tu Voluntad, después de todo.

Y sí, hablo de una "V" con pretensiones crowleyanas. Crowley, bendita sea su cabecita puntiaguda, reconoció lo que hacemos. Los magos usamos la *Voluntad*, en un sentido muy específico. Usamos fuerza de voluntad para hacer que las cosas sucedan. A menos que tengamos voluntad, no hay "manera" de usar Magia. Por ello, entre toda la gente, tenemos tanta fuerza de voluntad: la necesitamos para hacer lo que hacemos. Y por ello ciertas almas nos llaman Artesanos de la Voluntad, con o sin una V mayúscula. Trabajamos nuestras voluntades para que la Magia tenga lugar.

En cuanto a la propia Magia, escucharás incesantes discusiones sobre qué significa. Ciertos magos la ven como el toque de su dios y otros la ven como el fuego de Prometeo. Podría interpretarse como el teclado de la Realidad, para acariciarlo, *hackearlo* y tocarlo como el gran piano de Beethoven. Podrías verla como el estado natural de la humanidad antes de una caída o como el gran destino al que todos aspiramos. Hubo una vez una época en la que *todos* podían hacer Magia; yo no me lo acabo de creer, pero algunos sí. La Magia, llamada con frecuencia el Arte, es un componente esencial de lo que muchos magos llaman *Ascensión*: una trascendencia personal o universal de los límites humanos. Ése es otro tema completamente distinto al que me referiré en un momento. Por ahora, recuerda esto: la Magia es lo que haces cuando has Despertado lo suficiente como para rehacer nuestro mundo según tus deseos.

La Ascensión y su Guerra

Ese tipo de poder asusta a la gente… y con razón. Es terrorífico descubrir qué puedes hacer si realmente te pones a ello, y es incluso más terrorífico descubrir que los demás pueden hacerlo quieras o no. Ese terror dirige lo que llamamos la *Guerra de la Ascensión*, un combate por el destino de la realidad tal y como la conocemos.

En el gran mapa del viaje del tarot, esta Guerra es donde encontramos nuestros Diablos y Carros, nuestras Ruedas y Torres y quizá también el Juicio. Es donde muchos encontramos Fuerza y Lujuria, y las muchas pruebas de Copas y Bastos, Oros y Espadas. Librada de muchas formas desde los orígenes de la humanidad, y en su forma actual desde que el Renacimiento europeo contempló una "cruzada de hechiceros", esta Guerra (sí, otra palabra en mayúsculas, tenemos muchas) enfrenta a las fuerzas de la Magia, la fe, la ciencia y la perdición entre sí. Su historia no importa ahora; digamos que las facciones que luchan en las sombras de la realidad dicen combatir a causa de una antigua disputa, pero en realidad, en el fondo, están motivadas por el miedo a la verdad Mágica de los demás.

Nosotros, cascarrabias monos místicos, no nos ponemos de acuerdo en casi nada. Todo ser humano, Despertado o no, tiene una idea distinta sobre qué significa "realidad". Coincidimos en ciertas cosas, por supuesto: el agua moja, las cosas caen al soltarlas y tenemos dos brazos, piernas y ojos (a no ser que el destino nos cambie de algún modo). Pero cuando eres uno de los nuestros, te das cuenta de que ciertas cosas están a nuestro alcance: podríamos respirar bajo el agua, volar por el aire o cambiar las formas con las que nacimos. El *poder* de hacer esto es Mágico. El orgullo de tal poder nos dirige a la Ascensión… y, paradójicamente, nos *aleja* también de ella.

La Ascensión es un gran ideal. Para algunos magos, es la capacidad de un individuo de trascender su envoltura mortal e ir al Cielo o al Nirvana, o lo que sea que aguarda fuera de nuestra



vista. La imagen arquetípica de la Ascensión está en la carta del Mundo (la última parada del viaje del tarot), en la que un alma desnuda baila entre los elementos, medio envuelta en un manto de glorioso abandono. Es tanto rendición como control, gozo infantil con comprensión adulta. Ésa es una de las muchas paradojas de nuestra Senda: cuanto más tratas de explicarla o capturarla, menos probable es que realmente logres ese objetivo.

Debido a esa paradoja concreta, muchos magos buscan un objetivo menor: hacer que el *mundo* Ascienda. Te dirán que eso es la benevolencia definitiva. Y te estarán mintiendo, porque *no* lo es. Aunque no estés de acuerdo, al igual que muchos magos, opino que esa Ascensión universal es la esclavitud definitiva. Reemplaza la revelación individual con unidad comunal, haciendo que todos los Durmientes despierten *del modo en que creemos que deberían*. Es un objetivo utópico, con el mismo defecto que todas las utopías: la insistencia en que todos se amolden a los ideales de otro. Y aunque la Tecnocracia es el ofensor más evidente, muchos otros magos son igual de culpables.

Y por ello, guerreamos.

Hybris, nuestro fatídico orgullo

Libramos nuestra Guerra de la Ascensión por el destino del mundo. La libramos por nuestra supervivencia. La libramos por nuestra *hybris*, el fatídico orgullo que conduce a la destrucción. La hybris, el mayor cráter de nuestra Senda Frágil, insiste en que si *podemos* hacer algo, *deberíamos* hacerlo… porque, después de todo, es nuestro *derecho* hacerlo. La realidad está en nuestras manos, por lo que es nuestro deber hacer del mundo un lugar mejor: mejor, por supuesto, según nuestros estándares.

Y aquí es donde las cosas comienzan a resquebrajarse.

Suele comenzar con gente sanando a los enfermos, trayendo fuego y haciendo cosas que claman desesperadamente por ser hechas. Y eso es bueno. Pero cuando te convences de que sólo *tú* sabes lo que es bueno o no, ese fuego prende un holocausto. Los robots marchan, las brujas maldicen y las tormentas eléctricas iluminan las calles.

Y nosotros, los Despertados, hemos estado haciendo este tipo de mierda durante siglos.

En nombre de la Ascensión, el gran ideal, convertimos en esclavos y cadáveres a quienes se cruzan en nuestro camino. Se culpa a la Tecnocracia, pero cualquier supuesto Guerrero de la Ascensión es culpable.

Tenemos *miedo*, a menudo con razón, así que *peleamos*. Y matamos. Y morimos. Y de vez en cuando Ascendemos. Sin embargo, muy a menudo, ardemos.

La Magia es nuestro don, responsabilidad y maldición. La podemos usar para prender lámparas o para que arda el mundo. Y hacemos ambas cosas, y muchas más.

Y por esto, en el gran diseño de las cosas, somos tan parecidos al Loco y danzamos en el límite entre la trascendencia y el olvido.



El Avatar

¿Ves a ese perro a los pies del Loco? Es el guardián, que danza tanto para advertirlo como para atraerle. Si el Loco no escucha, caerá por el precipicio. Pero si el Loco *sí* escucha, esos ladridos y danzas lo animarán a estar vigilante. Ese perro permite al Loco saber dónde situar sus siguientes pasos.

Y ése es el *Avatar*: ese fragmento de divinidad que nos guía en nuestro Despertar.

"Avatar" es otra palabra prestada que encaja en quién y qué somos. En la cosmología hinduista, un avatar es un aspecto encarnado de un dios. Y, en cierto modo, eso es lo que es exactamente el Avatar de un mago: una encarnación del dios interior.

Cada mago tiene su propia opinión sobre todo esto. Los Coristas Celestiales y otros magos monoteístas te dirán que *todo* es un fragmento de la creación del Único Dios Verdadero y que los Avatares están más cerca de Dios que la carne mortal. Los místicos paganos suelen afirmar que todos somos pequeños fragmentos de la Divinidad que simplemente aguardan a darse cuenta de ello. Los magos ateos ven el Avatar como un reflejo de nuestro Genio Interior y otros lo ven como un bodhisattva, una vida pasada, un ángel guardián o alguna otra manifestación de una comprensión más profunda. Como dije, los magos somos muy diversos. Tenemos poderes similares, pero los describimos de maneras muy diferentes.

Un Avatar puede parecer cualquier cosa que esperes ver. ¿Buscas un extraño de buen ver? Aquí está. ¿Soñaste con una preciosa dama? Está justo dentro de ti, aunque seas un hombre. Si buscas ángeles, encontrarás uno sobre tu hombro: si temes a los demonios, el Avatar también cumple con ese papel. Ese espíritu guía puede parecer el infierno sobre ruedas o el cielo con un cambio de marchas. Hasta puede ser como *tú*: tal vez el

Tú que siempre soñaste ser o el Tú que temes ver en el espejo. He conocido a magos que veían a sus Avatares como nubes o humo, sirvientes androides o voces en el aire. Sí, hasta pueden parecer perros. La forma no importa. La función sí.

Un Avatar guía al mago a través del proceso, con frecuencia doloroso, de Despertar. A veces arrastrará al mago, mientras éste patea y grita, por calles de pesadilla. Se dice que un Avatar puede ser un maestro, un padre, un bruto o un amante. Es tanto amo como esclavo, tiene crueldad y amabilidad en sus manos. Lo que *nunca* es un Avatar es *indiferente*. Cualquiera que sea su rol en tu vida, eres importante para ese espíritu y él es importante para ti. Tanto si un Avatar tiene el poder de Despertar como si simplemente muestra al mago el modo de encontrarlo, ese Avatar tiene la llave a la comprensión mística. Cuanto más fuerte sea para ti, más vas a entender.

Un Avatar llega por primera vez a un mago en el momento de Epifanía, en el punto donde las ilusiones mortales desaparecen. A veces esto sucede gradualmente: cosillas extrañas que van cobrando sentido a medida que crece la comprensión. Pero es más habitual, al menos en esta era, que el Despertar lance al mago a una súbita y dolorosa consciencia. Tal vez esas cosillas de repente se suman y forman una verdad literalmente asombrosa. O tal vez preconcepciones muy antiguas se rompen abruptamente, revelando verdades ocultas hasta entonces. Pase lo que le pase al mago y al margen de la edad en que le pase (que puede oscilar entre la infancia y la ancianidad, pero normalmente es al llegar a la madurez), el Avatar sacude al mago y ese mago Despierta.

Búsquedas

Tras ese Despertar, el Avatar se queda para guiar al mago. Mediante señuelos, dones, seducciones y amenazas, ese dios interior sigue los pasos del mago a lo largo de la Senda. En lo que llamamos *Búsquedas*, el Avatar reta al mago a ir más allá, desentrañar misterios, superar pruebas, resistir tentaciones, enfrentarse a sus miedos o abrazar su verdadero potencial. Como un maestro, el Avatar presenta obstáculos y problemas para que el mago los resuelva. Si tiene éxito, el Avatar proporciona una mayor comprensión de los dones de la Magia; si no, ese mago queda atrapado donde se quedó hasta que esté listo para superar la prueba.

Las búsquedas suelen tener lugar en un reino profundamente simbólico dentro de la imaginación del mago. ¿Acaso el Avatar lleva la conciencia del mago a otro mundo distante? ¿O más bien toda la experiencia sucede "en la cabeza" de un mago en trance? Nadie está del todo seguro. Como tantas cosas a lo largo de nuestra Senda, no hay hechos, sólo suposiciones.

Los magos no suelen desaparecer durante una Búsqueda; sus amigos los encuentran durmiendo o meditando, aunque es imposible despertarlos hasta que termina la Búsqueda. Pero en ocasiones los magos *sí* desaparecen durante una Búsqueda… y algunos jamás regresan. Otros mueren por causas misteriosas o regresan dementes. Los Merodeadores comenzaron así, Despertando o Buscando en lugares que los enloquecen incluso para los estándares Mágicos. Pero lo habitual es que un mago regrese de una Búsqueda con una comprensión más profunda de su potencial o con aspecto decepcionado y la promesa de hacerlo mejor la próxima vez. En el mundo Despertado, una Búsqueda es la prueba que debes pasar si quieres seguir adelante… y hasta que la *superes, no lo harás*.

Areté

La principal medida de la comprensión y la Voluntad Mágica se suele llamar Areté. Una palabra griega que se traduce más o menos como una forma espiritual de excelencia valiente, Areté (que se pronuncia correctamente *a-re-TE*, aunque se suele decir *A-re-te*, ¡pero un mago entendido *jamás* diría *a-RE-te*!), refleja la mezcla de conocimiento, voluntad, imaginación e integridad que exige la verdadera Magia. Sin Areté, un mago no puede trabajar libremente con tales poderes; sin *incrementarlo*, se queda estancado. Como sea que lo llames (y, otra vez, magos distintos lo llaman por nombres distintos), la Areté es la esencia de un mago.

Las pruebas de un Avatar para un mago en una Búsqueda le proporcionan las llaves de la Areté. Antes de alcanzar niveles superiores de excelencia, el mago debe demostrarse digno de ellos. Al abrir puertas de ignorancia, orgullo, miedo y estancamiento, un verdadero Artesano de la Voluntad se enfrenta a tales retos y regresa a su mundo (si regresa) habiendo aprendido alguna nueva lección vital sobre los secretos de sus Artes y los secretos en su alma. Si no los aprende o se retira de la prueba, entonces sus Artes están limitadas. Tiene *poder* pero no *control*.

¿Quién está al mando aquí?

Si miras de frente a tu Avatar, no cuesta ver por qué tanta gente se pregunta quién manda sobre quién. Ese espíritu, después de todo, parece un cruce entre un maestro, un sargento instructor y tu peor pesadilla, especialmente en medio de una Búsqueda. Para ciertos magos, especialmente los Tecnócratas, todo esto del "avatar" es un autoengaño… o peor, una manipulación de fuerzas externas demasiado horribles como para contemplarlas. Ciertos Despertados gravitan hacia la Tecnocracia para escapar de sus Avatares, sumergiendo a esos extraños espectros en rutinas de *ciencia* limpia y eficiente. La Unión sabe cómo controlar estos pensamientos supersticiosos y su éxito aparente en la Guerra de la Ascensión muestra lo efectivos que pueden ser. Pero sea cual sea el bando que elijas o la forma que tenga tu Avatar, recuerda esto: el Avatar te sirve a ti, y no al revés.

Esencia y la Trinidad Metafísica

Se dice que cada Avatar tiene una *Esencia*: una especie de personalidad metafísica. La naturaleza de la personalidad está, como en la mayoría de cosas, abierta al debate. ¿Es un reflejo del subconsciente del mago? ¿El diseño de espíritus ancestrales? ¿Un fragmento de fuerza celestial o demoníaca incrustada en el alma del mago? ¿Un caótico gusano tejedor conjurado a partir de entidades enfrentadas? ¿O simplemente las inclinaciones (espirituales o incluso genéticas) del propio mago? Los Despertados debaten este asunto sin cesar, pero lo que es cierto es que esa Esencia guía la forma y conducta de tu Avatar. sus inclinaciones tienden a volverse, o reflejar, las tuyas.

El Concilio de las Tradiciones reconoce cuatro Esencias claras, con una quinta teorizada pero aún no aceptada como oficial. Tres de ellas gravitan hacia lo que los magos del Concilio llaman la Trinidad Metafísica, con la cuarta entre sus extremos y la quinta que supuestamente las incluye a todas.

También conocida como *la Triple Senda*, la Trinidad personifica:

Dinamismo, la fuerza de la posibilidad desenfrenada;

Terminología Tecnócrata

Pese a la extendida creencia de que los efectivos de la Tecnocracia son gafas de espejo sin alma, los miembros de la Unión tienen experiencias similares bajo nombres diferentes:

- **Iluminación:** El Despertar, no como una experiencia mística, sino el florecer del pleno potencial humano que pocos alcanzan. También un término Tecnocrático común para la Areté, a la que consideran un reflejo de ese potencial realizado.
- **Procedimientos Iluminados:** Magia.
- **Las Masas:** Durmientes.
- **Genio:** Un nombre común para el Avatar, tal y como lo entiende la Tecnocracia.
- **Eidolon:** La Esencia del Avatar, normalmente entendida bajo las mismas pautas Dinámica, Estática, Buscadora y Primordial.
- **Mediación:** Un término común para el proceso de la Búsqueda, normalmente considerado un reflejo subconsciente del entrenamiento y la experiencia del mundo real.

Estasis, las formas y diseños que esa posibilidad logra; y…

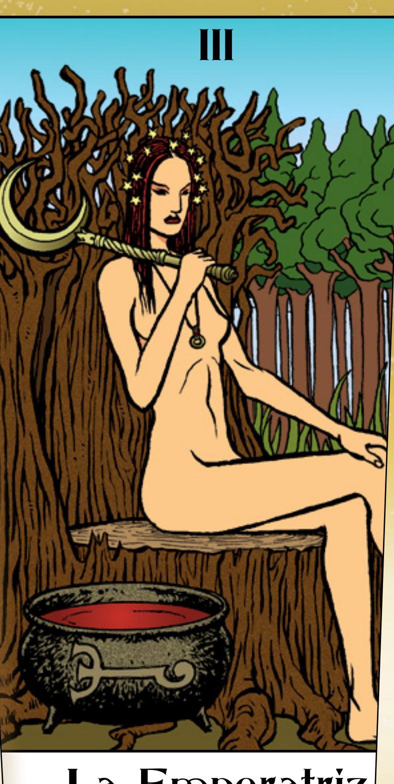
Entropía, el inevitable tirón de destrucción que destroza la Estasis y regresa al Dinamismo.

Entre ellas, hay una búsqueda por el *Equilibrio*, evitando los extremos, pero manteniéndose fiel al ciclo.

Y más allá de todas ellas, se dice que está *Infinito*, el Uno-Que-Es-Todo. Ain Sof. Unidad. El Absoluto. A veces hasta llamado *el Vacío*, esta "materia oscura" cósmica supuestamente existe porque la teoría insiste en que *debería*. Para los Nefandos y otros magos, este Vacío es la verdadera naturaleza de la realidad, una nada eterna sobre la que imponemos otras formas antes de que se disipen en polvo metafísico. No es el concepto más alegre, pero sí uno poderoso en cualquier modo.

También podrías ver la Ascensión en términos de esta Trinidad, el Dinamismo sería los Merodeadores, la Estasis reflejaría la Tecnocracia, la Entropía estaría encarnada por los Nefandos mientras que las Tradiciones y los Dispares los equilibrarían a todos. Esto es simplificar demasiado, creo. Puedes encontrar Avatares y tendencias de todas estas fuerzas en cualquiera de los grupos, pero es una manera de mirar la Guerra de la Ascensión: como un enfrentamiento entre fuerzas cósmicas, con los magos como peones que se creen reyes.









Poesía y el Arte

En cuanto a las Esencias del Avatar, las cuatro elegidas por el Concilio son: *Dinámica*, *Patrón*, *Buscadora* y *Primordial*. La primera refleja el potencial creativo salvaje; la segunda, una tendencia en volver firmes las cosas; la tercera busca nuevos horizontes; y la cuarta se desliza bajo la superficie del resto, misteriosa y finalmente incognoscible.

En la antigüedad, los hechiceros comparaban estas Esencias con el fuego (Dinamismo), las fortalezas (Patrón), los vientos (Búsqueda) y el mar (Primordial). Ciertos textos místicos hablan de ellas como entidades (la Reina del Fuego, el Labrador de la Tierra, el Señor de los Vientos y la Dama de las Profundidades) cuyas cortes y conflictos se ven reflejados por los magos en nuestro mundo. Algunas autoridades ven la Trinidad como Padres o Madres, Hijos o Doncellas, y Espíritus o Ancianas. Los Tecnócratas dicen que todo esto es un sinsentido, pero hasta *ellos* crean palabras sobre estos sublimes sujetos. Realmente, es inevitable. Es más fácil lidiar con fuerzas cósmicas cuando les pones cara.

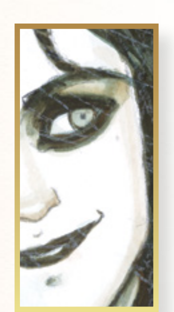
Los magos somos gente poética. Las metáforas y el simbolismo son el pan nuestro de cada día, por así decirlo. No *todos* hablamos con imágenes rimbombantes, por supuesto, pero para tales asuntos cósmicos, la poesía parece el lenguaje apropiado. El lenguaje, como la Magia, toma conceptos sublimes y los coloca en formas que nos ayudan a comunicar nuestros pensamientos. Uno no puede discutir de Magia sin usar metáforas. Por muy buenas razones, la Magia suele ser llamada "el Arte".

La Voluntad de Poder

Hay un gran paso entre el reino del Loco y el reino del Mago y sus cartas asociadas: la Suma Sacerdotisa, la Emperatriz, el Emperador y el Hierofante. El primer paso representa la maravilla, el peligro y el potencial; los siguientes pasos reflejan el control. Aquí es donde el Despertar se convierte en la Senda. Una cándida aceptación se convierte en Voluntad de Poder. Al apuntar con una mano hacia el cielo y la segunda hacia la tierra, el Mago encarna el foco, el compromiso y un sentido del Yo. Mientras que el Loco explora, el Mago y sus compañeros *deciden*. Tal confianza les proporciona autoridad, grandeza y responsabilidad. Y ahí, por supuesto, es donde las cosas se ponen interesantes.

Una expresión común entre los místicos es «*Haz tu Voluntad*». La gente la malinterpreta como una licencia para la autocomplacencia descuidada. Es todo *menos* eso. Lo que la expresión significa, en sus diversas variantes, es *Manifiesta tu Voluntad en el mundo, con plena consciencia de lo que haces*. En otras palabras, sabe lo que haces antes de hacerlo, hazlo con compromiso y estate preparado para lidiar con las consecuencias. Aunque la vida tiene pocas cosas seguras, el mago que sigue este consejo generalmente puede vivir más y cagarla menos que uno que no lo sigue.

Consciencia, conflicto y resolución



La Senda Frágil implica tres pasos: consciencia, conflicto y resolución. Cada mago sigue alguna variante de estos pasos. Algunos hechiceros viven durante siglos y otros se hacen añicos a la semana de Despertar. En cualquier caso, la trayectoria del acantilado del Loco lleva en una de las siguientes direcciones:

Consciencia

Una vez has Despertado, te vuelves *consciente*. Tu mundo es mayor, con más posibilidades. Las sensaciones se vuelven más vívidas. El Avatar se convierte en una presencia en tu vida. Las cosas ya no parecen al azar, sino que parecen seguir un diseño mayor. La consciencia te muestra tu lugar en ese diseño... y te muestra cómo trabajar con él.

Instrucción y mentores

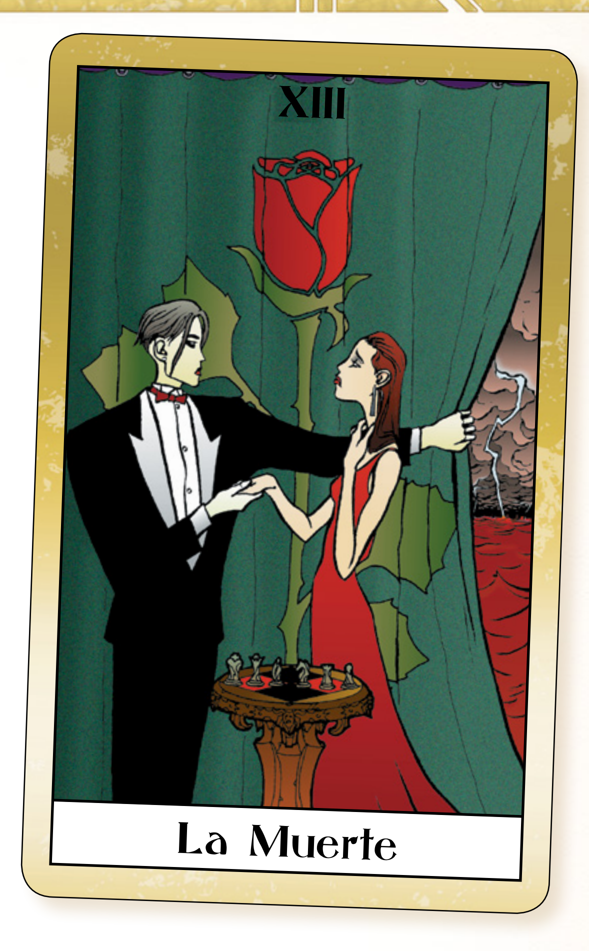
Los polluelos siguen necesitando que se les enseñe a volar. Lo mismo ocurre con nosotros. La instrucción es esencial para los magos. Sin ella, nos convertimos en un peligro para nosotros mismos y para cualquiera a nuestro alrededor. De aquí, sospecho, provienen los Merodeadores; sus talentos salvajes siembran el caos en el mundo. Pero hasta estos Merodeadores suelen conseguir instrucción. Puede que siga un diseño loco, pero éste tiene sentido, aunque sólo sea en sus cabezas.

La instrucción puede tomar muchas formas: un mago anciano, un espíritu guía, investigación bibliográfica, un aquelarre, una hermandad o un programa de adoctrinamiento. En los viejos tiempos, los místicos en ciernes eran enviados a servir como aprendices, entregados a conventos y claustros, o iniciados en sociedades secretas. Allí, magos experimentados y mentores no Despertados los entrenaban y enseñaban. Actualmente esto sigue ocurriendo, especialmente en sociedades que reconocen la Magia (aunque sólo sea en contextos religiosos) y siguen los caminos ancestrales. ¿La escuela de hechiceros de los libros de Harry Potter? Esos lugares existen en los márgenes de este mundo. Cuando un mago alcanza la consciencia, esos instructores suelen venir a buscarlo.

La instrucción Mágica no es siempre evidente. La Tecnocracia, de hecho, se niega a llamar "Magia" a lo que hace. En su lugar, un iniciado Tecnócrata es invitado o enviado a la fuerza a un "programa de automejoramiento" que lo adoctrina en el camino Tecnocrático. Otros grupos siguen líneas culturales, con ordalías, búsquedas de visión y órdenes sagradas y todo eso. La forma no es importante. La guía y la instrucción *sí*.

Los mentores se convierten en las Emperatrices, Emperadores y Hierofantes de nuestro mundo. De vez en cuando, también son nuestros Amantes. Esos ancianos asumen la responsabilidad de aquéllos a su cargo. A cambio de compartir su experiencia, esperan cierta lealtad. Algunos mentores exigen juramentos de aprendizaje como los del viejo mundo, y otros sólo esperan que los alaben (y se ofenden si no se les muestra ese respeto). El siguiente paso inevitable en la Senda, el *conflicto*, suele empezar con la relación mentor-estudiante. A la gente no le gusta que le digan qué hacer, especialmente en el mundo moderno. Si las órdenes van en contra de su naturaleza, se rebelan.

Idealmente, no obstante, este tutelaje enseña al nuevo mago a usar bien sus poderes. Un mentor transmite sus herramientas, creencias y secretos y, aunque el estudiante puede acabar por dejarlo atrás, este entrenamiento místico proporciona un foco para el potencial innato del mago. Mediante éstos, el talento se vuelve habilidad y la consciencia se vuelve Arte.



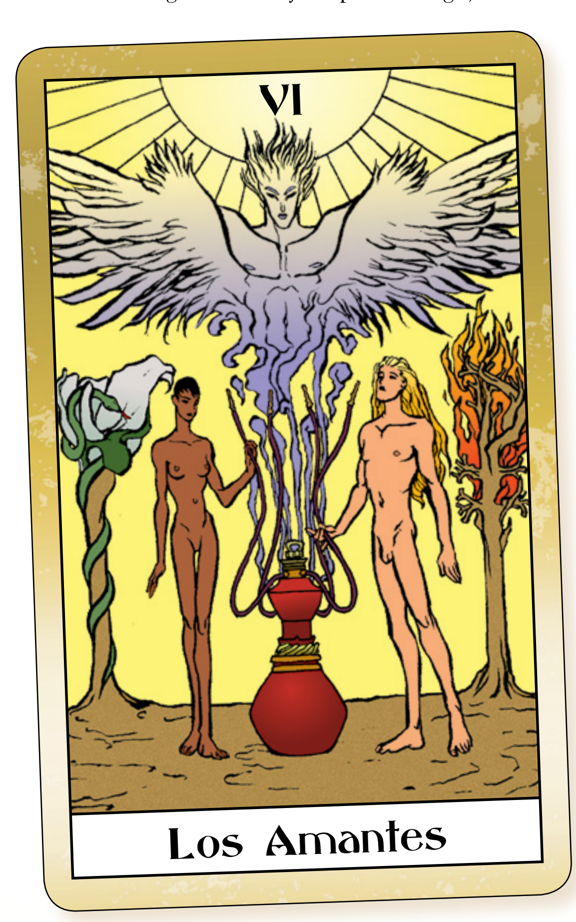
Conflicto

La paz nunca dura. Somos criaturas conflictivas, así que los conflictos son inevitables. Muchos serán emocionales e intelectuales. Unos pocos son filosóficos. Con frecuencia también son físicos. Esa brillante chispa de consciencia termina por convertirse en una llama... y entonces, como dije, ardemos.

Magos rivales

A veces ese conflicto comienza de inmediato. Un Despertar traumático destruye completamente el mundo del mago. Esto sucede de forma literal más de lo que creerías. Un mago recién Despertado hace arder a sus padres, hace volar por los aires una escuela o actúa salvajemente hasta que alguien lo somete. Las llamadas autoridades ponen *poltergeists*, abducciones o tiroteos como excusa, pero los Despertados saben lo que *realmente* está pasando.

Si un nuevo o potencial Despertar sale así de mal, las facciones de magos envían agentes de recuperación para hacerse con el nuevo recluta; normalmente para entrenarlo, a veces para acabar con él. Estos equipos, si se cruzan entre ellos, suelen pelear. Pueden estallar extrañas guerras callejeras por un mago, sobre todo si esa persona parece especialmente dotada. Desapariciones, tiroteos, guerras de bandas y asesinatos rituales son habituales en el mundo Despertado. Como dije antes, la Guerra de la Ascensión es muy real. Las facciones rivales capturarán, convertirán o destruirán a un mago recién Despertado y a todos los que le rodean si eso evita que otra facción llegue a él primero.



Esos conflictos no terminan cuando un nuevo mago se une a una facción; normalmente, se vuelven más intensos. Aparte de las luchas obvias entre grandes facciones (y, aún más peligrosas, las luchas *no tan obvias*), existen rivalidades dentro de grupos. Hechiceros Herméticos chocan con Cuentasueños chamánicos; Trajes Negros arrastran a científicos locos para interrogarlos y reformarlos; dos aquelarres Verbena se enfrentan en una guerra de brujas por pequeñas diferencias religiosas. Pese a lo iluminados que afirmamos estar, los magos encontramos mucho por lo que pelear.

La Gente de la Noche

Las amenazas más mortíferas suelen llegar de noche. Vampiros, hombres lobo, fantasmas furiosos y hadas traicioneras representan serias amenazas para los nuestros. Aunque sus formas de "magia" son más limitadas que la nuestra, tales criaturas suelen ser más grandes, fuertes y duras que nosotros. Un mago que se cruza en el camino de un hombre lobo termina pareciendo espagueti del día anterior. Uno que baila con vampiros puede perder todo lo que lo hace Mágico.

La Gente de la Noche también puede ser asombrosamente seductora. Sus dones son como afrodisíacos para nosotros.



Celebramos los misterios y gravitamos hacia el poder, por lo que es natural que busquemos Amantes y Diablos entre sus filas. Y sí, sin duda tales alianzas son posibles. Los magos y la Gente de la Noche trabajan juntos con mucha frecuencia. Sólo recuerda traer la Fuerza y la Templanza para tratar con ellos. Para un mago, el beso de un vampiro puede ocasionar un destino mucho peor que la muerte.

Agencias mortales

Hubo un tiempo en el que los magos hacían lo que querían. Si un mago quería ser rey, invocaba a unos pocos demonios y derrocaba a los señores locales. Si una bruja se cabreaba, se desataba el infierno. Ciertas facciones querrían volver a esos días, pero hay un problema: incluso si los magos no se metieran y derribaran a un potencial rey-mago, las autoridades mortales lo harían en su lugar. En los días de antaño, reyes enfadados, sacerdotes e iglesias trajeron lo que llamamos el Tiempo de las Hogueras: una era de persecución que condujo a nuestros monstruos a la clandestinidad. Ahora, en una era llena de cámaras telefónicas, equipos SWAT y tanques, los aspirantes a dioses no tendrían ninguna oportunidad.

Los llamados Durmientes están lejos de la indefensión. Los gobiernos tienen agencias secretas que tratan con amenazas paranormales. Policías, sacerdotes, agentes especiales, periodistas, consejeros, cazadores de brujas y algún que otro asesino son enviados cuando un mago actúa de forma demasiado libre y obvia con sus Artes. Por esta razón, entre otras, somos cuidadosos en lo que hacemos. La Magia puede ser grande y terrible, sí; pero al lado de las fuerzas de la religión o de la ley, hasta los hechiceros más poderosos son como cucarachas en una batidora.

Inercia de Realidad, Consenso y humanidad

No obstante, el arma más poderosa del mundo mortal contra los nuestros, y tal vez el mayor reto para *cualquier* mago, se debe al peso y la inercia de la propia Realidad. Porque la Magia, hasta la más potente, debe fluir con esa marea o pelear contra ella… con frecuencia con resultados dolorosos para el mago.

Imagínate como un nadador en la playa. Si nadas siguiendo la corriente, llegas más lejos (con menos brazadas y cansancio) que si te lanzas contra las olas. Piensa en la Realidad como ese océano y entenderás qué quiero decir con *inercia de realidad*. Ésa es la resistencia que se nos opone cuando vamos contra corriente.

¿Quién crea ese océano? Ese debate lleva siglos teniendo lugar. Sin embargo, por lo que podemos suponer, la masa de la realidad de nuestra Tierra proviene de esos supuestos Durmientes y la fuerza combinada de su creencia. En los viejos tiempos, las cosas eran más fluidas porque no tenías a miles de millones de personas creyendo en lo mismo; cuanto más ha crecido y se ha conectado la humanidad, sin embargo, más pesada se ha vuelto la creencia de las masas.

Algunos magos llaman a este peso *realidad consensuada* o Consenso. Es el océano por el que tenemos que nadar. Aunque a veces tienes que abrirte camino a través de esas olas y chapotear para hacer las cosas. Pero cuánto más braceas, más te cansas. Mientras, la gente se da cuenta de que has agitado las cosas y, como bañistas salpicados por algún maleducado, tienden a cabrearse con el responsable. Luego verás lo desagradable que puede ser su descontento contigo. Por ahora, digamos que la inercia de realidad no es tu amiga a no ser que logres que el Consenso esté de tu lado. En muchos sentidos, en esto consiste toda la Guerra de la Ascensión: en guiar la marea para que sea más sencillo ir con esa corriente.

Alienación y santuarios

A medida que los magos se adentran en el reino de la Magia, cuesta más mantener cierto sentido de humanidad. Seguimos siendo *gente*, como dije antes, pero crece la distancia entre las ilusiones de los Durmientes y las cosas que comprendemos. Esto tiende a tensar nuestras relaciones con nuestros compañeros de trabajo, amantes, familia y amigos. Cuando puedes leer la mente de otro o controlar la caída supuestamente al azar de unas cartas, surge una cierta impaciencia con el resto del mundo.

Moverse por el mundo de los Durmientes puede ser como intentar volar mientras tus vecinos te cortan las alas. La Magia no funciona bien cuando la gente no acepta sus posibilidades. El sofocante peso de la incredulidad estorba a nuestros mayores dones. Y así, los magos suelen molestarse con las limitaciones mortales y los Durmientes que parecen retenernos.

Por razones obvias, esto afecta a nuestras relaciones con la gente que no ha Despertado. Cuesta amar (incluso *tolerar*) a gente que no puede entender ni entenderá tu realidad. El nivel añadido de secretismo y miedo también erosiona esos lazos. Como resultado, la mayoría de magos llegan a una etapa de Ermitaño: un punto en que necesitan alejarse de la vida que conocían y pasar tiempo solos o con los nuestros.

Esta etapa puede ser temporal o podría durar el resto de una vida muy larga. Monasterios, laboratorios, campamentos, castillos, escapadas, islas secretas, cumbres ocultas, hasta lugares

altermundanos labrados a partir de la propia realidad (los legendarios *Reinos del Horizonte*), todos ellos proporcionan santuario para los magos que requieran tiempo para aclarar su mierda. Y, aunque en esos lugares es fácil alienarse *demasiado* y olvidar quién y qué eres (un problema común, especialmente para los Despertados muy viejos), casi todo mago necesita pasar algo de tiempo lejos del mundo que conocía, aunque sólo sea para reflexionar.



Como el Ermitaño del tarot, un mago reflexivo usa la soledad para profundizar en su comprensión y en sus Artes. Meditación, experimentos, investigación y Búsquedas lo ayudan a entender cosas que serían difíciles, si no imposibles, de explorar en el mundo de los Durmientes. Aun así, idealmente, el Ermitaño sigue vigilando la aldea durmiente de más abajo. Para muchos de nosotros, el Despertar es una carga sagrada: un deber que tenemos para con toda la Creación. La luz de la consciencia nos ayuda a través de una oscuridad que la mayoría de la gente no puede penetrar.

Estancamiento

Es fácil obsesionarnos por esos conflictos, especialmente si los evitamos. Y así terminamos como el Colgado, suspendidos donde estamos mientras las cosas "pasan por nuestras cabezas". Los magos se estancan por el ansia de poder, se estancan en la soledad, en la autoindulgencia o el odio o la desesperación. Estamos tan enfrascados en nuestros conflictos (o en evitarlos) que dejamos de crecer. Sucede más de lo que crees.

Hay lugares más allá del mundo humano donde los magos van a desaparecer de la vista. La intriga y las puñaladas traperas están a la orden del día. Las rencillas duran décadas o siglos y de vez en cuando explotan en duelos autodestructivos. La legendaria Doissetep muestra qué puede suceder cuando magos de todo tipo se obsesionan tanto en sus caminos que el estancamiento se convierte en entropía y la entropía abre paso al olvido.

Los magos solitarios también se estancan. Envueltos en sus propias preocupaciones baladíes o atrapados por el miedo, la avaricia o la demencia, terminan enredados en el estancamiento. Algunos enloquecen (de nuevo, como los Merodeadores) y otros simplemente se *atascan*. Aparentemente poderosos, son como Scrooge antes de que se le apareciesen los fantasmas, decayendo grandiosamente en un despilfarro desesperanzado.

Pero el Colgado también representa transición. Puede desatascarse rompiendo sus viejos hábitos. Los magos pueden salir del anquilosamiento siendo poco convencionales: cambiando de profesión, facción, identidad y hasta sexo. Un anciano hechicero polvoriento puede convertirse en una adolescente; una ninfómana Extática puede hacerse monja. Las conversiones radicales sacuden al Colgado hasta dejarlo libre. Existe incluso una práctica llamada *práctica antinómica* en la que un mago rompe tabúes sólo para aprender qué hay al otro lado. Es una solución peligrosa pero aceptada, una que suele derrotar a la decadencia.

Resolución

Así que, tras enfrentarnos a los obstáculos en nuestra Senda, ¿adónde nos conduce? A la *resolución*, al final definitivo del camino. No importa la forma que tome, todos acabamos por llegar allí. Como cualquier héroe mítico, un mago puede esperar un clímax movido para su historia. Desde aprendices a archimagos, ninguno de nosotros es inmune.

Corrupción

Cuando te encuentres al Diablo en el bosque (y lo *harás*, porque él está ahí fuera) ten cuidado con su *corrupción*. No estoy hablando del Diablo cristiano, aunque muchos magos creen en él. Me refiero al Diablo del tarot que simboliza orgullo, estancamiento, tentación y engaño. Considerando nuestros inusuales poderes y habilidades y nuestras extrañas compañías, los magos nos topamos con *muchos* Diablos, literales y de otros tipos. Muchos magos terminan corrompidos por su propio poder, influencias externas o ambos.

Destinos futuros: Doissetep

Doissetep, tal vez la colección más poderosa de magos de toda la Creación, ocupa un vasto y tempestuoso Reino del Horizonte en el que las tormentas internas y externas jamás cesan. Docenas de magos de las Tradiciones y cientos, tal vez miles, de sus compañeros mantienen un juego eterno de intrigas y contraintrigas en ese lugar.

En la metatrama "oficial" de Mago, el baluarte hermético de Doissetep acaba destruyéndose a sí mismo el 10 de noviembre de 1997. Un tal "Guerrero de la Ascensión" derriba todo el entramado de dominós místicos. Infiltrado en Doissetep, este Gran Traidor (supuestamente la reencarnación del mayor fracaso de las Tradiciones) inclina la balanza de poder dentro de la fortaleza. En minutos, todo el lugar implosiona por una guerra interna que va escalando. El Archimaestro Hermético Porthos Fitz-Empress sacrifica tanto su poder como su vida para contener el daño. Incluso así, las repercusiones resuenan por varios mundos, matando e hiriendo a cientos de personas que jamás habían sabido de los magos.

Como resultado, estalla una "Guerra en las Ruinas" cuando varios bandos luchan para reclamar los tesoros de Doissetep. Esta guerra se descontrola y causa una mayor devastación hasta que la Tormenta de Avatares finalmente aísla ese conflicto y a sus combatientes del reino terrenal.

La aniquilación literal y simbólica de Doissetep es un evento fundamental en la historia de Mago. Aun así, es una opción que puedes plantear de tres maneras distintas:

- **Doissetep es historia:** Sucedió. El lugar es polvo.
- **Doissetep sobrevivió:** Pese a sus cuantiosos daños, el baluarte sobrevivió. Tal vez ha sido reconstruido de un modo nuevo y más igualitario; o tal vez sigue siendo un retiro para magos locos que prefieren conspirar en los Otros Mundos antes que enfrentarse a la realidad en casa. Si la Tormenta de Avatares golpeó, Doissetep podría haberse convertido en un reino umbral fantasmal, acosado por los espíritus descarnados de sus muchos residentes.
- **La caída nunca pasó:** Doissetep sigue siendo un refugio lleno de conspiradores para magos Tradicionalistas. No hubo Guerrero de la Ascensión, ni explosión ni Guerra en las Ruinas. Todo es más o menos igual a como era en el *Libro de las Capillas* de 1993. El viejo gruñón de Porthos podría seguir vivo, todavía guiando a los magos más jóvenes en una búsqueda cada vez mayor en pos de la Ascensión personal y global.

Para más detalles sobre Doissetep y su destrucción, consulta *El Libro de las Capillas*, *Mago 2ª Edición*, la trilogía de novelas del Guerrero de la Ascensión, *El Libro de los Espejos* y *Relatos de Magia: Aventuras Siniestras*.

Destinos futuros: el Gran Traidor

El Gran Traidor, el criminal más infame de la historia de las Tradiciones, fue un alquimista que destruyó a la Primera Cábala. Heylel Teomim (un hermafrodita que había combinado dos almas en un único cuerpo) fue en apariencia destruido mediante Gilgul. Más de 500 años después, Heylel supuestamente regresa como el llamado Guerrero de la Ascensión. Afirmando ser el Gran Traidor renacido, el Guerrero destruye Doissetep, destroza otros reinos y dirige una guerra contra el Concilio de las Nueve antes de que aparentemente lo maten por segunda vez.

¿Es el Guerrero de la Ascensión realmente Heylel? Nadie está seguro. Hay razones para creerlo y para no creerlo, pero el suceso hiere de gravedad a las Tradiciones y deja todo listo para una aparente victoria Tecnócrata. Cualquiera que sea la verdad, la afirmación del Guerrero de la Ascensión pone en duda la permanencia del Gilgul.

¿Quién fue esta figura misteriosa en tu crónica?

- **Causó un desastre épico:** Sea cual sea la verdadera naturaleza de esta persona, el Guerrero de la Ascensión dejó una impresión titánica en las Tradiciones, una de la que podrían no haberse recuperado.
- **No era quien decía ser:** Aunque un lunático que afirmaba ser el Gran Traidor causó problemas hace unos pocos años, la impresión de Heylel sobre el mundo fue significativamente menor que la carnicería que causó en la metatrama.
- ***¿Qué Guerrero de la Ascensión?*** Todo eso jamás sucedió, o sucedió de un modo muy distinto. Tal vez el Guerrero sigue ahí fuera en alguna parte.

Para más detalles sobre el Guerrero de la Ascensión, ver **The Fragile Path**, **Mago: La Cruzada** y las novelas del Guerrero de la Ascensión.

Los Nefandos eligen *convertirse* en Diablos y encarnar la majestad seductora de ese icono. Y son tan buenos en el papel que hasta hay un nombre, *barabbi*, que se refiere a los magos de otras facciones convertidos a la Senda Nefanda. Pero no son los únicos corruptores. Los vampiros, demonios y espíritus malignos destacan a la hora de convertir a magos en peones. Estos enemigos zalameros pueden ganarnos para su punto de vista. Hasta los Durmientes pueden corromper a los Despertados tentándolos con dinero, sexo, poder político, éxtasis religioso o con cualquier debilidad que muestre el mago. Y, por supuesto, una facción o cábala puede corromper a sus miembros o *ser* corrompida desde dentro. Eso es más común de lo que nadie quiere admitir.

Pero la mayor forma de corrupción de nuestra Senda es el Diablo que encontramos dentro. La hybris y la Magia forman una terrible combinación. Ebrios de nuestro propio poder, solemos convertirnos en monstruos. Jodi Blake, la Matriarca,

el mago de la muerte Voormas... sus nombres resuenan con infamia entre nuestras filas porque se consideran a sí mismos las autoridades absolutas en cuanto a la vida y la muerte. Y *eso*, amigo, es una corrupción a la que todos nos enfrentamos.

Todo mago tiene un Diablo en el espejo. El hecho de poder hacer lo que hacemos nos vuelve vulnerables a sus seducciones. Por fortuna, podemos elegir otra faz de este icono, el ingenio creativo del Diablo, para esquivar este destino. Rompiendo nuestros viejos hábitos y sacando nuestro orgullo interior, podemos convertirnos en la Estrella: un alma inspirada y rejuvenecida.

Encarcelamiento

Podrías pensar que ninguna cárcel podría encerrar a alguien con nuestros poderes... y estarías equivocado. El *encarcelamiento* de uno u otro tipo es un destino terriblemente común: la Torre en nuestra baraja del tarot. No me refiero a las cárceles mortales, aunque también pueden ser sorprendentemente efectivas. Me refiero al encarcelamiento místico, a cepos mentales y a la terrible prisión del Yo.

Los magos y otras entidades tienen formas de tratar con sus enemigos. Algunos forjan jaulas de materiales imposibles y otros pueden sellarte en una burbuja y te arrojan al espacio. Los seres espirituales tienen sus propias prisiones: infiernos, jaulas para almas, pozos de los que nadie puede escapar. Los *Espíritus de la Paradoja* ("policías de la realidad" con un desagradable sentido de la justicia) pueden encarcelarnos en los efectos de nuestros propios hechizos. Pero las peores prisiones son las que creamos en nuestro interior.

Silencio

De vez en cuando, sencillamente nos quebramos. Y cuando un mago se quiebra, entra en *Silencio*: un estado de locura metafísica. Míralo como una sobrecarga. La Voluntad de un mago se da la vuelta y atrapa al mago en su interior. A niveles bajos, el Silencio engendra extraños delirios, los *trasgos* de las mentes Mágicas. Ciertos tipos de Silencio pueden crear obsesiones aterradoras, un poderoso sentido de negación o una afinidad obsesiva con la muerte. Un Silencio grave puede hasta atrapar a un mago en una prisión propia: mientras su cuerpo queda catatónico, su consciencia se va a otra parte.

¿Dónde *va* su consciencia? Nadie está seguro.

Como muchos aspectos de la Senda Mágica, no hay una clara definición del destino de un Silencio. Algunos ven el Silencio como una Búsqueda monumental, pero otros lo ven como un castigo del Avatar. Podría ser simplemente un inmenso viaje místico a causa del ácido en el que nada es verdaderamente real, pero todo parece *más* real que la propia realidad. Es un rompecabezas. Pero *sí* sabemos algo: algunos magos regresan rápido del Silencio, otros tardan su tiempo y algunos nunca regresan.

En términos del tarot piensa en el Silencio como la Luna: un estado de delirio e inestabilidad. Un mago se siente inundado por emociones y percepciones en conflicto y ninguna parece encajar coherentemente con las otras. Ese mago vaga por un salón de espejos mental, esperando encontrar uno que lo devuelva a casa. Hasta que supere la confusión, queda apartado de su Senda.

Se ha dicho que los Merodeadores viven en un estado de Silencio andante, pequeñas burbujas de locura portátil. Como esquizofrénicos con capacidad de proyectarse, comparten esa locura con todos los que les rodean. De vez en cuando, se vuelven tan



locos que la Realidad se abre y se los traga de golpe. Adónde van desde *allí* sólo podemos imaginarlo, y espero no descubrirlo jamás.

Esclavitud

A los pies del trono del Diablo, las cadenas atan a los cautivos ante su presencia. Y eso es *esclavitud*, donde los amos de la realidad se vuelven sirvientes. Pactos, tratos, obligaciones y el Vínculo de Sangre vampírico pueden convertirnos esclavos. Es una desgracia para la Senda mística, pero es un destino tristemente común.

Fausto, el santo patrón de las malas ideas, es un símbolo perfecto para este tipo de trampa. Él, literalmente, hizo tratos con un diablo, pero no se molestó en leer la letra pequeña. Te sorprendería cuántos magos hacen lo mismo. Los Herméticos que forjan pactos infernales, los Extáticos que buscan un subidón brutal, los Tecnócratas que se convencen a sí mismos de que el fin justifica los medios... su nombre es Legión y su destino son las cadenas.

Puede que los magos esclavizados no reconozcan jamás esas cadenas. Se arrastran pensando que son los reyes del mundo mientras sus amos mueven los hilos. También hay quien se convierte en esclavo de una ideología; la Tecnocracia es el ejemplo obvio, pero algunos Tradicionalistas son igual de malos. Nos gusta pensar que porque *podemos*, *deberíamos*... y eso es una trampa. Cuando vuelas medio vecindario por lo que crees que es una buena causa, eres esclavo de esa causa aunque no puedas ver las cadenas.

Doissetep se convirtió en una casa de esclavos. La Tecnocracia también. Según el budismo, *todos* somos esclavos: sirvientes de ilusiones, sensaciones y avaricia. El poder, por tanto, es la esclavitud definitiva. Cuando lo tienes, la libertad parece una pérdida.

Muerte

La muerte, la conclusión obvia, espera a cada mago. Puedes engañarla por siglos, muchos magos lo han hecho. Pero al fin y al cabo *somos* mortales. Tanto si encontramos al Segador en una tormenta de balas como si simplemente fallecemos de viejos en una confortable cama, nos llega a todos al final.

En el tarot, la Muerte no es sólo un final. Es una transición de un estado a otro. Atrapado en viejos hábitos, un mago puede liberarse mediante una muerte simbólica o incluso literal. Con Magia, después de todo, la carne y el espíritu son nuestros juguetes. Podemos estirarlos, acortarlos o cambiarlos a una nueva forma. Los magos especialistas en la Esfera Vida saben lo flexible que pueden ser la vida y la muerte.

Y luego está la *reencarnación*, un hecho de la vida en nuestro mundo. Pese a la presencia de cielos e infiernos hay un ciclo que no se puede negar. Ciertos magos, como los Akáshicos y los Chakravanti, entran y salen de este ciclo, midiendo su vida en *encarnaciones*, no en años. Como saben las brujas Verbena, la vida, la muerte y el renacimiento forman parte del mundo de todo mago. Y así, inevitable como es, la muerte no siempre es el final de la Senda. Para algunos magos es un gran cambio, aunque temporal.

Gilgul

Sin embargo, de vez en cuando, ese ciclo se detiene. El *Gilgul*, la temible destrucción de la propia alma, pone fin a la Magia de forma permanente y supuestamente hace trizas un Avatar. "Gilgul" significa *metamorfosis*... en este caso, la transformación de un mago en un Durmiente de nuevo.

Aunque tanto las Tradiciones como la Tecnocracia usan el Gilgul como castigo, no son los únicos que pueden poner fin a la Senda así. El Abrazo de un vampiro, por ejemplo, es una forma de Gilgul: el mago se convierte en un vampiro, poderoso a su manera, pero ya no es un mago verdadero. Se dice que algunos espíritus también pueden extirpar el Despertar. Se sabe que Silencios graves han dejado a magos sin poder y una teoría (afortunadamente no demostrada) afirma que la victoria final en la Guerra de la Ascensión enviará a todos los magos rivales a Dormir para siempre.

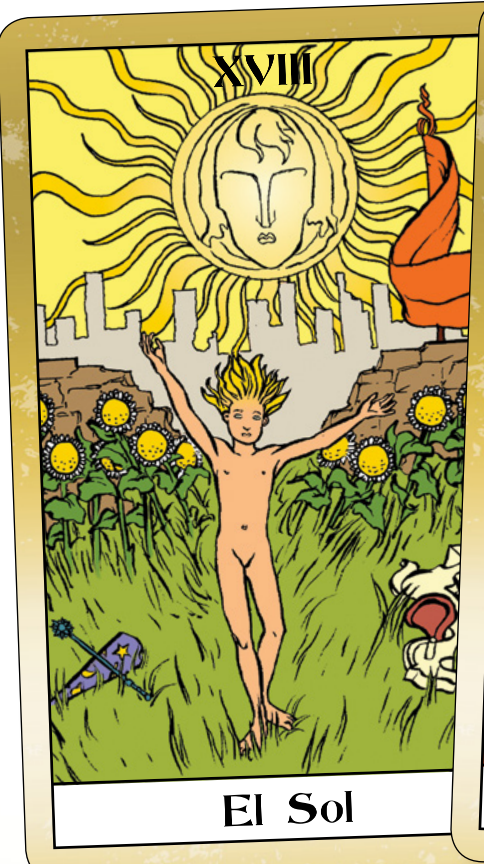
El Gilgul no es la muerte física... pero *bien* podría serlo. Una vez te han extirpado tu Magia, la vida parece carecer de valor. La justicia de las Tradiciones suele acompañar al Gilgul con la ejecución física, aunque se sabe que la Tecnocracia y los Nefandos han esclavizado a exmagos tras él. El Gilgul, una forma de excomunión, arranca la capacidad de un Artesano de la Voluntad para usar su Voluntad mística. Pero ¿es realmente permanente? Se supone que lo *es*, pero podría haber una o dos excepciones...

Prosperidad

Pero no todos los finales son terribles. Algunas Sendas culminan en la prosperidad. Algunos magos alcanzan grandes riquezas y poder sin convertirse en monstruos. Más allá de la Luna, encuentran el Sol y usan sus Artes para convertirse en faros en un mundo de tinieblas.

El Sol del tarot es claridad, éxito y liberación, una cabalgata gozosa por el jardín de la plenitud. Su luz trae alegría y felicidad. Los magos que valoran la riqueza pueden volverse muy ricos; quienes celebran la influencia pueden rehacer sus rincones del mundo. La prosperidad *puede* ser egoísta, pero idealmente una persona próspera comparte su buena fortuna con la comunidad en su conjunto. Hay magos que terminan hambrunas, que detienen guerras, cuyas Magias traen nuevas tecnologías o fes a su gente. En los viejos días, se decía que estos santos extendían la benevolencia de Dios por el mundo. ¿Por qué hoy debería ser distinto?

Se lo reconoceré a los Tecnócratas, la prosperidad ha sido el mayor don de la facción. Realmente *han* ayudado a la humanidad en su conjunto. Electricidad, máquinas, medicinas y hasta (según algunos) los derechos civiles han surgido de manos Tecnocráticas. Y así, si otros magos quieren ganar corazones y mentes para su causa, esas otras facciones deben ofrecer





prosperidad a cambio. Esperar que la gente sea tu sirviente en tu castillo Mágico *no* es una receta para el éxito. Si quieres ser un dios en tu mundo, también deberías ser el mejor tipo de Dios que puedas ser.

Sacrificio

Los mejores magos se sacrifican por el bien mayor. Como los Reyes del Roble y los Ungidos, descienden de sus tronos místicos para encargarse de una necesidad urgente. El Archimaestro Porthos, uno de los magos más poderosos que jamás han existido, sacrificó su vida y su Magia para contener la sacudida de la destrucción de Doissetep. Otros magos han soportado infiernos, sufrido torturas y han dado literalmente su sangre para dejar el mundo mejor de como estaba antes.

Incluso sin la muerte, el sacrificio es una técnica mística tradicional. Los Verbena pueden ser los ejemplos más notorios, pero otros grupos también usan sacrificios de sangre. ¿Qué es la Eucaristía sino un sacrificio simbólico compartido? Al igual que Odín se arrancó el ojo y se colgó del Árbol del Mundo, ciertos magos ofrecen lo más precioso que tienen, hasta sus vidas, en pos de un fin superior.

Transformación

Más allá del Sol, nos encontramos con el Juicio. Esta carta, también llamada *Eón*, refleja transformación. Como una Muerte superior, tales transformaciones apuntan a un renacimiento. En cierto modo, este paso de la Senda se asemeja al Despertar de un mago. La transformación anuncia un cambio dramático. Desde este punto, el mago ya no es la persona que había sido antes.

En el tarot de Smith, el Juicio toca una trompeta para llamar a las almas desnudas. Un mago transformado, en la misma línea, escucha la llamada de su espíritu. Para los Despertados creyentes, como los Coristas Celestiales, esta etapa significa reunión con el Único del que fluyen todas las cosas. Otros magos, como los Tecnócratas devotos, ven la transformación como un proceso de fusión en el que los individuos defectuosos se unen a una totalidad perfecta. Podrías verlo como un *estado bodhisattva*, aguardas en la cúspide del nirvana, al tiempo que te quedas rezagado para guiar a otras almas, o un retorno a los elementos o animales de cuya perfección nos olvidamos en nuestra búsqueda para volvernos humanos. Todo es lo mismo, en realidad, aunque ningún bando lo admitiría. Pese a la terminología, esta culminación de la Senda de un mago lo lleva a un nuevo estado. Ya sea ángel, cíborg, animal o santo, ese mago ha renacido.

Transcendencia

Tal vez el mayor objetivo de cualquier mago, la *trascendencia* nos lleva más allá de todas las preocupaciones o límites terrenales. Danzando con el Mundo, flotamos fuera de la vida y la muerte. Se dice que éste es el reino de los *Oráculos*: figuras místicas que se supone que antaño fueron magos pero que ahora entienden el Todo. O tal vez es el cielo, el nirvana o un regreso al Vacío cósmico. Podría no ser ninguna de estas cosas o todas ellas a la vez. Si tienes que intentar entenderlo, es que todavía no lo has alcanzado.



Se podría ver la Transcendencia también como una Ascensión personal. Al alcanzar esta etapa, el mago deja ir todo lo que lo ata a nuestro plano mortal. El poder y la necesidad se han ido; el orgullo se disipa como la niebla ante el sol. La paradoja de tratar de ser humano y divino a la vez se revela como un kōan zen, aplaudir sin manos. Al ser lo que es, esta etapa trasciende la definición. Sencillamente *ES*. Eso es todo.

La Verdad con "V" mayúscula

Y aquí hay una Verdad para todos nosotros. Una con una gran "V" mayúscula: la Verdad es una ilusión.

La "Realidad" va entrecomillada.

Todos nosotros, magos y mortales, creamos el mundo que compartimos. Queramos o no, para mejor *y* para peor, refleja las cosas que le llevamos.

Algunos tenemos más poder sobre él que otros, pero nadie está indefenso.

Tu voluntad rehace el mundo por triplicado. Lo que tu *Voluntad* quiera, *será*.

El cielo y el infierno están en tus manos. Y si deseas un mundo mejor, entonces sal y haz que *suceda*.

No con juguetitos o guerras o bolas de fuego en una calle cualquiera, sino con un corazón abierto, una mente preparada y el valor para mirar más allá de ti mismo incluso mientras miras tu propio reflejo y te preguntas dónde espera tu próximo movimiento.


MW KALUTA 2014

Capítulo Dos: Magia El Arte de la Realidad

«Las leyes de la Magia son las leyes de la Naturaleza.»
— Aleister Crowley, *Magia en la teoría y en la práctica*

El Loco

Asociaciones: ***Impulso; viaje; aquí-y-ahora; entusiasmo infantil; temeridad; extravagancia; liberación de las inhibiciones; apertura frente a las experiencias…***

— QUE ARDA HASTA LOS CIMIENTOS.

El eco del grito resuena desde el escenario en el que una embaucadora pixie aúlla a la multitud con actitud desafiante. Ésta responde tomando el grito y amplificándolo con voces más fuertes que los altavoces. Figuras arremolinadas giran formando círculos de extremidades y ropas de brillantes colores; algunas arrastran aros o bolas de fuego que dibujan hipnóticos diseños matemáticos.

La noche se desmorona, cargada de pasiones sagradas.

Lee Ann Milner siente que el grito surge de las profundidades de su pecho. Mientras las palabras abandonan sus labios, evoca el aliento que las engendró y visualiza sus siguientes pasos, dónde caerán sus pies. El tiempo se vuelve borroso durante un instante, retenido y perdido en el pasadopresentefuturoahora.

La pixie y su banda brincan como locos. Su devoción aguijonea y excita a la multitud hasta convertirla en espuma multicolor. El sudor brilla con crudeza en el resplandor electrónico. Más allá del bullente foso de extremidades, toda una galaxia de colores ilumina la noche. Los niños corren libres de toda restricción; los mayores se abrazan estrechamente, páginas de un libro escrito por espíritus y piel. «QUE ARDA HASTA LOS CIMIENTOS», gritan como uno solo, llamando no a la violencia, sino a la trascendencia.

Que arda el pasado. Que arda el miedo. Que ardan los límites del potencial.

Que arda el frío fuego de la libertad.

Que arda el estatismo hasta los cimientos.

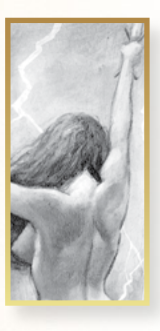
Los huesos de Lee Ann se estremecen con la presión de la unión. A través de sus ojos cerrados ve a la multitud. «Somos Shangri-La», gritan, estando cada uno de ellos ligado a un todo unitario. Aquí no hay divisiones; no hay bloques, no hay depredación.

Durante un persistente momento, el espacio sagrado se despliega.

Y mucho después de acabar, su memoria da forma a los fuegos de huesos eternamente ardientes.



Tu arte y tu ciencia



Según la estimada Damiana Silverwitch, «la Magia es el bello arte de levantar el culo del asiento y hacer algo». Esta tosca poesía revela una simple verdad: *la Magia es un verbo*. Es activa, un medio de lograr un fin. Por muchos rimbombantes galimatías metafísicos que se vinculen a sus conceptos, el fundamento de la Magia se puede reducir a una palabra: *acción*.

Hay otra palabra que podría asociarse a la Magia, una aparente herejía, lo que no hace esa asociación menos cierta: *tecnología*. Verás, la palabra "tecnología" significa, en cierto sentido, "habilidoso conocimiento del Arte". Y aunque "*logos*" también puede traducirse como "palabra" o "habla", esa palabra de raíz griega tiene una connotación de profunda conexión y revelación espiritual, un toque de "Yo y el Arte y el Conocimiento somos Uno".

Como dijo Crowley, la Magia es un arte *y* una ciencia. Expresa una verdad interior mediante un refinado entendimiento. Así, cuando quieras aprehender en tu cabeza los escurridizos conceptos implicados en la Magia, ten en cuenta esto: *la Magia es la ingeniosa ciencia de hacer cosas*.

¿Qué *clase* de cosas? ¿Y cómo puedes hacerlas? Vamos a hablar un poco de eso…

Lo básico

¿Puede *todo el mundo* hacer Magia? En cierto sentido, sí. Toda persona consciente (y cuando digo "persona" no me estoy refiriendo sólo a seres humanos) es un agente de cambio intencionado. Parafraseando a Descartes, "*piensas*, luego *haces*". Al decidir por ti mismo lo que quieres y luego cómo vas a conseguirlo, emprendes acciones que hacen que tu mundo se mueva hacia adelante. Cuando eliges, alteras el mundo. En ese sentido, toda entidad pensante hace Magia.

Pero no como *nosotros*.

Milagros a mano

Como dije antes, los magos somos agentes del cambio. Nuestras decisiones reforman la realidad a gran escala y, puesto que hemos Despertado a esa posibilidad, nuestro conocimiento es más profundo y nuestros cambios son mayores de lo que pueden alcanzar los no Despertados.

Pero hay un problema: nuestras elecciones también tienen consecuencias mayores.

Una vez hemos aprendido lo que podemos hacer y hemos refinado suficiente Voluntad Iluminada para lograrlo, podemos obrar milagros. Los magos Despertados pueden invocar el rayo, ver a través del tiempo o manipular los elementos. En los niveles superiores de nuestra capacidad podemos transmutar objetos, proyectar nuestra consciencia, estar en varios lugares a la vez o saltar abismos de tiempo y distancia. Incluso podemos crear vida. En ese sentido, entonces, nos convertimos en algo parecido a dioses.

Y, si estás familiarizado con la mitología, sabrás cuántos problemas pueden causar los dioses.

No hay billetes gratuitos

Nada sucede en el vacío. Las cosas que haces regresan a ti. Cuando tienes la Voluntad de obrar un cambio importante, cambias otras cosas que escapan a tu control. Entonces, una gran parte de la Magia está relacionada con la sabiduría de determinar *qué* cambiar, *cómo* cambiarlo, cuándo *no* cambiarlo y cómo prepararse para las consecuencias cuando lo haces. Porque *siempre* hay consecuencias. En el tren de la Magia no hay billetes gratuitos.

Esas consecuencias también pueden ser oscuros milagros. Podemos enloquecer, desaparecer, alterar el mundo que nos rodea mediante nuestra presencia… También podríamos atraer la atención de misteriosas entidades, irritar a los lugareños o incluso explotar. Cuanto mayores sean los cambios, mayores serán los riesgos. Cuando apuestas a lo grande, puedes perder a lo grande. Un mago que desea sobrevivir a su naciente divinidad aprende cómo invocar su Magia de formas que maximizan el beneficio y minimizan a su vez los contragolpes a los que se arriesga.

Cuando aprendes a usar la Magia escarbas en los niveles inferiores de tu ser y de lo que te rodea. Aprendes cómo (y cómo *no*) tomar decisiones. Aprendes a cambiar la realidad para que se acomode a tus necesidades. Y, al hacerlo así, aprendes que puedes envolverte en la paradoja de estar en dos realidades al mismo tiempo… y, al final, una de las dos tendrá que ceder.

El Efecto Paradoja

Imagínate la Magia como una "cúpula del trueno": dos realidades entran, una sale. En el mejor de los casos, triunfará la que has creado tú.

Si *no* es así, tienes un problema.

Tenemos la costumbre de llamar a este problema "Efecto Paradoja" o, sencillamente, "Paradoja". Sí, con mayúsculas, para mostrar lo grande e importante que es el concepto, porque este tipo de Paradoja puede patearte el culo. Hay un millón de explicaciones metafísicas de qué es, cómo funciona y qué podemos hacer para evitarla, pero la más simple es: *La Paradoja es lo que sucede cuando dos visiones de la realidad coexisten en el mismo lugar al mismo tiempo hasta que una cede.*

Y si es *la tuya* la que cede, descubrirás todo un mundo de dolor.

Las caras de la Paradoja

Ese es el momento en el que muchas de las consecuencias que he mencionado alzan sus horribles cabecitas. Por la razón que sea (¡y lo digo en serio, los magos se plantean *montones* de posibles razones para estas cosas!), la Paradoja le coloca un feo rostro al desagrado de la Realidad. En ocasiones, ese rostro es literal: los conocidos como Espíritus de la Paradoja, que se presentan como policías para llevarse al delincuente a la cárcel de la realidad. En ocasiones muestra el rostro que le das tú, como los *trasgos* de las mentes no tan pequeñas, que convierten tus mayores o más ocultos miedos en manifestaciones espirituales que te castigan. Puede dejar en tu piel marcas de latigazos metafísicos, retorcer tus percepciones hasta la locura o en un bucle recursivo llamado Silencio, o

Magia Estática, Magia Dinámica y Tecnomagia

El Mundo de Tinieblas está lleno de seres capaces realizar actos mágicos. En términos de juego, la diferencia principal entre los poderes místicos de hombres lobo, vampiros, magos estáticos y otras entidades y los poderes alteradores de la realidad de un mago es la que hay entre "Magia Estática" y "Magia Dinámica". Aunque la diferencia entre ambas a menudo no es evidente para los propios personajes, ésta es significativa por lo que se refiere a efectos en el juego.

- ***La Magia Estática*** se ciñe a unas pautas estrictas. Por ejemplo, la Disciplina Ofuscación tiene una gama de efectos que ocultan o disfrazan al vampiro; sin embargo, todos ellos tienen unas consecuencias específicas dentro de una escasa variedad de Poderes basados en niveles. Lo mismo se puede decir de los Dones Garou, los Cantrips de los changelings, etc. Cierta variedad de usuarios de magia humanos pueden servirse también de esos Poderes: cazadores, psíquicos, magos estáticos, etc. En todos los casos sus Poderes operan dentro de estrechos parámetros que indican lo que *es* y *no es* posible hacer. Por muy mágicos que sean, sus efectos (tanto dentro del mundo del juego como en las reglas) son estáticos. Sea porque los Vástagos y los Garou han despertado sus espíritus a una senda predeterminada o porque siglos de folclore han integrado sus Poderes en la realidad, o quizás por una mezcla de ambas explicaciones, los efectos y las limitaciones permanecen siempre constantes y libres de Paradoja.
- ***La Magia Dinámica*** no está predefinida. Aunque por lo general implica el uso de herramientas y rituales, los efectos de esa Magia (o, hablando con más propiedad, sus Efectos, con mayúscula) son increíblemente flexibles. En las diversas ediciones de **Mago**, la mayúscula que indica esta Magia ha sido usada y descartada; de cualquier forma, los sistemas de juego empleados son los mismos. El personaje tiene una amplia gama de opciones que dependen de su grado de conocimiento y Voluntad Despertada; así, el jugador tiene la oportunidad de definir cómo emplea su mago las Artes en vez limitarse a un puñado de hechizos estrictamente delimitados. El precio de esas opciones es la Paradoja. Cuando reelaboras la esencia de la realidad te arriesgas a ser abofeteado por tu presunción.
- ***La Tecnomagia*** es la Magia Dinámica que exige instrumentos y procedimientos tecnológicos. Equipamiento cibernético, rifles de energía, cálculos a alta velocidad y otro equipo y actividades científicos o pseudocientíficos concentran las intenciones del tecnomante, de forma que el mago inevitablemente depende de su equipo para hacer lo que pretende. Aun así, los efectos de su Magia siguen siendo Dinámicos. Puede que necesite su computadora para que las cosas salgan como quiere, pero *con* ella sigue disponiendo de la gama de posibilidades de un mago Despertado.

Aunque algunas personas se refieren a los Tecnócratas o a otros tecnomantes como "magos estáticos", en términos de juego eso no es así. Todos los magos, como se ha señalado antes, usan Magia Dinámica, también en los casos en los no definen sus Poderes de esa forma. Puede que, dentro de la ambientación, los personajes no lleguen a comprender nunca la diferencia entre los hechizos de un mago estático y los Poderes de un mago Despertado. Tus *jugadores*, en cambio, sí lo harán.

En algunos aspectos, la Gente de la Noche tiene ciertas ventajas cuando usa sus Poderes contra un mago; éste, sin embargo, tiene una amplia variedad de Poderes potenciales frente a unos pocos y limitados. Quizás el vampiro pueda Dominar la mente de una persona sin arriesgarse a sufrir la Paradoja, pero el mago (a pesar de que se arriesga a sufrir un contragolpe) puede usar la Esfera Mente de formas con las que ningún vampiro podría soñar jamás.

sencillamente hincharte como un globo lleno de vanidad hasta hacerte explotar. Como dijo un tipo llamado Zerox, la Paradoja es Pepito Grillo con una motosierra. Cuanto más material le des para trabajar, más grande será y más miedo dará su motosierra.

Resonancia, karma y Sinergia

A un nivel más sutil, pero más general, los ecos de tu Magia pueden manifestarse en forma de *Resonancia*. Si piensas en la Magia como en una baqueta que golpea un platillo, entonces la Resonancia es la vibración menguante que se oye después de que se apague el estrépito inicial. La Resonancia sigue a un mago en todo lo que hace, como un eco de lo que obra con su Magia... y a menudo también de las intenciones y emociones que hay *detrás* de ella.

A otro nivel de paradoja (en minúscula esta vez), los efectos de la Resonancia a menudo crean su propia extraña sensación de disrupción de la realidad. Por ejemplo, una bruja de fuego podría tener una piel inquietantemente caliente, un vago olor a humo y una cierta tendencia (en casos extremos) a prender pequeños fuegos por accidente con sólo tocar algo. Ahora bien, la Resonancia suele considerarse una manifestación menor del Efecto Paradoja... aun así, sus propios efectos pueden ser notablemente extraños por sí mismos. Parece raro que una onda en la Realidad pueda ser más evidente que los actos de Magia que la crean, pero así es. Sucede. Por suerte, no parece que las manifestaciones de la Resonancia invoquen aún más energías de la Paradoja a causa de su propia rareza. Sin embargo, pueden poner las cosas difíciles cuando un mago intenta pasar desapercibido y permanecer escondido, y los ecos de su Resonancia lo revuelven todo a su alrededor.

Hay quien considera que la Resonancia es el karma, pero esa creencia se basa en no comprender qué significa el karma. En la metafísica hinduista y budista, el karma es la fuerza y el impulso de las vidas acumuladas en las cuales las acciones pasadas determinan las circunstancias presentes y futuras. Aunque los principios del karma y la Resonancia están relacionados, el karma depende de la idea de la reencarnación, mientras que la Resonancia se basa en lo que haces en tu vida actual. De todas formas, muchos magos siguen mencionando aquello de «el karma es un hijoputa» cuando hablan de la Resonancia.

Podría haber otro tipo de efecto Resonancia, uno que a veces es llamado "Sinergia". En la Sinergia, el eco procede de una fuente externa (una casa encantada, por ejemplo) y rebota en el mago,

¿Qué es la Sinergia?

Sinergia y Resonancia son dos caras de la misma moneda. Diversos libros de **Mago** definen la Resonancia de diferentes formas: a veces como el eco de las acciones del mago, en ocasiones como la conexión del mago con las fuerzas del universo. Para reconciliar esas diferentes definiciones, **M20** introduce el concepto *opcional* de Sinergia. Para más detalles, ver las secciones sobre la Resonancia en los **Capítulos Seis** y **Diez**.

volviéndose así parte de sus vibraciones metafísicas. Algunos creen que la Resonancia y la Sinergia son la misma cosa, y otros que son cosas diferentes o incluso que una de ellas o ambas no existen. Para simplificar las cosas, símplemente plantéalo de esta manera: tú cambias el mundo y el mundo también te cambia a ti.

Orgullo

Otra paradoja con minúscula procede de esta verdad de los magos: *el que no arriesga nada, no gana nada*. No podrás desarrollar todo tu potencial a menos que le demuestres a la Paradoja quién tiene más redaños. Ser demasiado cauteloso no te reporta nada en este juego. Un mago *debe* osar hacer su Voluntad. Y esa osadía requiere *orgullo*.

La gente te dirá que no seas demasiado orgulloso. Se ha dicho del orgullo que es el pecado que precede a la caída. Los Nefandos, quienes orgullosamente ostentan la etiqueta de "Caídos", te dirán que el orgullo es la fuente última de todo logro. Y aquí viene la verdad: tienen razón. Sin una cierta sensación de que *eres* mejor que la persona media, sin un sentimiento de que lo que haces *debería* ser importante, no es posible hacer Magia y crear cambio.

Debes estar orgulloso de ser un mago.

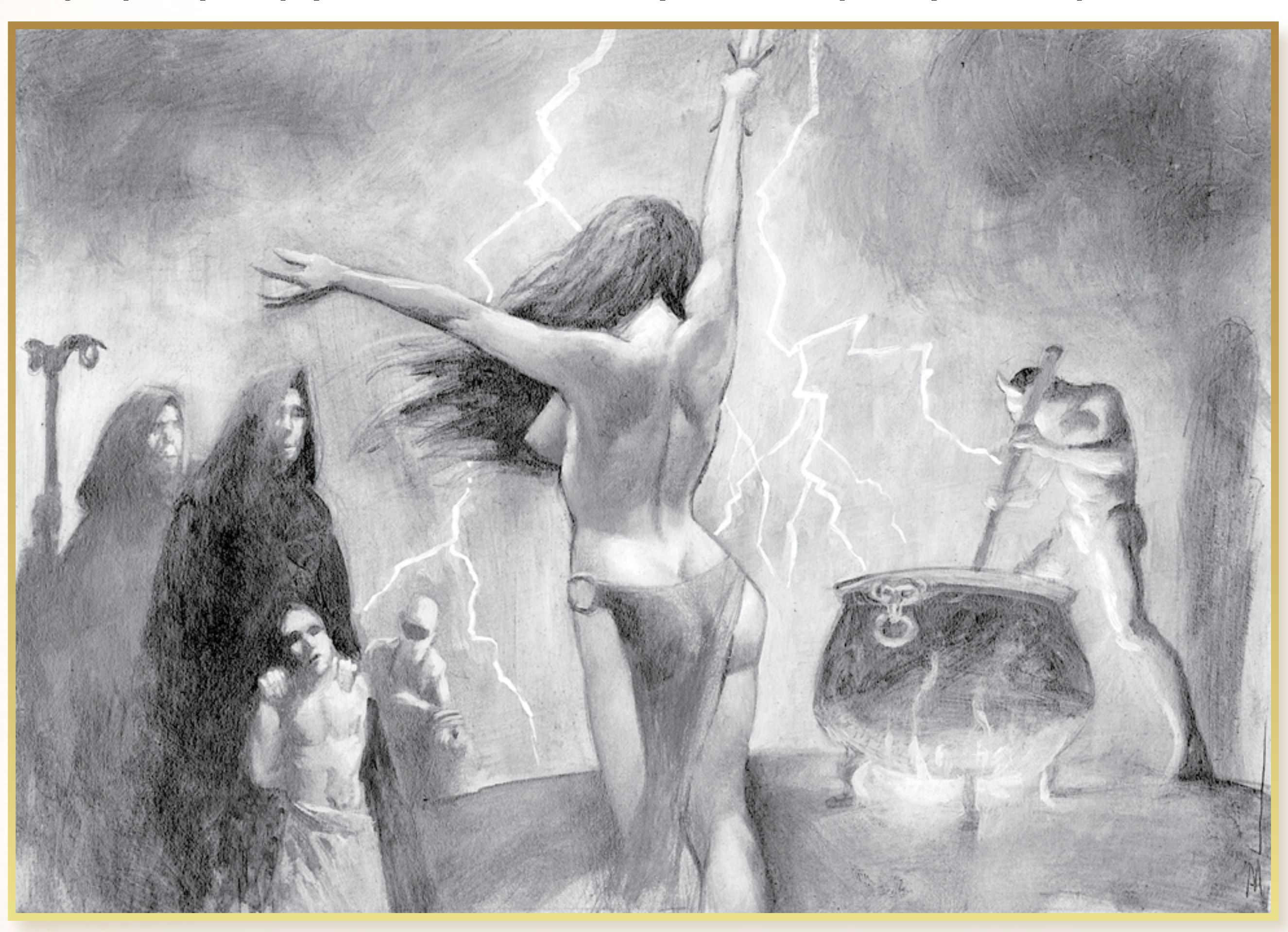
La raíz latina de la palabra inglesa *pride* ("orgullo") significa "ventajoso". Tienes ventaja por ser un Despertado. Para aprovecharla has de tener la *voluntad* de hacerlo. Debes considerarte suficientemente listo, valiente, informado y sabio, en suma, suficientemente *bueno* para ser digno de la ventaja que la vida te ha concedido... y de las ventajas que tú te *creas* en la vida. La Magia es la clave de tu universo; sólo cuando crees que eres digno de ella, tu orgullo puede abrirte puertas que la mayoría de la gente ni siquiera ve.

Como ya he dicho antes, si es tu *Voluntad*, así *será*.

Voluntad

Esa palabra, "Voluntad", es el corazón tanto del orgullo como de la Magia. Significa intención, generosidad, excelencia. Con una "v" mayúscula bien grande en un extremo, la Voluntad refleja tu determinación de hacer que las cosas sucedan según tus deseos. Y aunque seguramente Crowley no era el alfa y el omega en la Magia, en esto estaba totalmente en lo cierto.

Los magos somos los hijos de puta más decididos del planeta. *Tenemos* que serlo para hacer lo que hacemos



Ahora bien, un montón de gente estará en desacuerdo conmigo. Dirán que la magia proviene de los espíritus, los dioses o la tecnología. Algunos afirmarán que es un don y tendrán razón: lo *es*. Pero hasta que tengamos la *Voluntad* de usarlo, y sólo si la tenemos, ese regalo se quedará en la caja sin abrir, sin usar y sin ser disfrutado.

¿Y qué tiene de divertido ser mago si no estás dispuesto a abrir la caja y usar lo que has recibido?

Hybris

¿Alguna vez has tenido un juguete que has roto por jugar demasiado a lo bestia con él? ¿O has armado algún desastre con algún don, habilidad o talento que tuvieras porque no tuviste cuidado al usarlo? Eso es lo que pasa, a una escala verdaderamente grande, cuando no tienes cuidado con la Voluntad, el orgullo y la Magia: rompes cosas.

Yo llamo a esa irresponsabilidad *hybris*: orgullo avasallador y destructivo.

Para los griegos que acuñaron el término, *hybris* es el lado oscuro de la excelencia. Es el momento en el que "maldita sea, me veo genial" se convierte en "... así que puedo hacer lo que me dé la puñetera gana". Si alguna vez te has encontrado con alguno de esos arrogantes gilipollas (y, acéptalo, *todos* lo hemos hecho) que usa su aspecto, su encanto o su dinero o lo que sea para sentirse mejor a costa tuya, entiendes por qué la hybris es basura. En la tradición griega puede hacer que una persona sea absorbida por un torbellino de ruina autoinfligida que también arrastra todo lo que lo rodea.

Los magos hacen eso todo el rato. No sólo los Tecnócratas o los Nefandos, sino *todos nosotros*.

La Guerra de la Ascensión es el resultado de que un puñado de orgullosos Artesanos de la Voluntad estén tan pagados de sí mismos que decidan rehacer el mundo a su imagen y semejanza. Los cíborgs terminan acechando en la noche. Los científicos locos crean monstruosidades. Las brujas maldicen a sus enemigos hasta que la carne se separa de los huesos. Los Extáticos intentan que la gente vea los mismos lindos colores que ellos y ese viaje vuelve loca a la gente.

¡Se podría decir que la Paradoja es la Realidad dándoles a los magos una buena bofetada con la mano abierta para que *paren de una puta vez*!

Caminamos por una fina línea, entre el orgullo y la *hybris*, entre la Voluntad de poder y el poder de destruir... y la paradoja de hacer ambas cosas por lo que, a tus ojos, parecen las razones más justas.

Poder

Y aun así, el poder es *divertido*. *Debe* serlo. Como ya he dicho, has recibido un regalo. Disfrútalo.

Estamos rodeados por un mundo que nos dice que *no* seamos poderosos. "Déjale eso a los expertos", dicen... porque los "expertos" son ellos. Cede el poder. Sé una abejita buena. Deja que los mayores se encarguen de las cosas difíciles por ti.

A – la – mierda.

Si eres un mago, tú *eres* uno de los mayores. La Magia es la prueba. Cuando invocas tus Artes, haces que ocurran cosas. Y eso es GRANDE.

Eso es *poder*.

Y ese poder asusta a la gente.

Antiguamente, construían piras para los que eran como nosotros. Entonces no importaba si éramos brujas, herejes, gente cuya ciencia amenazaba su pequeño mundo plano o si sencillamente éramos demasiado geniales, demasiado guapos, demasiado buenos en lo que hacíamos. Hoy en día, se parecen más a *flames* en Internet... a menos, por supuesto, que atraigas la atención de la gente que todavía te *quemará* hasta la muerte, literalmente, porque amenazas su realidad. En este mundo podrido hay gente así... y muy a menudo somos *nosotros* mismos.

Si eres un mago místico, tienes a los Tecnócratas que vienen a silenciarte. Si eres un Tecnócrata, esos malditos Subversores de la Realidad retuercen tu mundo como si fuera un *pretzel*. Los Locos quieren que todos descendamos con ellos por la madriguera del conejo y los Caídos quieren que bailemos por la condenación final del mundo. Incluso entre nuestras filas, la gente a la que consideramos aliados podría volverse contra nosotros por ser demasiado libres, demasiado restrictivos, demasiado intuitivos, demasiado escolásticos, por pasar demasiado tiempo en Internet o por correr desnudos en el bosque. El poder amenaza al poder. El orgullo odia que le demuestren que estaba equivocado.

La paradoja del poder y el orgullo nos exalta y nos destruye a la vez.

No es fácil ser un mago.

Pero ¿sabes qué? El sufrimiento vale la pena.

Es mejor brillar con fuerza e iluminar tu mundo que arder en la oscuridad preguntándote qué podrías haber llegado a ser.

Quiénes somos, qué hacemos



Así que, ¿cómo lo hacemos? ¿Cómo funciona? Ése es el misterio: un reino de mitos y poesía con montones de teorías y pocas respuestas sólidas. Cada facción y cada filósofo tiene su génesis favorito. Al final, esto es lo que sabemos: hacemos lo que hacemos porque comprendemos que podemos hacerlo; no solamente a un nivel intelectual, sino también a uno cósmico.

El Todo en Muchos en nosotros

Hay un mito popular que insiste en que al principio Todo era Uno. Ese Uno se fracturó en Muchos, y esos Muchos se convirtieron en *nosotros*. Ahora bien, si esos "nosotros" se refiere a hombres de las cavernas, ángeles, semidioses o héroes es algo abierto a debate. Los mitos hablan de los *Wyck*, magos primordiales cuyas hazañas inspiraron los relatos de los dioses olímpicos, de los arios, los Tuatha de Dannan, los Nephilim, etc. Supuestamente estos "puros" (sí, ya sé lo que significa "*Wyck*" en inglés, *yo* no soy quien

les puso ese nombre) tenían poderes que hacían que la creación bailase al son de su música. ¿Cuán verdaderos o exagerados son esos mitos? ¿Quién sabe? Hay quien afirma haber estado allí en esa época, pero, como sucede con tantas cosas en el mundo de un mago, la verdad está en el ojo del que mira.

Con el tiempo, estas entidades refinaron sus poderes hasta crear las Artes que ahora llamamos Magia. Algunos extraían sus Artes de lo profundo de sí mismos, mientras que otros mendigaban favores de sus dioses. Había otros que construían tecnologías (lenguaje, matemáticas, arte y máquinas) que los ayudaban a hacer lo que hacían con cierta sensación de fiabilidad. Y entonces, dicen las historias, enseñaron a otras personas a hacer esas cosas también. Religiones, rituales, tecnologías y comercio ayudaron a elevar al animal humano hasta alcanzar lo que finalmente se ha dado en llamar civilización. Gracias a la Magia, la humanidad prosperó.

Conflicto y cambio

Pero los humanos somos gente irritable. En el mejor de los casos somos ángeles envueltos en piel de mono. La guerra celestial se desarrolla en cada corazón humano y, sea su origen una serpentina tentadora enroscada en torno a los Árboles de la Vida y del Conocimiento, el capricho de los dioses, rebeldes infernales o nuestros propios genes egoístas, los conflictos son los mismos. Luchamos, matamos, morimos, nos desesperamos. Poseemos todos los dones del cielo, pero corremos desenfrenados por el infierno. ¿Se trata de una broma cósmica, el pecado original, una ilusión grotesca o simplemente el impulso de la vida, la muerte y el renacimiento? Depende de a quién le preguntes. Por alguna razón se abrió una brecha entre los Despertados y los Durmientes... y entre un Despertado y otro.

Hay quien afirma que esas divisiones se produjeron porque se abusó de la Magia. Según el evangelio de la Tecnocracia, unos hechiceros enloquecidos esclavizaron a la humanidad hasta que unos valientes héroes usaron sus Artes y su Ciencia para derribarlos. Los magos místicos dicen que los primeros Tecnócratas crearon imperios para aplastar a sus enemigos y unir a las masas bajo un gobierno tecnológico. Tanto la historia como la religión hablan de naciones rivales que se alzaban para conquistarse la una a la otra en el nombre de este dios o aquella dinastía. Había Magia en todos los bandos de aquellas guerras y el odio que forjaron nunca ha sido olvidado.

La historia de la Magia es la historia de los conflictos. Quizá el mundo sea así: crecer, devorar, vivir a costa de otras vidas hasta que la muerte nos convierte en alimento para las siguientes generaciones. Así funciona la Naturaleza, con o sin nuestra ayuda. La Magia nos da voz respecto a la dirección de nuestras vidas, pero nunca ha cambiado este esquema. A decir verdad, la Magia y los magos a menudo dependen de las turbulencias. Después de todo, el conflicto nos fuerza a aprender y crecer, a innovar y cambiar. ¿Es tan sorprendente, entonces, que los magos (agentes del Cambio) pasen tanto tiempo en guerra?

Iluminación Despertada

Durante el transcurso de todas estas transformaciones se hizo evidente que algunos de nosotros éramos capaces de cosas que la mayoría de la gente no podía hacer. Siendo conscientes de nuestro poder, aprendimos a usarlo. Algunos magos denominan a esto Despertar, otros Iluminación, y hay quienes se niegan a darle un nombre. Se llame como se llame o incluso si no tiene nombre, esa consciencia nos permite hacer cosas que otros no pueden.

La pregunta de si todo el mundo puede hacer Magia o no y la de si todo el mundo *debería* hacer Magia se enmarañan en una discusión interminable. Ahora no son importantes. El hecho fundamental es que, aquí y ahora, y durante tanto tiempo como alguien pueda recordar, nosotros, los Despertados o Iluminados, podemos y hemos podido hacer cosas que van más allá de las capacidades humanas normales. *Eso* es un hecho.

Y no es fácil aceptarlo.

Quizá hubo un tiempo en el que los Despertados se levantaban de forma natural una mañana sabiendo lo que eran capaces de hacer. Ya no funciona así. Hoy en día, el Despertar suele implicar que te den un metafórico mazazo en la cabeza. Después, el mundo no vuelve a parecer el mismo. Esto puede resultar terrorífico; como dije antes, el poder *asusta*. Mentores y compañeros pueden hacer que la transición sea menos dura, pero la mayoría de magos (al menos en la actualidad) abren los ojos mientras se revuelcan en ataques de pánico metafísico. Unos talentos tan salvajes vuelven el mundo del revés y el fin del Sueño produce monstruos.

El Genio y el Avatar

Por suerte, los magos vienen con un sistema de guía incorporado, ese "ángel de la guarda" que mencioné antes: el *Avatar*. Este Genio innato proporciona inspiración al mago en ciernes. Dependiendo de a quién le preguntes, este divino copiloto podría ser una encarnación anterior, un espíritu servicial, un

Una historia de magos y Magia

Para encontrar una visión detallada de la saga de los magos, sus sociedades y su efecto sobre el mundo, ver ***Una historia Despertada*** al comienzo del **Capítulo Cinco**.

Talento salvaje

Un mago cuya Magia no ha sido entrenada o refinada posee lo que se llama un *talento salvaje*. Sus Poderes Despertados funcionan, pero tiene poco o ningún control sobre lo que hacen. Esto tiende a convertir al mago en un peligro para sí mismo y para todo el que esté a su alcance. Las diferentes disciplinas Mágicas (incluso las más oscuras formas de hechicería) proporcionan maneras de canalizar ese poder en bruto hacia fines menos destructivos. Sin ellas, como se muestra en el **Capítulo Cinco**, un mago sin entrenamiento bien puede convertirse en un Merodeador.

Para más información sobre las reglas en torno al talento salvaje, ver el **Capítulo Diez** **(pág. 527-528).**

reflejo de tu propio "Gran Yo" o incluso un delirio creado por una mente que intenta racionalizar lo que apenas acaba de descubrir que es capaz de hacer. Llámalo como quieras, esta esquirla de divinidad te proporciona un mapa de carreteras de la Senda Mágica. Gracias a él comenzamos a percibir los niveles más profundos de la realidad... y a manipularlos.

Quintaesencia, Patrones y puertas

El Avatar te ayuda a ver más allá de las ilusiones de la forma y la sustancia y a percibir que todo está compuesto de una energía llamada *Quintaesencia*. Esta energía se asienta según *Patrones* que percibimos como formas sólidas. Cuando notas la energía, ves los Patrones y reconoces a un nivel instintivo e intelectual que *puedes cambiarlos*, sientes que las llaves de la realidad comienzan a tintinear en tu mano. Las *Esferas*, que describiré en breve, son metáforas de los diferentes Patrones energéticos que puedes liberar... son, si quieres decirlo así, las puertas de la mismísima Creación.

Estar en la cuerda floja

Todo esto suena obvio, pero, como sucede con el funambulismo, es más difícil de lo que parece. Toda tu vida has recibido un condicionamiento que te dice que la niebla no es una roca ni un pájaro ni un avión. Las formas en las que interactúan esos Patrones y la forma en la que la Quintaesencia fluye y planea sobre ellos son endemoniadamente complicadas. Los magos pasan décadas, incluso siglos, aprendiendo a hacerlas danzar al son de las melodías deseadas. De nuevo, como un funambulista, el mago se entrena para fluir y ser flexible como la energía, para dominar las sutiles anomalías y cambios, lo que le permite deslizarse y no chocar. Para poder hacer malabares con las Esferas son necesarios entrenamiento, concentración y toneladas de práctica. Puede que tu *mente* haya asimilado el concepto y tu *espíritu* desee girar esas llaves, pero hasta que logres un grado de integración en el que todos los músculos correctos funcionen de la forma correcta, básicamente estás caminando sobre la cuerda floja con bloques de cemento atados a los pies.

Foco, paradigma, práctica, instrumentos y Areté

Para dotar a sus intenciones de un filo, cada mago debe encontrar un *foco* que le funcione. Este foco, extraído de su *paradigma* (el conjunto de creencias que reflejan su visión del mundo), da forma a las herramientas que emplea, los rituales que lleva a cabo, en suma, las cosas que podrá hacer cuando comience a caminar sobre la cuerda floja de la Creación. Probablemente, decidirá a quién escoge como amigo, sin duda influirá en el estilo de su práctica y a menudo determinará cuáles son los enemigos que tratarán de bloquear su Senda. Como ves, son las creencias las que giran las llaves y engrasan las cerraduras por nosotros.

Al igual que los no Despertados, los magos nos tomamos nuestras creencias muy en serio. Esas creencias dan forma a todo lo que somos, a todo lo que hacemos, a todas las herramientas que tenemos a nuestro alcance. Esas herramientas (otra forma de foco), se convierten en reflejos simbólicos de nuestras creencias. Usamos brebajes en los que destilamos nuestros planes para que se conviertan en acciones, gráficos en los que trazamos nuestro potencial para el éxito, oraciones para invocar favores de nuestros dioses, espadas para grabar nuestra Voluntad en el aire. Un mago emplea instrumentos y rituales, dispositivos y tecnologías para dar forma y dirigir y forjar su Senda. Sin ellos, está ahí, parado sin más sobre la cuerda.

Hebras Míticas e Hipernarrativas

Ciertas prácticas e instrumentos emplean *Hebras Míticas*, símbolos cargados con gran cantidad de peso metafísico dentro del Consenso. Cartas de tarot, muñecas vudú, Lunas llenas, niebla... esos símbolos imponen respeto debido a sus profundos vínculos con el Inconsciente Colectivo. Sin embargo, para que funcionen, las Hebras en cuestión deben estar en correspondencia con el foco del mago. Un cíborg que trate de usar cartas de tarot va contra su programación, por así decirlo, y éstas no funcionarán en absoluto tan bien como en manos de un cautivador adivino.

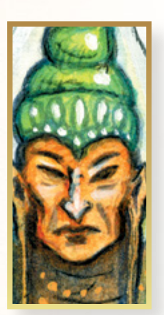
Los magos de la Era de la Información tienen su propia clase de Hebras Míticas: las *hipernarrativas*, compuestas de tropos comunes en los medios de comunicación. Persecuciones de coches, depósitos de combustible que explotan, volar por los aires disparando con dos pistolas... ese tipo de imágenes han quedado grabadas en la metahistoria colectiva. Básicamente, un tropo hipernarrativo te convierte en el héroe de una historia dentro de la mitología de la era de la comunicación. Así, en el sentido práctico, una hipernarrativa es una Hebra Mítica de nuestro tiempo. La diferencia entre ellas es una simple cuestión de tradiciones arquetípicas frente a consciencia de los medios de comunicación; sólo es necesario que se relaten unas cuantas veces más y unas pocas generaciones para que se conviertan en lo mismo.

Crecer más allá del foco

Por supuesto, dicen los Maestros, *tanto* las herramientas *como* la cuerda floja son simples ilusiones. Cuando alcanzas cierto nivel de excelencia en tu actividad, ese sublime grado de Areté, te das cuenta de que puedes caminar sobre la cuerda *sin* una maldita barra para mantener el equilibrio y de que la misma cuerda sólo está ahí porque tú crees que lo está. Éste es el mayor Despertar, el nivel en el que empiezas a trascender las ilusiones de nuestro mundo. Los magos que llegan hasta aquí están entre los más poderosos de los nuestros... aunque no siempre entre los más *sabios*.

Las creencias se convierten en fanatismo con facilidad. Con demasiada frecuencia, el hombre que sabe, sin lugar a dudas, que lo que cree es *cierto*, insiste en que los *demás* también deben creerlo. No hace falta ser un yihadista ni un tarado evangelista para exigir que *tu* realidad se convierta en la *única* realidad. A veces sólo es necesario ser un mago al que se le ha subido la Magia a la cabeza. El resultado es que a veces los Maestros se convierten en tiranos que imponen su Voluntad sobre todos los demás. Ésta es otra paradoja de los magos: la comprensión trascendental a menudo engendra estancamiento... y, con espantosa facilidad, se convierte en caos.

Consenso y creencia



Entonces, ¿por qué no podemos los Despertados hacer lo que nos plazca? Si la Magia es un poder casi divino, ¿por qué no vamos todos por cualquier calle principal de EE.UU., jugando a los bolos con bolas de fuego?

Porque la Realidad en sí misma no nos lo permitiría.

Imagina la realidad como un gran cuerpo de agua. Puedes chapotear en él, canalizarlo, nadar o ahogarte en él. Sin embargo, no puedes simplemente transformarlo en confeti, no importa cuánto lo desees, porque esa agua estaba ahí antes que tú y seguirá ahí cuando te hayas ido. Ésa es la realidad tras la Realidad con "r" mayúscula. Es mayor que cualquier mago, que cualquier grupo de magos. Podemos trabajar con ella, pero no es ni será nunca nuestra esclava.

La realidad tiene reglas, reglas que son decididas por *el Consenso*, el poder colectivo de las creencias a lo largo y ancho de todo el mundo. La palabra surgió como una expresión dentro de la Tecnocracia, pero muchos otros magos también la usan. La realidad consensuada es, en esencia, la realidad básica establecida de la Tierra. Puede ceder un poco, pero muchas leyes son inmutables. Lo que sube tiene que bajar, un objeto en movimiento tiende a permanecer en movimiento, un objeto en reposo tiende a permanecer en reposo, ese tipo de cosas. La gente no se transforma en petunias a menos que una poderosa fuerza actúe sobre ella… y, si lo *hacen*, no es con facilidad. Desafiar a la realidad consensuada es una invitación a que la Paradoja te patee el culo.

¿Qué determina el Consenso? Buena pregunta. El origen de sus leyes es otro tema de debate más entre los magos. Lo que sabemos es esto: las creencias humanas tienen un papel importante en la conformación del Consenso. Y, a pesar de que los magos podemos cambiar "el agua" con nuestras creencias, los Durmientes nos superan por millones. Por así decirlo, en definitiva, sus creencias contienen más agua que las nuestras.

Se dice que hace tiempo el Consenso era mucho más fluido que hoy en día. Dado que la mayoría de la gente tenía apenas contacto con culturas y comunidades que no fuesen las suyas, las creencias localizadas tendían a dar forma a Consensos locales. Sin embargo, conforme la tecnología, el comercio y las conquistas extendían culturas por continentes enteros, muchas creencias quedaron fijadas en la mayor parte del mundo, si no en todo. Desde la Era de las Exploraciones en el Renacimiento tardío, la Magia se ha vuelto mucho más difícil de realizar, ya que sus efectos han sido reducidos por el peso del Consenso. ¿Esto es un logro de la Tecnocracia o es una consecuencia colateral de los imperios Durmientes que escapan al control de cualquier mago? Una vez más, esto es el tema de un apasionado debate. Aun así, una cosa es cierta: los magos de diversas facciones *han* manipulado el Consenso durante siglos o incluso milenios… y hacerlo sigue siendo un objetivo fundamental de cualquier facción de Despertados de todo el mundo.

Como el barón Harkonnen decía en *Dune*, «quien controla la especia controla el universo». Cambia "especia" por "Consenso" y tienes la verdad del asunto. La Tecnocracia (y su predecesora, la "Orden de la Razón") ha controlado el Consenso desde la Era de las Exploraciones. De cuando en cuando, otras facciones han mantenido el control en varias regiones… y en ciertas zonas lo siguen haciendo. Sin embargo, el Consenso global ha estado en manos de la Unión Tecnocrática durante más o menos los últimos 150 años.

Foco y creencias

Las creencias de tu mago establecen la práctica que lleva a cabo y los instrumentos que utiliza como parte de esa práctica. En términos de juego, esto es el *foco* del mago.

En las ediciones previas de **Mago**, "foco" era un término para designar las herramientas que usaba un mago para invocar efectos Mágicos. Ahora, sin embargo, el foco combina las creencias del mago sobre la Magia, la práctica que sigue y los instrumentos que usa para dirigir esas creencias hacia un resultado Mágico. Los tres elementos se combinan en una unidad: paradigma + práctica + instrumentos = foco.

Este foco depende de las creencias de las personas involucradas y de las prácticas que siguen derivadas de esas creencias. Digamos que hay tres magos: un hechicero Hermético, un experto en artes marciales y un ejecutivo Iluminado. El hechicero cree que su Alta Magia Ritual le concede las llaves del universo. El experto en artes marciales cree que está canalizando su fuerza vital mediante la disciplina física y mental. El ejecutivo cree que es un experto en el Arte del Deseo y que su práctica le ayuda a manipular a la gente de formas sorprendentes. En términos de juego, todos hacen lo mismo, pero los personajes poseen diferentes sistemas de creencias y siguen diferentes prácticas. En las antiguas versiones de **Mago**, esas prácticas se llamaban "estilos"; en **M20**, las creencias *determinan* el estilo, que a su vez determina los instrumentos.

Esos instrumentos canalizan esas creencias y prácticas y las ponen en acción. Nuestro hechicero realiza elaborados rituales llenos de pergaminos, símbolos, encantamientos y clásicos objetos místicos (varitas, amuletos y esa clase de cosas). El experto en artes marciales lleva a cabo intrincadas *katas*, impresionantes ejercicios, profundas meditaciones y técnicas devastadoras. Por su parte, el ejecutivo se viste con su traje de poder, se echa encima una colonia especial, usa palabras que están de moda como quien tira bombas y fascina o machaca a todo el que encuentra con la avasalladora fuerza de su personalidad. Son tres enfoques diferentes, todos ellos efectivos y basados en las creencias de los magos que los emplean. Cada uno de ellos se sirve de diferentes herramientas para dar forma a las intenciones del mago y llevarlas al fin deseado.

Para más detalles sobre paradigmas, prácticas y herramientas, ver el **Capítulo Seis, pág. 256-259**, y el **Capítulo Diez**, **pág. 529-530** y **565-600**.

Destinos futuros: el paradigma Tecnocrático

Según la edición revisada de **Mago**, el sistema de creencias de la Tecnocracia gana la Guerra de la Ascensión hacia finales del siglo XX. Los Durmientes aceptan un Consenso en el que la ciencia define la realidad. Como se ha mencionado anteriormente en este libro, esa conclusión ignora varios elementos fundamentales de las creencias globales, tanto entonces como, especialmente, en la actualidad. Sin embargo, añade una dramática sensación de urgencia a las crónicas de **Mago**.

Dependiendo de los deseos de tu grupo, puedes suponer que:

- **La Tecnocracia ha ganado**: Sí, hay mucha gente que cree en lo que se ha dado en llamar sobrenatural. Sin embargo, la fe dominante en la tecnología aplasta los puntos de vista místicos. Todo lo que aparenta ser magia es vulgar en cualquier lugar de la Tierra.
- **Las creencias Tecnocráticas dominan ciertas partes del mundo**: El paradigma Tecnocrático se impone en la mayor parte del mundo industrializado, pero hay mucha más flexibilidad de la que la gente percibe. Las definiciones de Magia vulgar y Magia coincidente dependen de las **zonas de realidad**, que se describen en el **Capítulo Diez**, **pág. 611-617**.
- **La realidad cambia constantemente**: La Tecnocracia venció *aparentemente*, pero esa percepción no era exacta. Las zonas de realidad determinan las fronteras de la Magia coincidente y la vulgar, y la Tierra podría incluso encaminarse hacia otra Edad Mítica en la que un paradigma distinto domine el mundo. Esta opción produce crónicas de **Mago** mucho más salvajes, dado que ciertas formas de Magia evidente se vuelven coincidentes (o, según el término antiguo, *casuales*), mientras que ciertos enfoques de la tecnología se volverían vulgares. Una crónica de alta magia semejante se enmarcaría en una realidad muy diferente a la oficial de **Mundo de Tinieblas**, pero podría casar bien con una saga sobre el fin de los tiempos en la que las promesas de la ciencia han sido rechazadas en favor del caos místico.

Pero control no significa dominio. De cuando en cuando se les escapaba de las manos. Casi lo perdieron por completo durante las dos Guerras Mundiales, mientras la tecnología segaba millones de vidas con precisión mecánica. La fe de la gente en la tecnología vaciló en esos momentos en los que las máquinas resultaban monstruosas. Y ahora, hay quien dice que se les ha vuelto a escapar otra vez. Supongo que el tiempo dirá... Pero, al menos por ahora, un sistema de creencias científico lleva ventaja en el Consenso. Por eso, usar Magia en el sentido clásico en esta época es una invitación al desastre a menos que seas inteligente, astuto y sutil.

Magia coincidente

El mejor método de evitar el Efecto Paradoja, aunque no siempre el más fácil, es hacer que tu Magia parezca parte natural del paisaje. Esa Magia coincidente aparenta ser completamente aceptable según el sistema de creencias local. Por ejemplo, no conjuras una manzana a partir del aire, la sacas de tu mochila... y si allí antes no había ninguna manzana, bueno, ¿quién iba a *saberlo* aparte de ti? La regla básica de la Magia coincidente es la siguiente: si un testigo mundano puede verte realizar un acto Mágico y aun así aceptarlo como una parte normal de su entorno, entonces que el resultado te favorezca es una simple casualidad.

La Edad Mítica

Antaño esta clase de cosas solían conocerse como *Magia casual*; tenían una causa clara y creíble, por tanto eran aceptables según las creencias de la época. Sin embargo, en aquellos tiempos creíble significaba que encajaba con la visión de la realidad predominante en esa zona. Si el folclore decía que las brujas volaban en escobas, entonces una bruja podía volar en una escoba y resultar creíble. Un sacerdote podía hacer que bajara fuego del cielo con una oración y un hechicero podía maldecir a sus enemigos y ver que en efecto morían. Cosas así nunca se considerarían coincidentes hoy en día, pero eran parte del sistema de creencias en aquellos tiempos. Dado que casi todos los sistemas favorecían la existencia de los fenómenos mágicos, los magos actuales a menudo la llaman la *Alta Edad Mítica*. Y, como sucede con muchas otras edades de oro, en retrospectiva ha adquirido un cierto halo reverencial que choca con la mugrienta realidad de aquella era.

Hoy en día, algunos magos místicos quieren restaurar la Edad Mítica o crear una nueva que sea favorable a sus creencias. El hecho de que un cambio semejante tendría un efecto tremendo sobre el mundo en su conjunto no parece preocuparlos demasiado. Eh, si puedes volar por el cielo en una escoba otra vez, ¿a quién le importa que los pobres infelices de los Durmientes se queden en tierra? Ésa es la hybris principal de esos magos místicos: *«al mundo le iría mejor si nosotros volviésemos a estar al mando y pudiéramos hacer lo que quisiéramos»*.

Aunque a veces los Tecnócratas parecen ser unos aguafiestas monumentales en muchos aspectos, es fácil entender por qué ese tipo de cosas va contra su programa. Ese tipo de realidad mítica podría ser genial para algunos místicos, pero sería el infierno para todos los demás. Según el evangelio establecido (el cual, como tantas otras cosas en el mundo de un mago, podría no ser tan cierto como se supone que es), la Orden de la Razón derribó la Edad Mítica imponiendo un orden global basado en la ciencia, no en la magia o la religión. Sin embargo, si eso es cierto, no han hecho un buen trabajo. Después de todo, hay al menos tres religiones que parecen pensar que han recibido dispensas especiales de Dios y al menos dos de ellas insisten en que la ciencia es su enemiga a menos que les proporcione mejores formas de ganar dinero y matar gente. A causa de esas grietas en el paradigma Tecnocrático hay más margen para la Magia de estilo mítico de lo que parece a primera vista.

De todas formas, la Magia coincidente sigue siendo la forma más segura y fiable de esquivar el Efecto Paradoja. Al manifestar tus Artes de formas que no parecen Mágicas evitas que las manifestaciones de la Paradoja te arrojen a la cárcel de la Realidad.

La ventaja de los tecnomantes

Por razones obvias, los tecnomantes tienen una ventaja descomunal en el juego de la Paradoja. La mayoría de la gente

en la mayor parte del mundo acepta la alta tecnología como algo esencial de su realidad. De nuevo, esto no es así en *todas partes*, pero sí muy común en el mundo industrializado.

Dado que las creencias dominantes de la humanidad favorecen la tecnología, hay una gran probabilidad de que unos artilugios de ciencia-ficción sean considerados coincidentes. Un hechicero que dispara rayos con las manos claramente no encaja en la visión de la realidad del Consenso; sin embargo, dale al hechicero un uniforme pulcro y un rifle de pulso electromagnético y, gracias a décadas de películas de ciencia-ficción, sus ráfagas de energía resultarán bastante creíbles.

El tecnomante, pertenezca o no a la Tecnocracia, tiene una ventaja más debida a las creencias: no es sólo que su tecnología encaje con la visión del mundo del Consenso, es que también encaja con la suya propia. No está engañando al mundo con su tecnología, *él mismo cree* en el poder de ésta. Como ya he dicho, las creencias son algo poderoso... y si las tuyas se adaptan al Consenso, entonces tienen más poder que si tratases de contradecir al mundo que te rodea con tus creencias.

Lo diré de esta forma: si te han criado para creer que la gente no vuela, pensar que puedes volar va a ir contra tus creencias más arraigadas. Sin embargo, si tus creencias admiten los *jetpacks* como una realidad científica potencial, *entonces las mismas* te ayudan a volar con uno. Así que, aunque muchos místicos afirman que los tecnomantes disfrazan su Magia de tecnología, esa forma de verlo es imprecisa. No es un disfraz, los tecnomantes creen sinceramente en lo que hacen.

Magia vulgar

Y luego está la Magia que parece darle una bofetada en la cara a la realidad, cosas que contradicen descaradamente lo que parecen ser las leyes del universo: invocar demonios, transformar calabazas en carrozas o vampiros en muebles de jardín... ese tipo de cosas. Un mago poderoso *puede* llevar a cabo ese tipo de hazañas, pero no es sabio hacerlo. Una magia tan indisimulada se considera tosca, banal, *vulgar*.

El significado original de "vulgar" era *popular* y se refería a personas y cosas poco refinadas. Sin embargo, por extensión acabó significando *repulsivo*, que es la sensación que produce la Magia vulgar. Un mago que invoca Magia vulgar es visto como si orinase en suelo sagrado. Usarla es ir contra todo lo que nos han enseñado a creer.

Vanidad y Azote

La expresión "Magia vulgar" probablemente fue acuñada por ciertos hechiceros... o, más probablemente, Tecnócratas... que creían que cosas como alzarse en el aire o lanzar bolas de fuego era para hechiceros ordinarios, no refinadas gentildamas y gentilhombres como ellos. Sin embargo, con el tiempo, el término se fundió con otra expresión más antigua: *Magia vana*. Ésta era Magia que se pavoneaba y le escupía flemas a Dios en la cara. Se consideraba que un mago vano era alguien que creía que su poder sobrepasaba el Orden Divino... y que por tanto debía ser castigado.

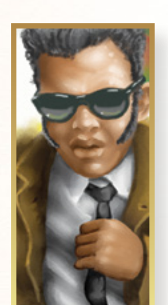
En aquellos tiempos el contragolpe de la realidad se llamaba *Azote*. Como sucede con la Paradoja, este látigo místico golpeaba a los magos que se creían mejores que todos los demás; sin embargo, cada cierto tiempo el Azote, de hecho, *recompensaba* el orgullo. Es casi como si "desde arriba" dijeran: "¡Eh, chaval, buen trabajo! No deberías haber hecho eso, pero me gustan los magos con agallas". El Azote podía herirte, pero también ayudarte, y no había forma de saber qué sería antes de que descendiera el látigo.

Hoy en día ese castigo proviene de la Paradoja y es inequívocamente severo. Un mago que use Magia vulgar invocará el Efecto Paradoja y, ya lo castigue inmediatamente o no, sufrirá por ella antes o después. ¿El dolor proviene de juicios morales en las alturas o sencillamente de desgarrones en su Patrón energético a causa del forcejeo contra la realidad? Como siempre, depende de a quién preguntes. De cualquier forma, el resultado no varía. Antes o después, la Magia vulgar provoca daño, de modo que la mayor parte de los magos evitan usarla a menos que sea absolutamente *imprescindible*.

Lo que nos conduce a otra paradoja: para ser lo que somos a veces tenemos que ir a contracorriente. Los magos existen para ser osados. Desafiar la Paradoja es lo que *hacemos*; si nunca lo hiciéramos, despreciaríamos nuestro potencial para el cambio. Por ello, usar la Magia es un riesgo calculado. La Magia coincidente exige astucia y habilidad, la vulgar arrojo y la disposición a aceptar las consecuencias de las propias acciones, y ambos enfoques son esenciales a la hora de hacer lo que hacemos y ser lo que somos.

Nadie dijo nunca que ser un mago fuese fácil, pero si nadie estuviese dispuesto a arriesgarlo *todo*, nunca se lograría nada que valiese la pena.

Nueve Esferas y el lenguaje de la realidad



Bien, ¿cómo *hacemos* esto de la Magia? Aprendiendo a usar las *Esferas*, campos de conocimiento que se concentran en nueve elementos de la realidad y luego nos enseñan a hacer malabares con ellos.

Considera que cada Esfera es un idioma. Si entiendes Correspondencia, entonces puedes "hablar" con varios principios de las conexiones; si sabes Vida, entonces puedes "conversar" con los Patrones y las energías que constituyen la vida orgánica. Un mago que domina muchas "lenguas" puede hacer muchas cosas. El potencial de cada Esfera se combina con los de las demás; cuantas más comprendes y cuanto más en profundidad lo hagas, mayor será el potencial a tu disposición.

Las Esferas místicas

Esfera significa "abarcar". Eso es lo que hacen, abarcan ciertos elementos de la realidad. Así, representan el modelo básico de los cientos, si no miles, de prácticas Mágicas de la Tierra. Si hablas con un chamán siberiano, un alquimista egipcio, un *kahuna* polinesio y un sacerdote católico brasileño obtendrías cuatro explicaciones muy diferentes sobre lo que hacen. Probablemente,

no hablarán de "Esferas" y seguramente no sabrán a qué te refieres con el término. Sin embargo, al final llegarías a los mismos nueve principios básicos que todos usan de una manera u otra:

- **Cardinal**: El conocimiento de la Energía Primordial que hay en todas las cosas.
- **Correspondencia**: El elemento de conexión entre cosas aparentemente separadas.
- **Entropía**: El principio de probabilidad, destino y mortalidad.
- **Espíritu**: La comprensión de las fuerzas y los habitantes de los Otros Mundos.
- **Fuerzas**: La comprensión de las energías elementales.
- **Materia**: Los principios que se esconden tras objetos supuestamente inanimados.
- **Mente**: Exploración del potencial de la consciencia.
- **Tiempo**: Los extraños mecanismos de las fuerzas y las percepciones cronológicas.
- **Vida**: Las llaves de los misterios de la vida y la muerte.

Las Esferas Tecnocráticas

Como ya se ha dicho antes, los Magos Tecnócratas no creen que lo que hacen sea Magia. Para los miembros de la Unión (e incluso para los miembros de las Tradiciones que insisten en que la Magia no es más que ciencia que aún no se comprende), las Esferas no son conceptos místicos sino paradigmas definidos de la Ciencia Iluminada. Como sucede con los místicos que he descrito hace un instante, los diversos técnicos y científicos que practican este alto nivel de comprensión tienden a definir sus ideas mediante trabalenguas compuestos de expresiones griegas y latinas, acrónimos y fórmulas. Sin embargo, cuando se destila todo esto, sigues teniendo las mismas nueve esferas de influencia (en minúscula esta vez) que se refieren a diversos campos de conocimiento especializado:

- **Ciencias de la Materia**: Estudio unificado de los estados de la materia inerte.
- **Ciencia Temporal**: Investigación y aplicación los patrones de campo cronológicos.
- **Ciencias de la Vida**: Los aspectos determinantes de las formas de vida biológica.
- **Control del Estado Entrópico**: Manipulación de las probabilidades que llevan a resultados entrópicos.
- **Parafísica Basada en Fuerzas**: Estudio avanzado de la Física elemental.
- **Parafísica de la Ciencia Dimensional**: Aplicaciones prácticas de las frecuencias de vibración cuántica.
- **Principios de Correspondencia**: La física del espacio de un solo punto.
- **Psicodinámica**: Análisis y manipulación de la consciencia sensitiva.
- **Teoría de la Utilidad Primordial**: Exploración y aplicación de las energías de campo unificado y la conexión de los seres humanos con ellas.
- Algunos Tecnomantes de la Era de la Información hablan también de la ***Esfera Datos***: el principio de conexión entre la información cuantificada. Si este principio entra dentro de los Principios de Correspondencia o es un campo aparte depende de a quién le preguntes. Sin embargo, hay que señalar que estos Principios de la Esfera Datos también son utilizados por ciertos tecnomantes que no pertenecen a la Tecnocracia. Según los Adeptos Virtuales, un grupo integrado en las Nueve Tradiciones, ellos descubrieron la Esfera Datos y la Tecnocracia la copió de ellos.

Muchos grupos *jamás* hablan de la Magia en términos de Esferas. Dirán que la extraen de su conexión con dioses o espíritus o la tierra o de su interior, no de algún tipo de principio general como la Vida o el Tiempo. Aun así, con independencia de los nombres que usemos, todos los magos empleamos bases similares cuando manipulamos la realidad. Los *nombres* no son tan importantes como los *efectos*.

¿Una Décima Esfera?

Según ciertas autoridades, también hay una Décima Esfera. La idea aporta cierta simetría y, como sucede con la materia oscura en la física cuántica, se piensa que existe simplemente porque parece haber sitio para ella en el espacio que dejan los demás elementos.

Hay quien llama a esta Esfera teórica *Unidad*, *Equilibrio*, *Teoría del Campo Unificado* o incluso *Ascensión*. Dicen que, si la comprendes, puedes sobrepasar las limitaciones de las otras nueve Esferas y abrir la puerta a la Realidad Definitiva. Sin embargo, hasta ahora, si alguien efectivamente *ha* descubierto y llegado a dominar esta Décima Esfera, o no ha compartido su conocimiento o ha trascendido esta terrenal bola de barro y se ha llevado el secreto consigo. Ahora mismo, por lo que sé, la Décima Esfera (al igual que la Ascensión) es un objetivo abstracto, no algo que la gente obtenga para después ir por ahí hablando sobre ello.

La Esfera Afín

Con independencia de cómo definas lo que haces, hay una Esfera que inevitablemente significa más para ti que las demás: la *Esfera Afín*, tu campo inicial de estudio y conexión. Refleja tu "primer beso" en el mundo de las posibilidades. Quizá de niño te obsesionaban los misterios de la vida biológica; tu Esfera Afín sería Vida, porque la vida se convirtió en tu primera conexión con una realidad mayor. Quizá eras un jugador y te echabas a los pies de la diosa Fortuna; tu Esfera Afín sería Entropía, tu "primer amor" de entre los principios místicos. Un mago que comenzase sus indagaciones con velas o pautas meteorológicas sentiría afinidad por Fuerzas y otro que tuviese una percepción innata de que "el tiempo no deja de escurrirse" tendería hacia Tiempo.

La afinidad a menudo se manifiesta durante el Despertar, por ejemplo mediante una manifestación de talento salvaje relacionado con esa Esfera. Una chica cuyo Avatar Despierta durante un incendio en una casa (quizá al provocar ese incendio) probablemente sentiría querencia por Fuerzas, mientras que alguien cuyo Despertar lo salvase de morir ahogado podría sentir más cercanía con la Esfera Vida. No hay ninguna norma estricta al respecto, pero como suele decirse, "Dios los cría y ellos se juntan". Una persona con una fuerte conexión con algún aspecto de la Creación a menudo encontrará y promoverá la afinidad con una Esfera.

La idea se aplica a los grupos de la misma forma que a los individuos. Varias facciones místicas y Tecnocráticas se agrupan en torno a determinados principios según su afinidad por ciertas Esferas y, aunque esos grupos no insisten en que todos sus iniciados compartan la misma Esfera Afín, todos ellos valoran ciertos ideales y enseñanzas basadas en sus preciados principios. Los Verbenae, por ejemplo, exploran las artes carnales de la Vida, mientras que el Nuevo Orden Mundial indaga en las posibilidades de la propia Mente. Puede que los magos Extáticos sean los únicos suficientemente desenfrenados como para realmente entender Tiempo; los Templarios dirigen Fuerzas bajo las órdenes de su Dios. Si quieres entender a un grupo, observa qué Magia prefiere. Estudiando la Esfera Afín de alguien puedes aprender mucho sobre las cosas que reverencia y respeta.

Haciendo malabares con las Esferas

Cada Esfera por sí misma aporta muchas posibilidades. Sin embargo, la Magia real llega cuando comienzas a combinar las Esferas. Al unir elementos notables de la realidad de forma creativa y a menudo impredecible, un mago puede desatar efectos extraordinarios. Un poco de Cardinal, un poco de Materia y una comprensión suficiente de Vida permiten instalar artefactos cibernéticos y hacer que funcionen; una mezcla de Fuerzas y Cardinal conjura fuego, viento y luz. Sin más que Correspondencia, un mago hábil puede ir de un lugar a otro sin pasar por el espacio intermedio; añade Tiempo y también podrá ver eventos pasados en un lugar distante; suma Fuerzas y podrá proyectar las imágenes que ve sobre una pared; en vez de eso emplea Materia y Correspondencia y podrá abrir una puerta en un lugar, otra puerta en otro, y atravesar dos puertas que no existían (ni podían existir) hasta ese momento. Ése es el *verdadero* poder de las Esferas. Con una comprensión de las sutilezas de sus principios y un amplio conocimiento de diferentes Esferas, puedes hacer casi cualquier cosa mientras la Realidad te permita salirte con la tuya.

Por supuesto, en la práctica no es tan fácil obtener esos grandes conocimientos. Lleva años, a menudo décadas, a veces *siglos*, dominar las diversas Esferas, desplegar sus posibilidades y aprender a utilizar todo su potencial sin saltar por los aires y quedar reducido a átomos en el proceso. Muy pocos magos de *cualquier* facción alcanzan ese grado de capacidad. A menudo, un Artesano de la Voluntad escoge unos cuantos ámbitos y concentra sus estudios y su experiencia en ellos y, finalmente, acaba dominando una gama limitada, pero aun así impresionante, de Magias. Cada Esfera encierra potencial suficiente como para que un mago pase una vida o dos sin hacer nada más que aprender qué puede hacer ese aspecto concreto de la realidad.

El ciclo del Efecto: Concepción, forma, percepción y descomposición

Por supuesto, todas las Esferas están interconectadas; sus propiedades giran en un ciclo de conexiones que unen los principios a la vez que mantienen la independencia de cada ámbito como una unidad de estudio y efecto. Dicho simple y llanamente, una cosa lleva a la otra y todas ellas tienen su papel en el orden de las cosas.

Este ciclo crea cosas aparentemente de la nada: de la *concepción* inicial de una idea a su *forma*, luego a la *percepción* de esa forma y por último a la *descomposición* de la misma, de manera que la idea, sus materiales y su esencia puedan volver al punto de partida del ciclo y comenzar de nuevo en algún nuevo estado.

Cada paso del ciclo implica una serie de Esferas. A partir de su concepción original en el campo de energía de *Cardinal*,

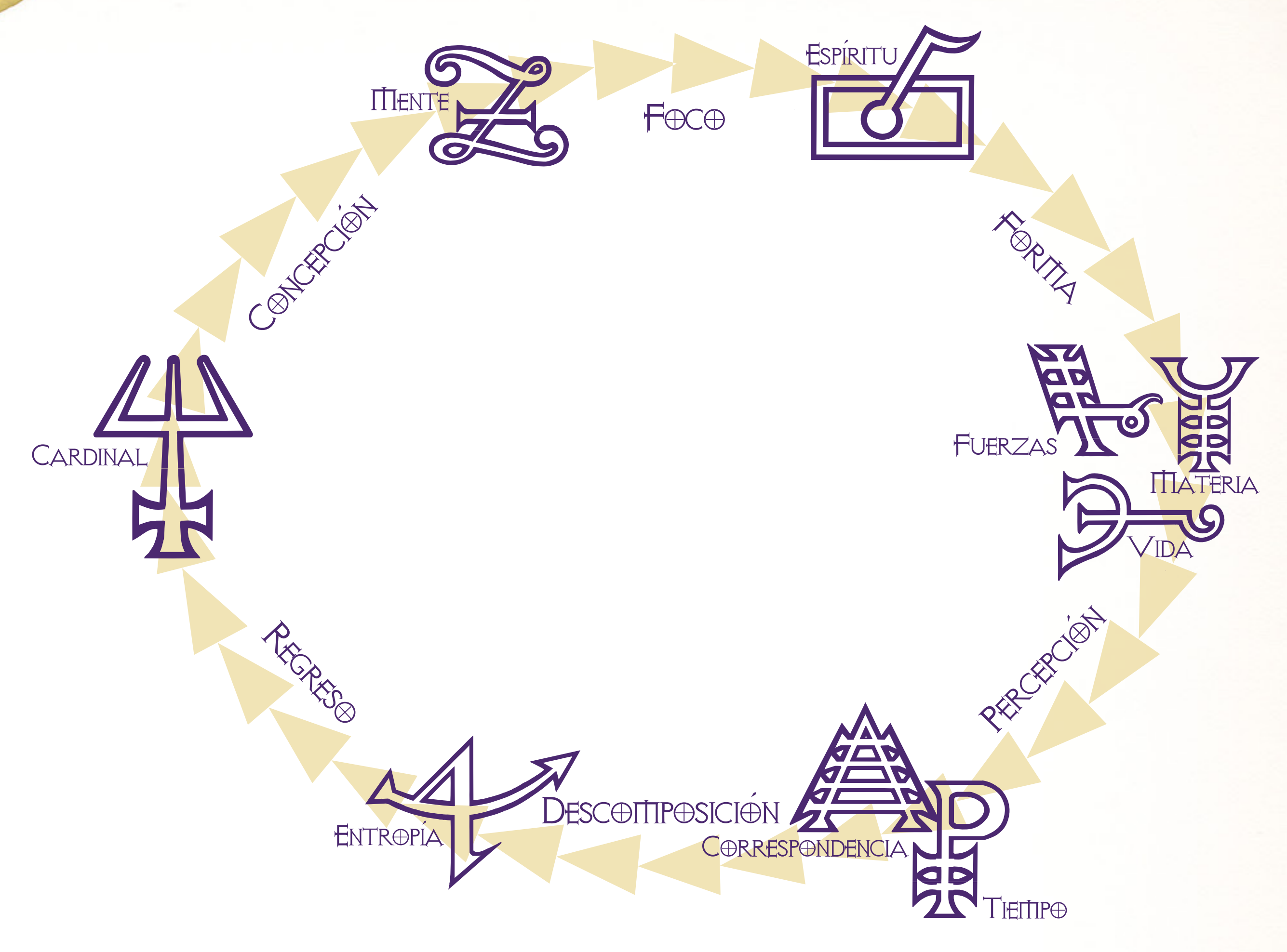
Esferas Tecnocráticas en el juego

Cuando estás describiendo los Efectos de un personaje de la Tecnocracia dentro del sistema de juego, los nombres usuales de las nueve Esferas son perfectamente apropiados. No hay espacio suficiente en la hoja de personaje para escribir nombres como Teoría de la Utilidad Primordial y usarlos para hablar de reglas puede resultar confuso en mitad de la partida.

Los *personajes* de la Tecnocracia, por el contrario, *jamás* hablarían de hacer "Magia de Mente". Ese concepto es totalmente contrario a sus creencias. ¡Ellos aplican las disciplinas científicas de la Psicodinámica, y no se te ocurra olvidarlo! Cuando estés jugando con ese tipo de personajes, una ristra bien llevada de jerga pseudocientífica aparentemente razonable (semejante a la terminología que podrías usar para un Eterita o un Adepto Virtual) produce una vibrante sensación de atmósfera y tema.

Uno de los elementos satíricos de **Mago** tiene que ver con el hecho de que todo el mundo hace lo mismo pero casi nadie está dispuesto a admitirlo. El hecho de que todos los magos usen alguna variante de las mismas nueve Esferas es un reflejo intencionado de esa sátira. Por eso, no exageres las diferencias entre Ciencia Dimensional y la Esfera Espíritu; esas diferencias pueden significarlo *todo* para los personajes que las usan, pero, más allá de las elecciones en la interpretación y las limitaciones que dependen del foco, no hay diferencias a nivel del sistema de juego que determinen lo que esos personajes pueden hacer.

Para encontrar más información sobre las Esferas Tecnocráticas, ver las *reglas opcionales* sobre las Esferas Datos, Ciencia Dimensional y Utilidad Primordial en el **Capítulo Diez**. Y para más información sobre el uso de explicaciones tecnológicas para Efectos Mágicos, ver el recuadro ***"¡¡¡Ciencia!!!"*** en el **Capítulo Seis**, **pág. 284**.



el efecto se concentra mediante la consciencia en *Mente* y recibe sustancia a través de *Espíritu*. Una vez ha recibido una forma mediante *Fuerzas*, *Vida* o *Materia*, la sustancia interactúa con otros Patrones por medio de *Correspondencia* y *Tiempo*. Finalmente, se descompone mediante *Entropía* y sus elementos son dispersados para que vuelvan a Cardinal y que todo comience de nuevo. Si *hay* una décima Esfera, probablemente gobierna el proceso en su conjunto, como un círculo que encierra todo el ciclo y lo mantiene completo y en funcionamiento.

Por suerte, no necesitas todas y cada una de las Esferas para crear cosas. Por lo general, sólo se necesita Cardinal y alguna otra combinación de Fuerzas, Materia, Vida y, quizás, Mente. Correspondencia, Tiempo y Entropía tienden a ser independientes a menos que un mago las acelere o altere su flujo natural.

Por lo que se refiere a Espíritu (la cual, por supuesto, algunos magos no creen que ni siquiera *exista*), parece tratarse también de un proceso natural. Sin embargo, los Maestros de Espíritu insisten en que el alma (la esencia espiritual) de un ser o una cosa depende en gran medida de la energía que se invierta en ella. Si de verdad crees en algo o en alguien, esa cosa tiende a absorber cierto grado de energía espiritual de esa creencia. Ésa es la razón de que Campanilla pueda recuperarse cuando los niños dan unas palmadas y gritan «¡yo CREO en las hadas!». Se dice que sus acciones generan energías espirituales que fortalecen al hada en cuestión. Por supuesto, no es tan fácil en la vida real; de lo contrario, estaríamos hasta el cuello de hadas, caballos, peces y dinero. Aun así, se supone que el principio funciona de verdad, si bien su efecto se exagera un poco.

Una vez más, esto significa es que las creencias son *muy* poderosas, mucho más de lo que la mayor parte de la gente piensa que son. Como mago, probablemente te encontrarás cara a cara con los productos de las creencias de otras personas o de las tuyas propias con cierta frecuencia... lo que no siempre es algo agradable.

Un breve resumen de las Esferas y sus propiedades

Entonces, ¿qué *son* estas Esferas y qué pueden hacer? Ése es otro tema sobre el que los magos pueden estar hablando extasiados durante meses. Sin embargo, los principios básicos implicados pueden resumirse de la siguiente manera:

Cardinal: Exploración de las energías Quintaesenciales

Como ya he dicho antes, existe una Esencia Primordial que late dentro de todas las cosas. Esté agrupada en forma de Patrones o fluya entre conceptos y potencial, esa Quintaesencia es la base de nuestro mundo. Los magos que exploran los misterios de Cardinal comprenden las fluctuaciones de esta sublime esencia, la “sangre de dragón” y el líquido seminal de los dioses.

Niveles de progreso y experiencia en las Esferas

Cuando un mago comienza a trabajar con una Esfera concreta, sus habilidades siguen una progresión general según su experiencia. Cuanto mejor comprenda la Esfera, más cosas será capaz de hacer con ella.

Los niveles de experiencia en una Esfera se dividen en cinco pasos ascendentes:

- **Percepción (en términos de juego, Esfera nivel 1)**: El iniciado comprende los principios esenciales y comienza a percibir la forma en que se comporta esa Esfera. Un iniciado en Correspondencia aprende a reconocer conexiones y a estimar distancias, un iniciado en Fuerzas distingue fenómenos elementales y uno en Tiempo adquiere una extraordinaria capacidad para sentir las fluctuaciones del tiempo. El mago todavía no puede alterar nada, pero puede dar buen uso a sus observaciones.
- **Manipulación (Esfera nivel 2)**: El mago comienza a usar la Esfera para realizar pequeñas alteraciones de su realidad local. Un estudioso de Correspondencia puede ver a través de grandes distancias o extraer pequeños objetos "de ninguna parte", un estudiante de Fuerzas puede hacer que unas velas encendidas suelten una llamarada o se apaguen y el estudioso de Tiempo obtiene una capacidad pre- y postcognitiva limitada. Aunque aún no es capaz de provocar Efectos más drásticos, el mago adquiere un pequeño grado de control sobre los principios de la Esfera… pero, en muchos casos, un pequeño grado de control es más que suficiente.
- **Control (Esfera nivel 3)**: Al obtener un grado mayor de capacidad, el mago puede realizar cambios notables en los elementos relacionados con la Esfera. Nuestro seguidor de Correspondencia puede saltar de un sitio a otro ignorando el espacio intermedio, el de Fuerzas puede invocar vientos o encender fuego al instante; el de Tiempo puede acelerar o frenar su velocidad relativa a su entorno. Las hazañas extraordinarias se hacen posibles y el mago se acerca al reino de la verdadera hechicería.
- **Gobierno (Esfera nivel 4)**: El impresionante gobierno de la Esfera en cuestión permite al mago llevar a cabo espectaculares hazañas. El adepto en Correspondencia podría aparecer en varios lugares a la vez, el de Fuerzas conjurar tormentas y el de Tiempo puede literalmente parar el tiempo a su alrededor. Aun cuando estos Efectos no son evidentemente Mágicos, el mago posee una influencia notable sobre los principios asociados a la Esfera.
- **Dominio (Esfera nivel 5)**: Con un dominio tal de la Esfera se vuelven posibles las hazañas más magníficas. El maestro de Correspondencia puede reunir varios lugares diferentes en una sola localización, el maestro de Fuerzas tiene a su disposición enormes fenómenos como tormentas de fuego o ventiscas, o incluso detonaciones nucleares; el maestro de Tiempo puede escapar del tiempo, conseguir una inmortalidad limitada o viajar atrás y adelante a través de él. A quien alcanza el dominio total de un Esfera le esperan milagros literalmente divinos; la Realidad se adapta a sus caprichos.

Hay rumores de que existen unos niveles de Archidominio de cada Esfera que proporcionan poderes abstractos que hasta los dioses envidiarían. En términos de juego, se trataría de los EXTREMADAMENTE opcionales niveles 6 a 10 de cada Esfera. Esos poderes están fuera del alcance de casi cualquier mago vivo, obtenerlos lleva siglos enteros y hacen que las crónicas fracasen miserablemente. Los grupos que quieran poner en juego ese tipo de Poderes pueden encontrarlos en el libro **Maestros del Arte**. Sin embargo, no podemos enfatizar suficiente el poder destructivo de estos, repetimos, niveles OPCIONALES de las Esferas. Aunque en teoría son oficiales, deberían ser evitados en todas las crónicas de **Mago** salvo en las más extravagantes.

Para más detalles sobre las Esferas y su poderes, ver el **Capítulo Diez**, **pág. 511-528**.

Las Artes de Cardinal estudian las energías y las formas, identifican rastros de Quintaesencia en los Patrones o entre varios de ellos y los canalizan para que se adapten al propósito del mago. Los maestros de esta Esfera pueden sentir el flujo de la Quintaesencia, saborear la Resonancia de ciertas energías y extraer esas energías de Patrones o infundirlas en ellos para dar así existencia a cosas o quitarles la capacidad de ser reales. La mayor parte de los Artesanos de la Voluntad conocen los principios básicos de esta Esfera, pero pocos consiguen dominarla. Cardinal es un Arte escurridizo a menudo oscurecido por el esoterismo.

Como cualquier estudioso de la Teoría de la Utilidad Primordial te dirá, las energías de Cardinal tienden a fluctuar en torno a los seres vivos… especialmente en torno a las *personas*. Cuando los seres humanos se implican en algo, emocional o intelectualmente, ese algo tiende a acumular energías de Cardinal. Tu camiseta favorita tiene más energía Cardinal que la que acabas de comprar en la tienda porque has puesto una mayor parte de ti en ese Patrón y sus energías. Así, ciertos estudiosos de los principios de Cardinal piensan en su Magia en términos de extrañas matemáticas e hipereconomía, y calculan las energías sublimes involucradas en intercambios entre seres vivos y cosas inertes. Creen que, rastreando esas conexiones, adquieres también la capacidad de manipular esas energías.

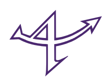
Como la energía de la que se ocupa, la Esfera Cardinal es sublime y está más allá de análisis firmes o definiciones concretas. Sus seguidores hablan mediante adivinanzas y metáforas y suelen derrochar carisma y buena salud. Sin embargo, pese a sus brillantes imágenes públicas, tienen personalidades impredecibles. Cardinal es la leche de Kuan Yin, la saliva de Jesús, la sangre de Tiamat; una sustancia a la vez depurada y vulgar cuyas propiedades transmiten energía a todas las cosas.



Correspondencia: El principio de la conexión

Todo está conectado de alguna forma. A pesar de siglos de lo que se ha dado en llamar *percepción del fenómeno discreto*, esto es, la idea de que todos somos entes separados que en ocasiones se encuentran, tanto la física como la metafísica nos recuerdan que todas las cosas están intrínsecamente interconectadas. Tus acciones me afectan, mis acciones afectan al perro de la casa de al lado, una mariposa aletea y provoca el famoso huracán... ésa es la idea. Por supuesto, esas conexiones no son inmediatamente evidentes. Si viésemos todas las conexiones que existen entre nosotros, probablemente nos volveríamos locos. Por tanto, no es sorprendente que los maestros de Correspondencia (la Esfera que en un principio fue llamada *Conexión*) a veces parezcan bastante raros. Ellos perciben unidad donde los demás vemos división.

Correspondencia es el principio contrario a lo que defendía Ayn Rand. Cuando comprendes esta Esfera, empiezas a reconocer las conexiones entre lugares, personas y cosas, y en última instancia te das cuenta de que la idea de "lugares, personas y cosas" es una ilusión. Un Maestro de esta Esfera puede salvar grandes distancias, alcanzar un lugar y llevar algo a otro, y observar zonas que parecen muy lejanas hasta que comprendes que *todos* los lugares son en realidad *un único* sitio. Como Papa Legba o el dios embaucador Hermes, un mago que comprende Correspondencia en profundidad trasciende la idea de la separación. Ve portales donde nadie más los percibe, aprende a abrirlos y acaba por *convertirse* en ellos.



Entropía: Destino, fortuna y descomposición

El cambio es una ley inherente del universo. Si las cosas dejaran de cambiar, todo quedaría congelado en una estasis eterna. Sin embargo, incluso en ese caso, tal estatismo sería una ilusión; antes o después comenzaría a descomponerse. La Esfera Entropía trabaja con las fuerzas del cambio y la descomposición, y acelera o retarda los efectos de la mortalidad.

La Entropía abre de par en par la caja que contiene al gato de Schrödinger. Sus principios gobiernan la probabilidad, la inevitabilidad y los efectos de ambas. Los Maestros de Entropía (quienes a menudo parecen macabros, fatalistas o extremadamente alegres) pueden forzar la mano del Destino, aumentar exponencialmente la suerte de alguien o arruinarla, degradar sustancias e incluso destruir pensamientos. Los magos entrópicos tienden a seguir o bien el orden, o bien el caos; los devotos del orden examinan Patrones y buscan la manera de reforzarlos, mientras que los del caos indagan en formas de romper esos mismos Patrones y guiar sus energías de vuelta a un nuevo comienzo. Como las Nornas que tan a menudo se asocian con esta Esfera, los magos que siguen Entropía toman los hilos de la Creación, trabajan con ellos y, finalmente, los cortan.



Espíritu: Armonía con la esencia espiritual y sus emanaciones

A pesar de las ideas preconcebidas, todos los magos (incluso los Tecnocrátas) comprenden que la materia es sólo una parte del Tapiz de la Creación. Más allá de la masa física de Materia, la consciencia de Mente o las energías de Fuerzas y Cardinal, está la cualidad efimérica de Espíritu: un elemento destilado (o quizás la fuente originaria) de esos otros componentes. Para algunas escuelas de pensamiento ocultista, Espíritu es el quinto elemento, la sustancia espiritual purificada del universo en su conjunto. Según otros puntos de vista, Espíritu es el corazón de todo lo viviente, la Resonancia de la vida, o las dimensiones alternativas al plano terrestre. Todos los planteamientos coinciden en lo siguiente: Espíritu va más allá de los elementos físicos, y sin embargo tiene su propia consciencia.

La Esfera Espíritu, unos de los campos Mágicos más antiguos, abarca los Otros Mundos, las entidades umbrales y los principios del alma humana. Como sucede con Mente, es imposible cuantificarla con mediciones precisas. La palabra "espíritu" proviene del término latino para "respiración", y por eso algunos magos llaman a este Arte "el Hálito del Mundo". Es el Arte primordial del chamán y el sacerdote, el puente entre lo que sentimos con las manos y lo que sentimos con el alma.

Los especialistas en Ciencia Dimensional tienen un enfoque algo más científico para esta extraña Esfera. Aun así, suelen admitir que muchas cosas permanecen fuera del alcance de la ciencia... al menos por el momento.

Los magos de Espíritu tienen un aire místico; a veces parecen ausentes, a menudo serenos, con frecuencia resultan caprichosos y, en ocasiones, crueles. La importancia que la gente le concede a las cosas materiales tiende a impacientarlos. En las Magias espirituales resuena el aullido de Coyote y la risa gutural del Barón Samedi, una burla del supuesto mundo real y su negación de la infinitud.



Fuerzas: Los principios del poder elemental

Tierra. Aire. Fuego. Agua. Mucho antes de que existiera la tabla periódica de los elementos, los magos se dieron cuenta de que los elementos naturales tenían su propio poder. ¿Cómo *no* iban a tenerlo? Incluso hoy en día, en una época en la que vivimos en casas más estables y de clima más controlado que nunca antes (por lo que, por cierto, puedes darle las gracias a la Tecnocracia), el poder de un huracán o una tormenta de fuego puede convertir la seguridad en ruinas. Por ello, es obvio que, cuando nuestros antepasados dirigían sus mentes y sus poderes en busca de control, lo primero a lo que acudían como fuente de inspiración fueron probablemente los elementos.

Fuerzas es la Esfera de las energías elementales. Aunque Materia se centra principalmente en los productos de la tierra y el agua, mientras que Cardinal y Espíritu se centran en el quinto elemento (que es o bien el Espíritu o bien la Quintaesencia, según a quién preguntes), la Esfera Fuerzas permite a un mago comprender, influir y finalmente gobernar los poderes del aire y el fuego. Además, también concede poder sobre las Fuerzas invisibles que dirigen a los elementos terrestres: gravedad, momento, luz, oscuridad e incluso (en los niveles superiores) el titánico poder del átomo. Por todo ello, los maestros de esta Esfera tienen a su disposición las energías más devastadoras de la Tierra.

"Fuerzas" es un nombre apropiado para esta Esfera. Sus maestros y manifestaciones son extremadamente enérgicos. Dados los inmensos poderes que tienen a su alcance, no es una sorpresa que los hechiceros Herméticos, los tejedores Taftâni y los soldados de la Tecnocracia parezcan arrogantes y confiados. En el reino de Zeus se vive y se muere a manos del rayo. Para esgrimir esta Esfera tienes que ser suficientemente orgulloso para sacar pecho, pero suficientemente disciplinado para saber dónde (y dónde *no*) lanzar ese rayo.



Materia: Dominio de las sustancias inertes

Mientras que Fuerzas se centra en elementos efímeros, Materia lo hace en las cosas que pueden sostenerse en las manos. Los principios elementales de la tierra, el agua y (en el sentido asiático) el metal son el dominio de esta Esfera y sus seguidores. Se trata de las cosas del reino terrestre que se doblan, se rompen, mantienen su firmeza o ceden, pero cuyos Patrones siguen siendo sólidos (o al menos mantienen una *ilusión* de solidez…), de modo que esta Arte se basa en descomponerlos, reforzarlos o transformarlos en otra cosa.

Una nota importante: ciertas sustancias, como la madera o el algodón, son gobernadas por la Esfera Vida cuando están vivas y por la Esfera Materia cuando la vida las abandona. Los huesos, la carne, las pieles y ese tipo de cosas pasan de Vida a Materia cuando las energías que los animan desaparecen. Así, ciertas sustancias que están a la vez vivas *y* muertas (el ejemplo más notable son los extraños cuerpos de los vampiros) quedan bajo el influjo de *ambas* Esferas combinadas. Ni Vida ni Materia pueden afectarlas por sí solas porque pertenecen a los reinos de ambas al mismo tiempo.

Materia es, en muchos aspectos, un Arte asociativo. Los magos la combinan a menudo con otras Esferas para crear efectos mayores. Cardinal crea, junto con Materia, objetos a partir de una nada aparente; en conjunción con Tiempo es posible extraer objetos del flujo normal del tiempo; con Entropía causa que las cosas se deterioren; Espíritu y Materia juntos convierten esas mismas cosas en efimerias espirituales. Aunque es una Esfera potente por sí misma, Materia funciona mejor cuando sus propiedades se mezclan con las de otras Esferas.

Los especialistas en Materia tienden a ser lo que se podría llamar "personas habilidosas" que trabajan con las manos y a menudo miden, reparan o desmontan objetos para obtener más conocimientos. La mayoría de esos magos, si no todos, dominan artesanías como la carpintería o la cantería y todos ellos pueden hablar durante horas sobre las propiedades del metal o las diferentes vetas de la madera. Como Dédalo, el semidivino inventor de quien los primeros Tecnócratas tomaron el nombre, Materia es ingeniosa pero fiable. Tras una aparente inflexibilidad, a menudo te sorprenderán, porque los expertos en este campo comprenden lo mutables que pueden ser los materiales que llamamos "sólidos".

Mente: Exploración de la Consciencia

"Está todo en tu cabeza". ¿Cuántas veces te han dicho eso para rechazar una idea? Sin embargo, los seguidores de Mente te dirán que *todo lo que existe* está "en tu cabeza". Cada pensamiento, cada sensación, cada comprensión emocional o percepción abstracta se manifiesta mediante impulsos eléctricos en el cerebro que son procesados por la consciencia. Esta consciencia es el patio de recreo de la Esfera Mente y los expertos en ella pueden volver del revés todo lo que creías saber sobre la realidad.

Ciertos magos de Mente ven la consciencia como una abstracción intangible; otros consideran que el cerebro es una compleja

computadora que se puede programar y cuyo contenido es posible descargar. Ambas escuelas de pensamiento parecen tener parte de razón. La consciencia claramente sobrepasa lo físico y, sin embargo, está atada (al menos en lo que se refiere a la mayor parte de la gente) a nuestra forma física. Con el tiempo, un maestro de Mente aprende a desacoplar sus procesos mentales de su estado físico y a proyectar su mente para realizar viajes astrales. Sin embargo, incluso entonces un fuerte golpe en la cabeza puede revolver su cerebro y hacer que su maestría mental salga volando por la ventana.

Mente es una de las Esferas más confusas; es más un arte que una ciencia. Mientras que Materia, Vida y Fuerzas se centran en cosas que pueden tocarse y medirse, Mente entra en ámbitos abstractos. Pensamientos, sentimientos, impresiones, identidad... ésas son las herramientas y los juguetes de la Magia mental. Por eso, cuando un seguidor de Mente parece... embriagado en alguna ocasión, hay una buena razón que explica que esté "rebosante de pensamientos". Como Odín el Tuerto, el vidente embaucador, esos magos escudriñan el horizonte usando a Pensamiento y Memoria como guías.

Tiempo: La percepción del flujo cronológico

Tiempo, el Arte más confuso de todos, bordea el extraño dominio de Cronos, titán de la eternidad. La Tradición Extática adoptó antiguamente el nombre de ese titán legendario y hay pocos magos que comprendan los principios de Tiempo tan bien como los Extáticos. Este Arte, más abstracto que Mente, más efimérico que Espíritu, aturde a cualquiera que trate de entenderlo. Los magos que logran desentrañar sus misterios pueden mirar al futuro o al pasado, acelerar o frenar el impulso del tiempo o incluso escapar al paso de los minutos, las horas y los años de nuestras vidas.

Como sucede con Correspondencia, la Esfera Tiempo se resiste al análisis racional. Sus principios van contra todo lo que nos han enseñado a creer. Quizás la mente humana *necesite* drogas para acomodarse a tales niveles de dislocación temporal. Todos hemos sentido que "esto ya ha sucedido antes", o que "¡esto no se acaba *nuncaaaa*!", pero sólo un mago de Tiempo puede comprender verdaderamente su naturaleza fluida y usarla en su provecho.

Igual que el agua en movimiento, el tiempo tiene corrientes, mareas y resacas. Dejarse llevar por su flujo es mucho más fácil que resistirse a él. Los magos que trabajan con el tiempo comprenden que hacer que reloj retroceda es increíblemente difícil, incluso para los maestros de esta Esfera. Si piensas en el tiempo como en una fuerte marejada que te empuja con una fuerza inconmensurable y te arrastra cuando intentas rechazarla, entonces es comprensible que ciertas hazañas, como los viajes en el tiempo, sean vulgares en lo que respecta al Consenso.

Los maestros de Tiempo tienden a ser muy distraídos o fanáticamente precisos. Pueden ser puntuales en un margen de fracciones de segundo, contestar preguntas que aún no has formulado y hablar siempre en presente. Para ellos no hay pasado, presente o futuro. En palabras de Janis Joplin, «es todo el mismo jodido *día*, tío...», un día que pueden estirar o comprimir a voluntad.

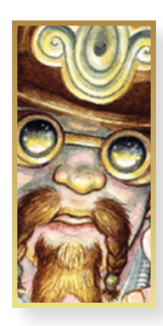
Vida: Entender las formas de vida

La terriblemente íntima Esfera Vida no es un Arte para estómagos sensibles o mentes remilgadas. Esta visceral disciplina celebra los sucios esplendores de la vida orgánica. Bajo nuestras pieles, pelajes y escamas sólo somos pulpa, huesos y líquidos repugnantes. El mago que comprende Vida acepta nuestras flaquezas y aprende a curarlas, a aprovecharse de ellas y a retorcerlas para que adopten formas interesantes. Y para hacerlo hay que mancharse las manos. *Mucho*.

Vida, el Arte más crudo y carnal, exige tanto pasión como *com*pasión. Sus maestros son, al tiempo, probablemente los más amorosos y los más despiadados magos con los que te encontrarás. Pueden cambiar de forma, curar heridas y enfermedades, desgarrar miembros, convertir a personas en sapos, hacer que crezcan árboles sólo con la mirada y convertir a sus enemigos en protoplasma que se agita. Ésta es la Esfera de Kali, la Madre Oscura, que celebra el sexo y la carnicería con su danza, o la de Afrodita, cuyos favores contienen la cruel belleza de la propia vida.

Contemples las Esferas con el respeto de las Tradiciones, el análisis Tecnocrático o a través de algún otro punto de vista cultural, estos nueve principios te proporcionan un juego de herramientas metafísicas. Combinadas con la consciencia Despertada, las creencias focalizadas y una fuerza de voluntad entregada a ello, las Esferas hacen girar las llaves en el portal de la Realidad y te invitan a entrar y echar un vistazo. Para aquéllos de nosotros que comprenden su significado, ninguna otra forma de Magia es más pura. Es totalmente cierto que los hechiceros menores y la Gente de la Noche tienen sus propios poderes. Sin embargo, ninguno de ellos puede hacer lo que nosotros hacemos.

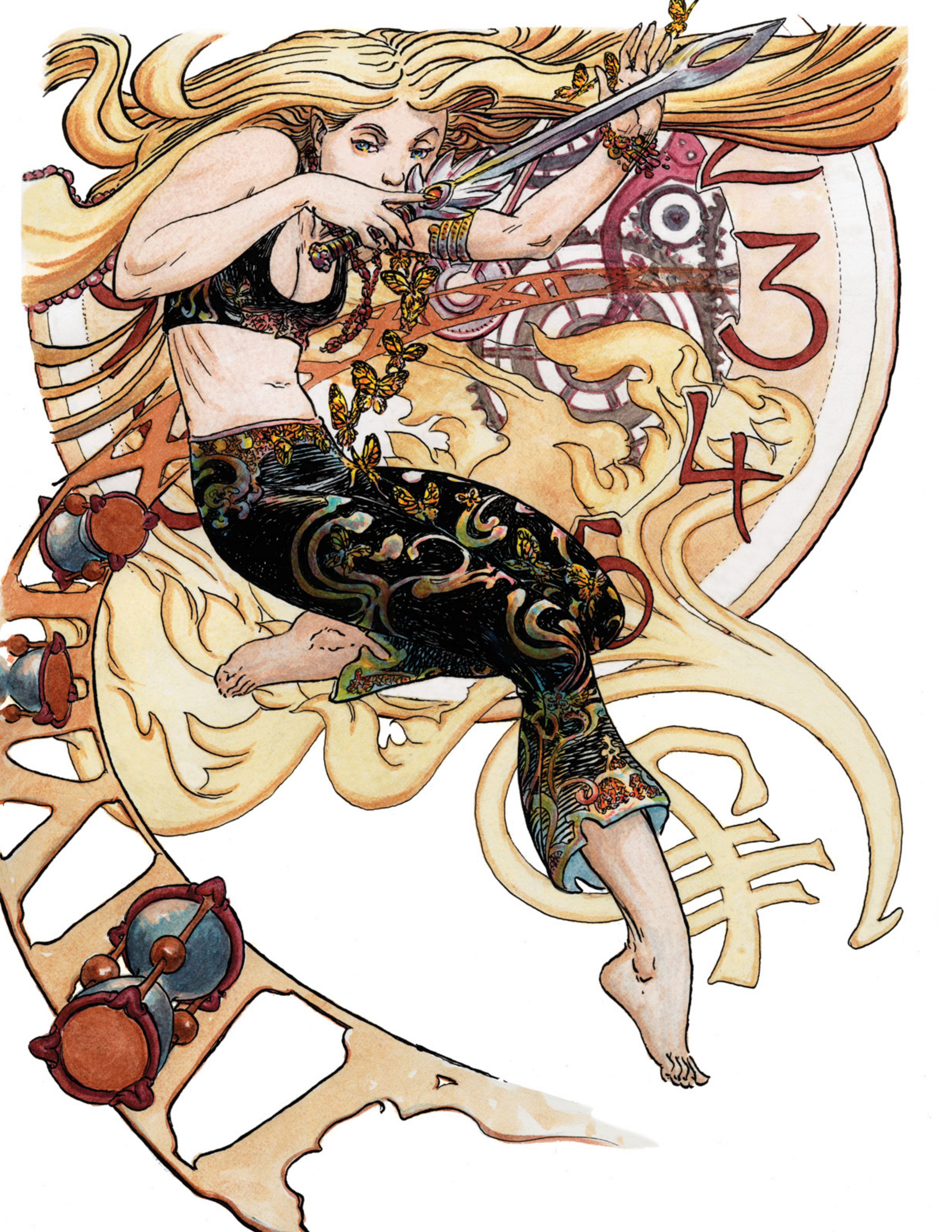
Hazlo o no lo hagas



Lo que me lleva de nuevo a como comencé. "Magia" es un verbo. Tú la *haces*, tú *obras tu Voluntad*, tú haces que las cosas *ocurran*. A pesar de los viejos tópicos de que los magos son bichos raros, místicos y chocheantes, somos fuerzas dinámicas de nuestro mundo. Sean cuales sean las herramientas que usemos, las creencias que aceptemos o con independencia de los fines que persigamos con las fuerzas de las que disponemos, los magos HACEMOS cosas. Nuestras Artes son nuestras acciones, no importa cuál sea nuestro papel.

Así, cuando vas más allá de lo esotérico, la base de la Magia es simple: *Aprende. Sabe. Desea.* Y *haz*. Sé orgulloso, pero no descuidado; creativo, pero no indisciplinado. Comprende que las acciones tienen consecuencias y prepárate para arriesgarlo todo por aquello que sabes que es un objetivo mayor. Hagas lo que hagas, pon tanto orgullo y habilidad en tus logros que hasta los dioses canten tus alabanzas cuando acabe el juego.

«No debería haber más ley que levantar el culo del asiento».



Capítulo Tres: El Mundo de Sombras

«Mientras tanto, tras la fachada de esta librería de aspecto inocente...»
— Serie de televisión de Batman, *"Zelda el Grande"*

La Torre

Asociaciones: ***Defensas rotas; destrucción; perturbación; un destello de intuición; liberación de la ignorancia; futilidad frente a la naturaleza; limpieza de la casa...***



Ya están otra vez.

Son las 3:14 de la madrugada y los vecinos de arriba están jugando otra vez a "Peleas en Familia", un divertido juego en el que todos los habitantes del edificio pueden participar… o al menos los que tienen la mala suerte de vivir justo debajo de tu dormitorio. Una música retumbante y apocalíptica ha estado haciendo vibrar el suelo durante horas, pero al menos me las he arreglado para medio dormir a pesar de eso. Sin embargo, ahora que han empezado otra vez los gritos, las maldiciones y la rotura de muebles, no hay forma de que una persona consciente… o con dos tímpanos que funcionen… pueda dormir.

Por eso, después de unos minutos de «¡MALDITA SEA!» por allí y «¡DEMONIOS DEL INFIERNO!» por allá, amortiguados por lo que queda del techo, respiro profundamente, me incorporo y considero las posibilidades.

La policía podría tardar una eternidad, si es que viene, lo que significa que tendría que aguantar esta mierda durante al menos una hora más. Otra vez. Y tengo que trabajar por la mañana, aunque sea el único del maldito edificio que lo hace.

Podría hacerme unos tapones con papel higiénico, encajármelos en los oídos y sobrellevarlo hasta volver a dormirme. Podría tardar un rato.

O podría subir las escaleras y recordarles personalmente que no todos los del edificio quieren oír su carnicería doméstica, y esperar que no estén tan bebidos ni se pongan tan violentos como para incluirme en su juego.

También podría hacer algo… drástico. Mi altar refleja la media luz que deja pasar la persiana. Detengo la mirada en el maltratado sombrero de copa

y el bastón retorcido. «¿Qué vas a hacer?», me preguntan. Por mi vida que no tengo una buena respuesta.

Increíble. Todas las opciones son una mierda.

Entonces veo la mancha.

Al principio parece una sombra que atraviesa la grieta del techo. Luego se extiende.

Luego, de ella se desprende una gota.

Cae sobre mis sábanas más o menos limpias.

No tengo que ver el color para saber qué es.

Cae una segunda gota.

Luego, la tercera.

Otro profundo suspiro.

Me estiro para alcanzar el sombrero de copa.

Agarro el bastón.

Se acabó pensar en el trabajo.

Tendré que mudarme mañana a primera hora…

Un paseo por el parque



Vamos a dar un paseo. No iremos lejos; sólo recorreremos el infinito a lo largo y a lo ancho.

Quizás lo más difícil de entender de este loco mundo nuestro sea su amplitud. En el confort de un típico salón estadounidense no hay ninguna verdadera pista de lo extraño que es lo que hay al otro lado de las ventanas. Así que vamos a dar un paseo por el parque, donde lo familiar se encuentra con lo posible y después adopta rumbos que nunca habrías considerado antes. Algunas partes de este viaje resultarán extrañas, otras extrañamente familiares. No voy a explicar la cita obvia de Shakespeare, pero permitamos a nuestros filósofos soñar a una escala mayor de lo que lo harían normalmente.

Un hecho a tener en cuenta durante este viaje: lo que *tú* ves no es necesariamente lo que *yo* veo, y podría ser que ninguno de nosotros vea las cosas como lo haría otra persona. Algunas cosas son más estables y fiables que otras, pero hay un término que hay que recordar: *realidad subjetiva*. Significa que todos experimentamos la realidad de forma diferente. Muchos elementos son constantes, pero los detalles varían de persona a persona… produciendo a veces resultados radicalmente diferentes.

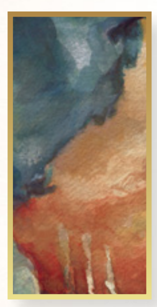
El efecto Rashōmon

¿Cómo puede ocurrir esto? Yo lo llamo *Efecto Rashōmon* por la famosa película y obra de teatro japonesas. *Rashōmon* cuenta la historia de un asesinato; el espectador es testigo del mismo desde diferentes perspectivas. Todas las historias parecen igualmente ciertas… y ésa es la gracia. Cada vez que una persona diferente cuenta la historia, los hechos parecen variar. Así es como funciona la realidad. Puede que tú y yo paseemos juntos por el parque, pero la forma en la que lo experimentamos dependerá en gran medida de lo que esperemos encontrar mientras lo hacemos.

Cualquier mago, independientemente de su facción, se da cuenta enseguida de que eso a lo que la gente normal llama "realidad" es flexible. Unas cuantas constantes, pero mucho margen de maniobra. Es en ese margen donde vivimos la mayor parte de nuestras vidas tras el Despertar… y cuanto más iluminados o poderosos nos volvemos, más flexible se revela nuestro mundo. Una persona recién Despertada se da cuenta de que puede ver la estructura de una piedra; un mago entrenado y con experiencia aprende a percibir y a alterar las energías que contiene la piedra; un maestro puede convertirla en niebla; más allá de la maestría, se da cuenta de que tanto la piedra como la niebla son ilusiones que pueden ser transformadas o ignoradas a voluntad.

Así pues, sí: el viaje que vamos a comenzar tiene diferentes nombres, produce diferentes sensaciones y pasa por diferentes niveles de realidad. Por ahora vamos a centrarnos en lo básico, pero en su momento percibirás (suponiendo que vivas el tiempo suficiente) que *todo* esto no es más que una ilusión… lo que a menudo se llama *maya*, el sueño terrenal del que mucha gente nunca Despierta.

Un mundo de pesadilla



Para mucha gente en nuestro oscuro mundo, ese sueño es una pesadilla. Las ratas se aparean mientras los niños pasan hambre. Los ricos tienen más dinero que Dios, y el pobre reza por tener comida en la mesa y un techo sobre la cabeza al día siguiente. Mucha gente no tiene ni siquiera *eso*. Leyes crueles e indiferencia social han llenado las calles de almas perdidas y sin techo. La filosofía de la prosperidad parasitaria de Ayn Rand ha florecido de forma completa y venenosa en este mundo. Expertos y políticos destrozan naciones en busca de ganancias monetarias. Por supuesto, tenemos santos al igual que pecadores, pero con demasiada frecuencia se convierten en mártires, en monstruos o en ambas cosas. El bondadoso sacerdote toquetea a los muchachos en el silencio de la rectoría; las niñas venden su virginidad en Internet y desaparecen en la noche cuando los depredadores se sacian. *Hay* lugar para la maravilla aquí, pero es un tipo sombrío de maravilla, el brillo de las gotas de lluvia en la tela de una araña.

Éste es nuestro parque: una franja de hierba y árboles incrustada entre torres de acero y cristal cuyas luces oscurecen las estrellas. Aquí y allá se levantan un puñado de gárgolas y estatuas de héroes muertos profanadas por mierda de pájaro y grafitis. Hay gente que se mueve furtivamente entre las sombras en busca de drogas y encuentros prohibidos. Agujas abandonadas y cristales rotos brillan entre la hierba. En los viejos

muros de piedra resplandecen símbolos de bandas. Aquí y allá hay diseños ocultistas que apuntan a cosas más siniestras. Los nombres grabados destacan sobre las cortezas de los árboles; los rescoldos de un cigarrillo brillan en la oscuridad. Hay abultadas formas repartidas por el terreno; ¿gente durmiendo? ¿Cadáveres? Probablemente ambas cosas. La Luna llena brilla entre las nubes de polución. Las estrellas se esfuerzan por resultar visibles. Sin embargo, la luz más cercana procede de la inundación de ventanas y faros de coches que atraviesan la oscuridad. Las farolas rotas dejan parches de oscuridad. Extrañas figuras merodean en el límite de la línea de visión. Alguien llora en aquel callejón, pero es mejor no averiguar por qué. Cada mañana, los servicios municipales de limpieza separan a los vivos de los muertos.

En la periferia de esas ciudades se extienden los suburbios. Salpicados de centros comerciales, clubes de *striptease*, mansiones indistinguibles unas de otras, ayuntamientos indistinguibles unos de otros, franquicias de comida rápida, multicines, complejos residenciales, comunidades cerradas con verjas y más tiendas de armas, casas de empeños y *sex-shops* de lo que jamás creerías posible, estos eriales hechos de madera son tan impecables y están tan podridos como el sueño americano. A la luz de los *realities* de la televisión, los padres pegan a sus hijos, engañan a sus cónyuges y beben o se drogan hasta perder la sensibilidad. Las bandas se deslizan por las calles de noche y convierten cada parque y lugar de juego en un mal chiste. Las escuelas, de décadas de antigüedad, se desmoronan debido a la falta de fondos. Las marquesinas de las iglesias difunden píos eslóganes a la vista de los infinitos coches y vacíos callejones sin salida.

Es así en todos los continentes: las ciudades son demasiado grandes, demasiado viejas o ambas cosas; suburbios que prometen todo y no dan casi nada; zonas salvajes donde las fronteras de lo que se conoce como civilización se derrumban y antiguos secretos desafían el dominio del hombre. Ciudades fantasma vacías, fábricas que funcionan gracias al trabajo infantil, zonas de guerra y manchas de polución. Entonces, ¿alguien se sorprende de que la gente pase más tiempo delante de la televisión que en el mundo que los rodea? Cuando sales de tu círculo de seguridad el mundo es bastante escalofriante.

Utopía venenosa

Aunque el predicho apocalipsis aún no se ha presentado, no es por falta de esfuerzo por nuestra parte. La última década ha visto incesantes turbulencias, innovaciones y revueltas. Habiéndose disparado éstas en la segunda década de este nuevo milenio, parece que estamos haciendo equilibrios más peligrosos que nunca al borde de un precipicio diseñado por nosotros mismos. No hace mucho, la gente esperaba la revelación divina: dioses que se alzan, lluvias de fuego y ese tipo de cosas. Ahora, sin embargo, parece que la revelación procede de los espejos que sostenemos frente a nuestras caras... y el reflejo es a la vez más fascinante y más espantoso de lo que se puede expresar con palabras.

El gigante estadounidense se convirtió en un monstruo de Frankenstein tras recibir una bofetada en la cara el 11 de septiembre de 2001. Hicimos que el Armagedón se descargase como lluvia sobre los culpables y los inocentes por igual. Mientras cabalgábamos sobre una ola de miedo nacionalista, nos aferramos a cosas que nunca deberían haber sido permitidas. Se abrieron campos de tortura. Ardieron libros sagrados. En el nombre de antiguas escrituras, nuestros líderes apuntaron hacia nuestros enemigos la mayor maquinaria militar de la historia... y después nos encontramos a nosotros mismos incapacitados por nuestras propias presunciones culturales. Las promesas de prosperidad fueron demolidas por las realidades que escondían. Aproximadamente quince años más tarde, nuestra economía se tambalea. Unos cuantos comen pastel mientras los demás peleamos por unas migajas.

Los fanáticos que son nuestros homólogos han vuelto los juguetes de la industria contra nosotros y han creado una red global en la que las fronteras geográficas desaparecen. Herramientas de poder desgarran piel y huesos en el nombre de Alá, e Internet (soberbia herramienta de Hermes desencadenado) se ha convertido en un salón de espejos en el que cada uno muestra una imagen diferente. En todos los continentes una generación ha crecido bajo la sombra del terror. Gracias a las herramientas que hicimos para ponernos a salvo, nadie lo *está* realmente.

Por todo el mundo, prosperidad y pobreza se persiguen la una a la otra. Niños esclavos hacen juguetes para la clase privilegiada. Los gobiernos hipotecan sus propias tierras para mantener gordos a sus ciudadanos más ricos. La palabra "revolución" está en todas las bocas. Las calles hierven con protestas épicas. Una policía militarizada y a menudo corrupta hace la guerra en nuestras calles. Llorosos profetas predicen sangre en cada alcantarilla. La llamada "Tierra Santa" arde de demente fervor y, habiendo tres religiones empecinadas en traer su propio apocalipsis, aún podríamos ver las visiones de esa enloquecida escritura representadas en el escenario global. Que *todos* los dioses nos ayuden entonces... aunque yo no contaría con ellos para la salvación.

Hace unos diez años, la Tecnocracia declaró su victoria. ¡Ése sí que fue un buen chiste!

La ironía es que *han* ocurrido cosas maravillosas. Ese Internet (un juguete para la élite hace veinte años) ahora es una parte intrínseca del mundo tal y como lo conocemos. Los seguidores de la Esfera Correspondencia tenían razón: como mínimo en un sentido virtual, *es* posible convertir todos los lugares en uno. Las redes sociales, teléfonos móviles, conexiones inalámbricas de alta velocidad y vídeos instantáneos están literalmente en la punta de los dedos de la gente de todo el mundo. Puedes ver las calles de Estambul en una computadora en Tokio y llamar desde los Apalaches a un amigo que está en São Paulo con el teléfono que llevas en el bolsillo. Podemos hablar unos con otros, vernos unos a otros, *preocuparnos* unos por otros de formas que eran imposibles hace veinte años. Esto *debería* ser Utopía.

En cambio, es... bueno, *no* lo es.

¿Quién necesita dioses caníbales teniendo seres humanos? Cuando estamos asustados y aburridos nos devoramos unos a otros. Las redes sociales y una maquinaria consolidada de medios de comunicación de masas nos han convertido en una jaula global de ratas enfadadas que muerden a sus vecinos por cada infracción que creemos percibir. El terror es rentable, así que los medios nos mantienen aterrorizados. Parece que todos los canales griten a todo volumen "¡NOTICIA URGENTE!" y "*¡podría pasarle a USTED!*" en una orgía de miedo orquestado durante las 24 horas. Podemos ver cada secuestro, cada asesinato, los holocaustos cotidianos que nos infligimos unos a otros. En nuestra venenosa utopía transformamos los milagros en miserias. Cada vecino es un monstruo y todos vivimos en la puerta de al lado.



Nuestros dioses deben estar llorando de risa.

Y aquí hay una verdad impopular: *nosotros hemos creado este mundo*. Es la realidad que hemos construido, todos nosotros. Durmientes y Despertados, y los que hay entremedias, *todos* somos responsables. Los magos místicos culpan a la Tecnocracia, la Tecnocracia a los místicos, y ambos lados de esa división tienen razón. La gente te dirá que este mundo es obra de los vampiros, que ha sido corrompido por algún Wyrm cósmico, que ha caído en garras demoníacas o que está temblando bajo la sombra de la ira de Dios. Todas esas teorías podrían ser ciertas, pero el hecho es que nosotros *permitimos* que sucediese. Este mundo es lo que nosotros hacemos de él. Si es oscuro, probablemente sea porque nos atrae la Oscuridad.

Por suerte, no *todo* es oscuro.

Esperanza y miedo

Más allá de los clubes nocturnos a los que la gente va a quitarse el miedo bailando, fuera de las iglesias y los campamentos de protesta, encontrarás amor en lugares extraños y esperanza en la noche. Tanto tiendas iluminadas con velas y áticos resplandecientes, como comedores de beneficencia y santuarios benditos son lugares que atraen a aquéllos que se niegan a estar asustados. Esos *glory holes* de las redes sociales también ayudan a encontrar a niños perdidos, a lanzar gritos en busca de auxilio, a desenterrar las verdades que nuestros líderes prefieren esconder y a revelar que "el otro" al que nos han dicho que temamos se parece mucho a nosotros.

El ascenso global de la tecnología nos ha traído una cosa más: el aumento de los *ciudadanos extraordinarios* cuya visión dinámica del mundo acepta paradigmas amplios e inclusivos. A la Tecnocracia le gusta decir que esas personas son de las suyas, pero el hecho es que la gente de mente abierta tiene un ámbito de libertad más amplio. Sí, puede que te pases el día mirando tu cuenta de Twitter, pero podría ser que esos *tweets* te lleven a tener toda *clase* de pensamientos subversivos. La libertad de información socava la tiranía. La fuente de esa información no te dicta lo que debes hacer con ella.

Así que, sí, nuestro mundo es aterrador. Sí, las cosas son un poco deprimentes. Pero he aquí un secreto tanto para los magos como para las Masas: *la esperanza vence al miedo cuando te atreves a hacer que sea así.*

Las herramientas de los amos les han proporcionado una voz a los esclavos. La magia es tan real como la "plataforma de lectura favorita" que tengas en las manos. Toda vida, humana o no, tiene el potencial necesario para inclinar la balanza hacia un día mejor. Depende de nosotros cuidar de ese potencial, luchar contra el peso del miedo.

Ahora más que nunca, el poder es nuestro si elegimos usarlo bien.

Poder y santuario

Incluso en un mundo como éste hay lugares seguros. Para los no Despertados, esos santuarios podrían encontrarse en tranquilos prados, picos de distantes montañas, casas de profunda fe u hogares privados y hospitales en los que la amabilidad mantiene el dolor a raya. La compasión no siempre es *fácil* de encontrar, pero está ahí si sabes dónde mirar y cómo reconocerla una vez estés allí.

Destinos futuros: El nuevo milenio

El mundo ha cambiado mucho desde la publicación de la serie de libros original de **Mago: La Ascensión**, que tuvo lugar entre 1993 y 2003. Importantes hechos y tecnologías han alterado el paisaje social y político. Aparte de cierto suceso en el que estuvieron implicados unos aviones y unos cuantos edificios y la locura que resultó de aquello, hasta el momento de escribir estas líneas, el mundo ha experimentado unas cuantas revoluciones: una crisis financiera mundial aún no resuelta; un aumento de los desastres naturales debidos al cambio climático; el auge de las redes sociales; una confluencia masiva de la tecnología inalámbrica, teléfonos y *smartphones*, vídeos *online*, digitalización de imágenes, armaduras corporales, drones armados, Internet de alta velocidad y otras tecnologías revolucionarias; controversias a escala mundial sobre la identidad de género y racial y sus derechos asociados; una expansión y consolidación de la vigilancia por parte de los medios de comunicación de masas y el gobierno que hace que *1984* parezca un plan de negocio. Estos eventos y muchos otros han convertido el nuevo milenio en un lugar diferente (para bien o para mal) del que era cuando nació **Mago**.

Del mismo modo, algunos de los hechos que dieron forma a la ambientación original de **Mago** (las "guerras del *crack*", la música *grunge*, *punk* o gótica, la implosión de la Unión Soviética, la primera guerra del Golfo y esa moda de la "computadora personal" entre otros) son ya historia antigua. Sin duda, habrá gente leyendo estas páginas que no había nacido siquiera cuando el primer libro de **Mago** salió de imprenta y habrá otra gente que querrá que sea exactamente igual a como era cuando lo jugaron durante el apogeo de Bill Clinton. Así, con respecto a los muchos cambios que se han producido en el mundo desde 1993, un Narrador de **Mago** tiene varias opciones:

- **Así es la vida:** El 11 de septiembre y el huracán Katrina ocurrieron, las guerras de Irak y Afganistán ocurrieron y el mundo está justo en medio de un cambio climático global. Las revueltas internacionales, los informativos de la Fox, la crisis económica griega y todos los demás milagros y desastres que definen nuestra era están en su máximo esplendor. **M20** asume esta opción, pero tú no tienes por qué hacerlo.
- **Así es, *quizá*, una parte de la vida:** Quizá ocurrió el 11 de septiembre, pero la Primavera Árabe no; o quizá sea al revés. Quizá YouTube ponga el mundo entero en Internet, pero otras cosas no llegaran a suceder. El mundo es una síntesis de ciertos sucesos verídicos y la falta de otros. Sin embargo, si cambias las cosas, asegúrate de que las cosas relacionadas también lo hagan; es difícil de creer que haya YouTube si las conexiones todavía son por módem.
- **La vida es *como yo diga*:** Quizá Irak *sí tenía* armas de destrucción masiva. Quizá la Venganza descrita en la edición revisada de **Mago Edición Revisada** aún está en marcha y la Tierra está sumida en el caos. El presidente Maverick podría haber ganado en 2008, el mundo entero podría seguir viendo *Animaniacs* o disfrutando de Pearl Jam o 2 Live Crew. Esta ambientación emborrona las diferencias entre 1993 y 2013 y te permite decidir los detalles como prefieras.

Como dice el dicho, ahí está la realidad para quien la quiera. Define la era de **Mago** como veas conveniente.

Sancta

Hay un estudio no lejos de aquí que alberga sesiones de danza libre cada dos noches. La gente viene de toda la ciudad para pasar algún tiempo girando sobre el suelo rodeada de gente en la que puede confiar. Un comedor cercano ofrece tres comidas al día donadas por los comerciantes locales e individuos cuyos corazones y cuentas bancarias no son demasiado ajustados para un poco de caridad. Un aquelarre pagano se reúne todos los miércoles por la noche en una librería calle abajo; sus miembros tienen ambiciones que van más allá de limitarse a escandalizar a la gente normal. Una millonaria de la localidad, heredera de una fortuna naviera, gasta grandes cantidades de dinero cada año patrocinando causas y cambiando vidas. Aunque haya tanto egoísmo y avaricia en el mundo, todavía hay gente que sostiene una desafiante vela contra la oscuridad.

Esas personas a menudo construyen lugares seguros para sí mismos y sus amigos. Esos lugares (defendidos mediante tecnologías místicas, espirituales o sencillamente científicas) proporcionan *sancta* para la gente que necesita protección y descanso. Podrías encontrar docenas de ellos en cualquier ciudad o pueblo de la Tierra: el jardín de hierbas de la bruja, el taller en el garaje del científico loco, el *dojo* del artista marcial, el estudio de un artista... Estos sitios no tienen nada especialmente mágico; sencillamente son reconfortantes lugares de trabajo o adoración, creados para ayudar a la gente que los usa. Sin embargo, a veces las cosas que suceden en ellos son Mágicas por definición: eventos, ritos y experimentos cuyos efectos deberían ser imposibles y aun así claramente *no* lo son.

Capillas, Constructos, Laberintos y demás

Y luego hay lugares de donde se ha expulsado a la realidad dominante, lugares donde "Magia" es más que una palabra. Si sabes las contraseñas correctas y haces los amigos adecuados, podrían llevarte a aquella casa al final de la calle en la que el interior es más grande de lo que podría sugerir el exterior. Todas las habitaciones tienen una chimenea a la que nunca se le acaba la leña. Algunas puertas no llevan a donde esperarías: la trasera conduce a un campo en Irlanda, un armario del cuarto piso (piso que *no debería* existir, y sin embargo *existe*) se abre para mostrar una lujosa habitación para la meditación iluminada por velas votivas que nunca se apagan. Los tres perros que viven allí son extremadamente inteligentes; jurarías que uno de ellos podría hablar si le planteases una pregunta seria... y no te equivocarías. Esta casa y otras parecidas son llamadas *Capillas*: una casa en la que la Magia y quienes la usan pueden sentirse relativamente seguros.

Capilla es un viejo término usado por los magos Herméticos para referirse a un baluarte místico. Fue adoptado por las Nueve Tradiciones como una expresión común. Otros grupos usan otras: para los agentes de la Tecnocracia, esos baluartes

se llaman *Constructos*, lugares en los que puede prevalecer toda la fuerza de la ciencia Iluminada. Los magos Nefandos hablan de *Laberintos* en los que una persona se pierde a sí misma en la gloria del Vacío. Otros grupos emplean expresiones tradicionales (*templos*, *arboledas*, *círculos*, etc.) que en su mayoría también son usadas por magos de las Tradiciones.

La sensación que transmite una Capilla, su aspecto y su propósito dependen del grupo que la emplea. El Laberinto de unos Caídos podría ser un club sadomasoquista en el que ni se respetan ni se admiten las palabras de seguridad, una librería ocultista con una estimulante colección de libros cuya presencia sólo algunos llegan siquiera a notar, la sección legal de una empresa particularmente despiadada o una mansión por la que se ha pagado a través de medios especialmente impíos. Un Constructo Tecnocrático podría ser un laboratorio genético en el que los protocolos de investigación van mucho más allá de lo que los laboratorios normales pueden emplear, un arsenal lleno de artilugios que harían que Batman pareciera un ludita, un conjunto de oficinas en un lujoso ático o un banco dedicado a cuentas "muy especiales". En este tipo de lugares, la forma sigue a la función. Si los propietarios necesitan un museo de cera, un campo de tiro o una sala de peligro holográfica, la Capilla tendrá esas instalaciones esenciales.

El tamaño y las capacidades de esas instalaciones son algunas de las principales diferencias entre una Capilla y un sanctum. Este último es modesto, no especialmente Mágico y bastante pequeño, como mucho una habitación o dos. Probablemente produzca buenas sensaciones, pero no encontrarás cabezas flotando en el aire que hablan en lenguas desconocidas cuando alguien entra en una habitación. Por otro lado, las Capillas tienden a escapar a la realidad del Consenso; puede que cabezas parlantes sean lo *menos* extraño que te puedas encontrar en una. Templos llenos de pequeños dragones o gatos que hablan, laboratorios salidos de los sueños húmedos de Frankenstein, apartamentos que se abren para permitir acceder a campos infinitos... En un sitio así, puedes encontrar cualquier cosa que un grupo de magos desee.

Dicho esto, el tamaño, las capacidades y el equipamiento de una Capilla dependen del poder de los magos que poseen el lugar. Una tribu de dotados chicos de la calle probablemente habite un piso okupado con unas cuantas protecciones y un perro que habla. La ancestral arboleda de un linaje de brujas podría estar llena de animales y plantas que actúan como centinelas y además contener un portal hacia un pequeño "país del verano" creado especialmente para ellos. Un Constructo con función de piso franco para un grupo de Hombres de Negro de la Tecnocracia podría tener plantas adicionales, subsótanos que no aparecen en ningún plano y un parque de vehículos que James Bond envidiaría. Y el antiguo hogar de unos poderosos hechiceros... Bueno, ¡digamos simplemente que Hogwarts no es *exclusivamente* producto de la imaginación! Es posible averiguar muchas cosas de un grupo de magos a partir de la Capilla en la que se reúnen... suponiendo, por supuesto, que llegues a atravesar la puerta principal.

Sangre vital de la realidad

Siempre que es posible, las Capillas y los sancta se establecen en o cerca de lugares de poder: antiguos altares, las profundidades de las tierras salvajes, legendarios picos que no haya escalado cualquier idiota ansioso de emociones con una tarjeta de crédito de REI [N.d.T.: Cadena de tiendas especializadas en actividades al aire libre: senderismo, acampada, etc.]. Se podría decir que en esas zonas fluye la sangre vital de la Creación, se reúne y, en ocasiones, se coagula.

Nodos

De hecho, hay un lugar así en este mismo parque: una fuente cuya agua sabe fresca y limpia sin importar cuántos vagabundos se bañen o vomiten en ella. Un viejo escultor llamado Carlito Castrovinci la hizo hace más de 150 años por encargo de un donante que aparece como "anónimo" en los registros municipales. Ningún pájaro caga en ella, la pintura en espray no se adhiere a ella y todo el que ha intentado desprender un pedacito o grabar su nombre en el mármol se ha llevado una decepción. El agua de la fuente nunca se congela y su superficie

Destinos futuros: Capillas y Reinos del Horizonte

Las posibilidades y capacidades de las Capillas, así como su conexión con Reinos del Horizonte, cambian drásticamente entre las dos primeras ediciones de **Mago** y la **Edición Revisada**. En las originales, las Capillas podían ser bastante poderosas y albergar manifestaciones terrestres vinculadas a Reinos del Horizonte todavía más poderosos. En la **Revisada**, los efectos de la furia del Guerrero de la Ascensión, la Tormenta de Avatares, la Venganza y el aparente triunfo de la Tecnocracia aíslan la mayor parte de las Capillas de los Reinos del Horizonte, expulsan a sus residentes y reducen su potencial Mágico.

Según los deseos del Narrador...

- **Las Capillas y los Reinos del Horizonte han quedado en gran medida reducidos y aislados de los Otros Mundos:** Como en **Mago Edición Revisada**, las Capillas son poco más que casas fortificadas con pocos vínculos con Reinos místicos mayores. Los Constructos de la Tecnocracia son increíblemente poderosos y están llenos de artilugios e hipertecnología, pero siguen estando aislados de los reinos fuera de este mundo en los que gobernaba el Círculo Interior.
- **Muchas Capillas y Reinos han quedado reducidos, pero las instalaciones poderosas siguen intactas**: El equilibrio de poder ha cambiado y la Magia es menos frecuente y más difícil de lo que lo había sido antes. Sin embargo, las Capillas y los Constructos pueden seguir siendo lugares llenos de maravillas.
- **Nada ha cambiado**: Las Capillas y los Reinos del Horizonte son tan potentes y Mágicos como siempre... quizá más sutiles de lo que habían sido en el pasado legendario, pero aun así milagrosos en comparación con las instalaciones mundanas.

Para más detalles, ver **Capítulo Cuatro**.

brilla igual que cuando la mano de Castrovinci la tocó. La gente la llama *El retiro de la dama blanca*. Tú puedes llamarla *Nodo*: un nudo místico en un mundo por lo demás banal.

A pesar de que el nombre sea un tanto aséptico, los Nodos producen una refrescante sensación de maravilla. Incluso la gente que no cree en milagros *siente* algo especial en ellos, más *Real* que real. Los sentidos se agudizan; la percepción se vuelve más profunda; la brisa te acaricia y la energía de tu interior se aviva. Son sitios sagrados con una *presencia* propia. Para quienes son capaces de reconocerlos como tales, los Nodos son indescriptiblemente preciosos.

Eso no significa que todos los Nodos sean agradables. Muchos son cualquier cosa *menos* tranquilizadores. Hay Nodos en Auschwitz, Nodos en Normandía, Nodos que marcan el lugar de matanzas. Se cree que los asesinatos de Manson fueron sacrificios sangrientos que, o bien crearon, o bien celebraban la presencia de Nodos; se supone que la casa de Jeffrey Dahmer, antes de que la derribaran, también se había convertido en uno. Cuando digo que recolectan la sangre vital del mundo, esa sangre puede haber sido literalmente derramada. Los árboles de las arboledas embrujadas de los Verbena son alimentados con sangre entregada voluntariamente… o no.

Se ha dicho que los Nodos son escasos. No estoy seguro de que sea cierto. Los Nodos surgen dondequiera que pasiones profundas o enormes derroches de fuerza vital dan forma al tejido de la realidad. Casas encantadas, campos de batalla, iglesias famosas, lugares donde han tenido lugar matanzas… todos ellos podrían contener o engendrar Nodos. También los fenómenos naturales los crean en sitios que pocos pies humanos han hollado. Hay razones para que monjes y eremitas se dirijan a santuarios remotos; esas cascadas y esos picos contienen Nodos que nadie más ha descubierto.

Si los Nodos parecen pocos, sospecho que es más por una cuestión de *percepción* que de *escasez*. La mayor parte de la gente, incluidos los magos, no los reconocen hasta que están justo encima.

Sin embargo, los Nodos más evidentes han sido reclamados. Diversos grupos tienden a construir templos sobre ellos… o, si la Tecnocracia llega antes, laboratorios o centros comerciales. Como cualquier habitante de Jerusalén puede confirmar, ¡los Nodos famosos tienden a convertirse en las manzanas de la discordia o de la guerra! Lourdes, La Meca, Little Bighorn, el bosque de Sherwood… no son simples *sitios*, son *identidades*. La gente a menudo pelea por ellos, los protege o los conquista en el nombre de dioses o de héroes. Sólo hay que ver la controversia en torno al parque nacional de Little Bighorn, en la cual la gente aún sigue discutiendo *cómo debería llamarse*. Dar nombre a un lugar semejante es reclamar su poder para uno mismo.

Manantiales

Algunos Nodos son temporales. La energía brota en un lugar durante un breve período de tiempo y luego se evapora, regresando así al conjunto del mundo. Estos *Manantiales* aparecen en períodos de gran excitación o estrés generados por la fuerza vital de las entidades que se reúnen allí. Por cierto, esas entidades no siempre son *humanas*. Como mi amigo Caballo Pintado me contó una vez, el Manantial creado por una estampida de bisontes es como un trueno bajo la tierra… un trueno que puedes cabalgar si sabes cómo.

Los Manantiales potentes se pueden convertir en Nodos. El desierto de Black Rock, la plaza de Tiananmen, las bolsas de Nueva York y Tokio… todos empezaron como grandes Manantiales de esperanza y miedo humanos. Ahora, sin embargo, son Nodos por derecho que laten con energía aunque no haya nadie allí para generarla. Aun así, lo más común es que un Manantial exista hasta que cierto evento (un concierto, una batalla, una manifestación) acabe. Una vez se ha ido la fuente de esa energía, ésta es absorbida por el lugar o se filtra hasta desaparecer como el agua de lluvia tras una tormenta.

Quintaesencia y Tass

Entre los magos, los Nodos no sólo se atesoran por su valor metafísico, sino también por sus propiedades restauradoras. Verás, los Avatares de los magos absorben esa Quintaesencia que mencioné antes, el “quinto elemento” del que se habla en la metafísica arcana. Esa esencia alimenta el entramado de toda la Creación y restaura la sublime energía de nuestro interior. Piensa en ella como en sopa de pollo para el alma Despertada.

La Quintaesencia se acumula en esas encrucijadas y pozos de la realidad. A veces se manifiesta en formas materiales llamadas *Tass*. Podríamos decir que el Tass es hielo formado a partir de Quintaesencia acuosa: lo que es fluido en ésta, se vuelve sólido en el otro. El Tass es la encarnación de nuestra sopa de pollo metafísica y la Quintaesencia son los nutrientes de la misma. Puede adoptar multitud de formas (agua, rosas, sangre, comida…) que pueden ser aferradas, transportadas y destruidas para obtener la energía Quintaesencial que sostiene nuestras Artes y nuestras vidas.

Al contrario que otras cosas de las que te he hablado hasta ahora, la Quintaesencia no es física hasta que no se manifiesta en forma de Tass… e incluso en ese caso estará ahí sólo en parte. Aunque los magos que estudian la Esfera Cardinal pueden comprender esas fuerzas más profundamente que la mayor parte de la gente, la Quintaesencia se sale del reino de las cosas concretas para entrar en el de la realidad subjetiva *a más no poder*. Es un tema escurridizo que se percibe según lo que la gente *espere* experimentar. La naturaleza de un Nodo a menudo da forma a la energía (el sentimiento que genera la Quintaesencia o su sabor), pero la forma en la que ésta se manifiesta (si es que llega a hacerlo) puede ser extremadamente diversa. En esa fuente de ahí el Tass aparenta ser agua fría y clara. En cambio, un Nodo de Auschwitz o Wounded Knee podría darte sangre, cenizas o pesadillas.

La Quintaesencia es liminar. Eso significa que está en el umbral de lo que la gente llama “realidad”. Es como un flujo de agua espiritual, excepto que ni siquiera *esa* descripción puede capturar lo que verdaderamente es. Oirás muchas definiciones o descripciones diferentes de la Quintaesencia porque cualquier definición humana se queda corta. Existe en el reino de la poesía y la metáfora, es una resplandeciente chispa de Dios líquido.

Esta energía, que queda fuera de los elementos físicos de la tabla periódica, es básicamente la fuerza vital del mundo. Es una de esas cosas que la gente puede *percibir*, pero no *medir* de verdad a menos que sus métodos de medición lleguen más allá de la ciencia materialista. Es tan real como la gasolina, pero sus propiedades sobrepasan el entendimiento. La Quintaesencia es, literalmente, tan real como *creas* que es, y cada persona la experimenta de forma diferente.

La Resonancia en diversas ediciones

En la edición revisada de **Mago Edición Revisada** la Resonancia se convirtió en un Rasgo del sistema de juego. En las ediciones anteriores no era más que una opción narrativa e interpretativa, excepto por lo que se refiere al *Jhor* (la Resonancia de la muerte que infecta a los magos que trabajan con las energías del Inframundo) y el Defecto Ecos. **M20** deja esa elección a cada grupo. Para más detalles, ver **Capítulo Dos**, **pág. 57 y 58**; **Seis**, **pág. 333**, y **Diez**, **pág. 503 y 560-561**.

Ciencia y realidad

Aquí hay una importante frontera entre lo que actualmente llamamos "ciencia" y lo que experimentamos como realidad: la *ciencia* mide y define fenómenos repetibles, probables y controlables; la *realidad* es lo que percibimos del mundo mientras nos movemos por él. Hay gran cantidad de superposiciones entre ellas, pero todo el mundo (hasta los científicos) experimenta cosas que no pueden ser medidas, repetidas ni cuantificadas.

Piensa en las emociones, por ejemplo. No se pueden ordenar las emociones en una tabla; no se puede hacer un gráfico fidedigno de los recuerdos. Una persona podría oler rosas y pensar en su adorable primera cita, mientras que otra percibe su empalagoso aroma y recuerda el perfume de su madre maltratadora. Como dije antes, el dicho "todo está en tu cabeza" es literalmente cierto: todo lo que experimentamos es filtrado por nuestra consciencia… y la consciencia no se puede medir en un laboratorio. Puede que en un escáner cerebral aparezcan los impulsos eléctricos que significan amor, rabia o recuerdo, pero ningún proceso puede definir lo que esos impulsos significan para nosotros.

Así, de una forma muy real (y esto es vital), *cada uno de nosotros experimenta su propia realidad*. Es sólo que algunos de nosotros compartimos esas impresiones a mayor escala.

La ciencia, incluso la hipertecnología Tecnocrática, mide y define *resultados*. La conciencia, por otra parte, implica *impresiones*. Los resultados a menudo manan de las impresiones, pero eso no siempre es cierto. Puede que yo me sienta irritado porque el perfume que usas me recuerde a una exnovia de mierda, pero, a menos que *actúe* en base a esa irritación, no podrás demostrar en un laboratorio cuál ha sido mi impresión. Podrías medir mis pulsaciones, escanearme el cerebro o tomar notas sobre las cosas que digo, pero *la ciencia no puede cuantificar mi realidad*. Cada uno de nosotros es un códice alquímico que ni siquiera *nosotros* podemos leer de verdad, un códice que nadie más puede entender como lo hacemos nosotros.

Esto no significa que la ciencia no sea real. Lo que digo es que la ciencia capta sólo parte de la imagen. Lo mismo es cierto también para la religión: no es posible cuantificar en libros o rituales los sentimientos que inspiran la fe. Llegadas a un cierto punto, ciencia y religión se quedan pequeñas frente a la experiencia… y, a partir de ese punto, rige la Magia. Así, cuando tengas que vértelas con los elementos más confusos de nuestro mundo (Despertado o no), recuerda que las palabras, las clasificaciones y las definiciones están limitadas. Todo lo real es real de forma diferente incluso en el caso de que se trate de cosas en las que todos están de acuerdo.

Y si eso suena nebuloso, estás empezando a entender por qué los magos usan descripciones tan floridas. El arte es el lenguaje de las realidades que la ciencia no llega a comprender.

La energía de la Resonancia y el mundo en su conjunto

Si la Quintaesencia es agua y el Tass es hielo, entonces la *Resonancia* es el sabor de ambos. Aquí es donde la parte "subjetiva" de la realidad subjetiva adquiere un elemento reconocible.

Como dije antes cuando estábamos discutiendo los principios de la Magia, en la Resonancia reverberan las *intenciones* y las *emociones* tras las *acciones* que corresponden a esa Magia. El agua pura de la fuente de la Dama Blanca es un ejemplo de Resonancia. En este caso, Carlito Castrovinci dejó una parte de sí mismo en esa obra maestra. Significaba tanto para él y le dio forma con tanto amor y cuidado que la fuente adoptó una Resonancia de bienestar y pureza. Su arte la imbuyó con una pequeña astilla de su alma.

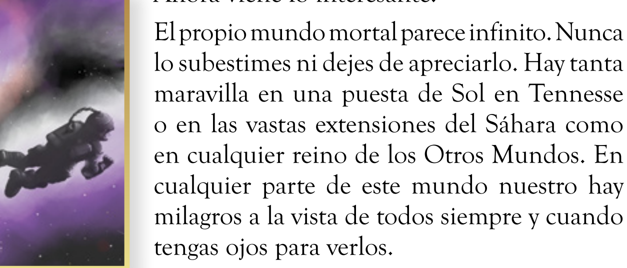
La Resonancia, como los Nodos, también puede ser extremadamente *des*agradable. Esa sensación de repulsión cuando entras al sótano de un pederasta es Resonancia. También podrías percibirla en el pederasta… quizá incluso en las víctimas. Los traumas perviven en esa forma y contaminan los campos de batalla con el odio que los forjó. También, al igual que los Nodos, la Resonancia no está limitada a la actividad humana. Hay lugares en los que incluso los primeros humanoides podían sentir que había algo malo gracias a la Resonancia que los rodeaba. Recuerda esto: *no somos los únicos que dan forma a la realidad*. Esas cosas a las que llamamos espíritus, animales, alienígenas y dioses tienen poderes tan grandes como los nuestros y, a menudo, mucho mayores.

Cuando antes dije que vivimos en el mundo que hemos hecho, me refería a la Resonancia. Hasta el Durmiente más anodino cambia un poco la atmósfera general. Incluso se podría decir que los magos manipulamos la Resonancia con nuestra Magia cuando le damos forma a la realidad a nuestra imagen. El dicho neopagano "lo que haces regresa a ti triplicado" refleja el efecto de la Resonancia. Ésta es un elemento controvertido pero ineludible de la Magia y deja una marca distintiva en los actos mágicos. En casos extremos, marca al mago y también sus actividades.

En ciertos lugares y circunstancias la Resonancia se adhiere a un mago y reverbera con sus efectos y sus acciones. Las velas fulguran cuando pasa a su lado, la leche se agria y la hierba crece, se agita o muere. Los clásicos signos de la brujería pueden considerarse efectos de Resonancia, los cuales pueden ser extremadamente peligrosos para un mago que quiera pasar desapercibido. Los Tecnócratas y otros tipos de cazadores prestan atención a estas reverberaciones de la Resonancia, de modo que un mago sabio será cuidadoso con los métodos y las intenciones de sus actos Mágicos.

Así que, cuando estés observando los efectos de nuestras actividades, ten en mente el principio del "regreso por triplicado". Las cosas que haces, Mágicas o no, cambian nuestro mundo… y, cuanto más poderoso seas, más lo transformarán (para bien o para mal) tus acciones.

Los mundos más allá



Ahora viene lo interesante.

El propio mundo mortal parece infinito. Nunca lo subestimes ni dejes de apreciarlo. Hay tanta maravilla en una puesta de Sol en Tennesse o en las vastas extensiones del Sáhara como en cualquier reino de los Otros Mundos. En cualquier parte de este mundo nuestro hay milagros a la vista de todos siempre y cuando tengas ojos para verlos.

Quizás la mayor tragedia de la existencia humana sea que damos por hechas tantas cosas que perseguimos una estimulación sin fin, a menudo de fuentes falsas y banales. Hoy en día la gente preferiría pasar todo el día en Internet (charlando sobre nada con gente con la que nunca se encontrará) a salir a pasear y abrirse a las sensaciones que normalmente rechazan. Basta observar esta misma calle con ojos y oídos atentos para ver y oír cosas nuevas. No todas ellas agradables... pero los milagros pocas veces lo son. La vida es un don grandioso y terrible envuelto en amor y sufrimiento; quienes sólo buscan *uno* de ellos nunca reconocerán *ninguno* de los dos como las maravillas que son.

Y sin embargo, nuestro mundo contiene mucho más que sólo *esto*...

La Periferia: Consciencia de más

Casi todo el mundo tiene destellos de la *Periferia*, esa sensación de percibir algo "por el rabillo del ojo" que te proporciona una visión fugaz, una pista, de algo que está más allá del mundo material. Esas fugaces sensaciones no tienen por qué ser visuales. Una persona podría captar un leve olor a azufre o rosas que no están allí en ese preciso instante. O escuchar un susurro cuando no hay nadie más en la habitación. O sentir un sabor a *pizza* cuando no ha comido ni una en el último año. Sueños, *déjà vu*, esa irritante sensación de que alguien "camina sobre tu tumba", eso es la Periferia. Es donde la realidad experimentada se separa de la prueba científica. No puedes *medirla*, pero sabes que es *real*.

Ciertas personas están en mayor sintonía que otras con este nivel de la realidad. A ese nivel de percepción adicional lo llamamos *Consciencia*, con "c" mayúscula. Alguien que tenga Consciencia puede notar cosas que la mayor parte de la gente no advierte. Puede ver auras, sentir olores espectrales o sentirse atraído o repelido por personas que posean una fuerte Resonancia. Se podría considerar a una persona Consciente como a un *Sonámbulo*: demasiado perceptivo para estar dormido de verdad, y sin embargo no totalmente Despertado en el sentido formal. Esta Consciencia a menudo señaliza un Despertar inminente... *a menudo*, pero no *siempre*. Mucha gente

Destinos futuros: La Venganza, la Celosía y la Tormenta de Avatares

En **Mago Edición Revisada**, los sucesos relacionados con la metatrama de la Venganza convierten el traspaso de la Celosía en una ordalía tortuosa y potencialmente mortal. Esta Tormenta de Avatares desuella a los Avatares Despertados e inflige serios daños al cuerpo y el alma de los magos. Por otra parte, los magos que viajan fuera del reino material de la tierra durante más de tres meses quedan *Descarnados*: sus cuerpos materiales desaparecen y de ellos sólo quedan sus espíritus. Por tanto, los habitantes de muchos reinos altermundanos se han convertido en fantasmas de sus anteriores yoes y sus reinos en ecos de los lugares que una vez fueron. Según esta metatrama, los magos maestros y las criaturas míticas ahora sólo son entidades espirituales que existen en un limbo embrujado y altermundano. Los magos que permanecen en la Tierra pierden la conexión con sus maestros radicados en reinos, de modo que han de labrarse una nueva Senda por sí mismos. Se dice que esta catástrofe señala el Fin de los Tiempos y refleja el fracaso de la Magia dentro de la Guerra de la Ascensión.

Para capturar el sabor de la "época clásica" de **Mago**, en **M20** la metatrama de la Venganza es opcional. Dependiendo del tono y la naturaleza de tu crónica, puedes considerar la Tormenta de Avatares de una de estas tres formas:

- **La Tormenta de Avatares aún ruge:** Devastadores Vientos de Avatares destruyen a los magos que se atreven a cruzar la Celosía, de modo que pocos lo hacen alguna vez. El paso a los Otros Mundos es un asunto infrecuente y traicionero que sólo se intenta en circunstancias desesperadas. Los que *consiguen* pasar la barrera se arriesgan a resultar transformados, a la muerte y al eterno Descarnamiento. Así, el viaje a los Otros Mundos sigue siendo una empresa desesperada e incierta.
- **La Tormenta de Avatares era temporal:** Tras un período de tremenda violencia espiritual, la Tormenta disminuyó hasta convertirse en un mal recuerdo. Sigue habiendo reinos embrujados a la deriva en la Umbra Media, la Alta y la Oscura, pero los peores efectos de la Tormenta han cesado.
- **La Tormenta de Avatares nunca ocurrió:** El paso entre mundos sigue siendo un desafío, pero no un suplicio. Ignora todas las referencias a la Tormenta, la Venganza y el Descarnamiento.

Para las reglas para lidiar con la Tormenta de Avatares y sus efectos asociados, ver **Capítulo Nueve, pág. 476-480**.

pasa toda su vida en este nivel de percepción. Se suele decir de ellos cosas como "la abuela *sentía* cosas". Puede que esa anciana nunca cruzase el umbral, pero sabía que había más cosas en la vida aparte de lo que tenía justo delante.

Vidare: Cómo percibes los márgenes de nuestro mundo

Si los Otros Mundos son una cebolla, entonces la Periferia es el *olor* de esa cebolla. Y, como es sabido, a algunas personas les encanta la cebolla y otras no la soportan. Si extiendes esa preferencia a la forma de ver los Otros Mundos de una persona, obtendrás lo que los magos Herméticos llaman *Vidare*: el punto de vista desde el que esa persona percibe los Otros Mundos.

Hace sólo un momento hablaba de que nuestras expectativas conforman la realidad que experimentamos. El Vidare es un ejemplo perfecto de esto. Una persona que piensa en términos complejos y abstractos percibe los Otros Mundos como un entramado chispeante de elaborada geometría lleno de conceptos arquetípicos y energía brillante. Muchos llamamos a esto *Vidare Astral*, una perspectiva intelectual de claridad vívida. Los científicos, los académicos, los ascetas espirituales y los psiconautas electrónicos tienden a ver los Otros Mundos de esta forma.

Por otro lado, una persona que vive la vida con pasión elemental experimenta un banquete sensorial de potentes sensaciones. Este *Vidare Spiritus* refleja una perspectiva vibrante e inmediata, una vida vivida con el corazón y las entrañas. Los chamanes, las brujas y los Extáticos ven el mundo de esta manera, con una pureza salvaje que, aunque no siempre es agradable, da la impresión de ser naturalmente *pura*.

Las almas melancólicas que ven la vida como el umbral de la muerte se ven aquejadas por el *Vidare Mortem*, un punto de vista literalmente sepulcral. Éste es el "cristal sucio" del proverbio, una visión lúgubre del mundo contemplado como se haría desde la tierra que hay bajo tus pies. Mientras que mediante la visión Astral se perciben brillantes colores, la Mortem ofrece sombras; donde la perspectiva Spiritus produce sensaciones llenas de vida con garras y dientes, el "ojo de la muerte" revela huesos y podredumbre.

¿Cómo pueden tres diferentes visiones corresponder a una única experiencia? Observa ese roble de ahí: para la perspectiva Astral, el tronco y las hojas resplandecen con brillante energía que gira en formas geométricas con deslumbrante precisión. La perspectiva Spiritus huele la savia, se regodea en la rugosidad de la corteza, siente las corrientes de fuerza vital absorbida a través de raíces y hojas. Y la perspectiva Mortem ve una columna de putrefacción llena de marcas de insectos que acarrean materia muerta y moribunda entre ramas desnudas y raíces hundidas en la tierra. Las tres visiones son ciertas; el roble es la suma de *todas* esas cosas y muchas más. Nuestras experiencias personales matizan la forma en la que percibimos una realidad mayor. Eso es cierto *en cualquier lugar*, pero especialmente cuando atravesamos los límites de este mundo mortal.

La Celosía

Ahora llegamos a la piel de la cebolla. Y, aunque la analogía está del revés (las capas de los Otros Mundos *rodean* al nuestro, que sería entonces el *centro* de la cebolla), es útil considerar que la llamada "Celosía" es una piel que hay que morder para llegar a las otras capas.

La Celosía, que es más fina en plena naturaleza que en las regiones urbanizadas, parece adaptarse al nivel de lo que se conoce como civilización. Las zonas con grandes concentraciones de tecnología industrial poseen un Celosía muy gruesa, pero en las áreas remotas o embrujadas, ésta es delgada. La inercia de la realidad que mencioné antes tiene mucho que ver con el espesor de la barrera; es más fácil cruzarla en, digamos, Goa, en la India, que en el centro de Manhattan. En los lugares profundamente científicos es casi imposible atravesarla a menos que uses algún tipo de artefacto de viaje dimensional. En esta época de aparente victoria Tecnocrática, es bastante difícil cruzar la Celosía.

La gente tiene montones de teorías sobre la Celosía. En algunos mitos, todos los mundos eran un único reino, quizás parte de un Uno o Único cósmico que se quebró en una Infinitud. En los primeros días, los espíritus y los seres vivientes eran la misma cosa y no había barreras entre ellos. Sin embargo, gradualmente, las fuerzas del miedo y el dogma los separaron por la fuerza y bloquearon el paso con la Celosía. Otras teorías menos románticas sostienen que *había* que separar los reinos para proteger a los vivos frente a los muertos o para encerrar a los demonios fuera del mundo de los humanos. Ciertas teorías echan la culpa a la Tecnocracia, pero eso es absurdo: la Celosía existe desde mucho antes que *ellos* y, aunque sin duda la han engrosado, esa barrera no es creación suya. Otras filosofías afirman que la Celosía *siempre* ha estado ahí, que es la piel de nuestro mundo, nos protege y nos mantiene unidos.

Sea cual sea su origen o su antigüedad, la Celosía existe. Para viajar fuera de este mundo tienes que atravesarla... y no es fácil. ¡Si lo *fuera*, lo haría *todo el mundo*!

La Tormenta de Avatares

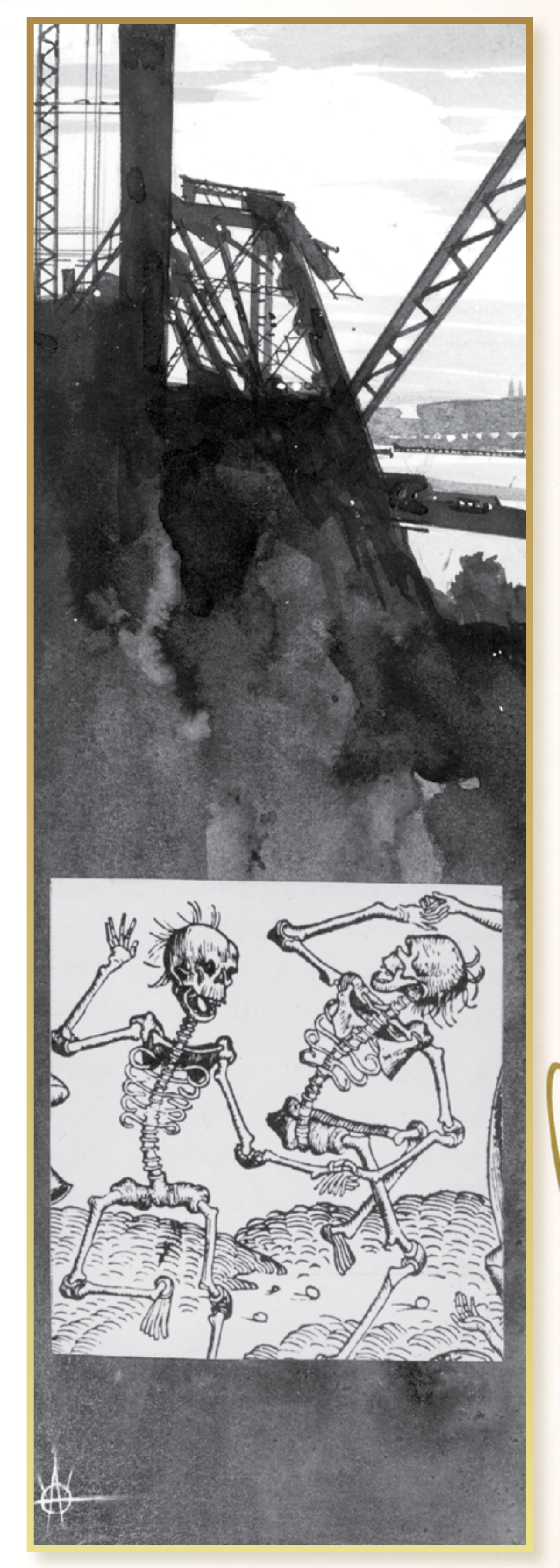
Durante un breve pero aterrador período, los viajeros Despertados descubrieron que era casi imposible atravesar la Celosía en absoluto. Algún cataclismo metafísico (de nuevo se culpó a la Tecnocracia) destrozó partes de los Otros Mundos y llenó los pasadizos de metralla. Terribles vientos cósmicos soplaban en torno a la Celosía haciendo trizas los cuerpos y almas de cualquiera que se atreviera a cruzar. La Tormenta de Avatares infligió terribles reveses a los magos místicos... especialmente a aquéllos que consideraban los Otros Mundos su segundo hogar. Por fortuna, con el tiempo, los vientos astrales terminaron por calmarse y permitieron el paso a través de una Celosía más gruesa pero ya no peligrosa.

Ir más allá

Antes de comenzar este viaje e ir más allá del parque a los Otros Mundos, quiero señalar algo importante: *la mayor parte de la gente nunca pasa de aquí*. No estoy hablando sólo de los Durmientes, sino también de los Despertados. El viaje a los Otros Mundos es un campo peligroso y complejo, especialmente hoy en día. Y, aunque ciertos Artesanos de la Voluntad dependen de los Mundos Más Allá para sus prácticas espirituales o tecnológicas, la mayor parte de nosotros nunca dejamos el mundo mortal.

Hay buenas razones para ello. Es fácil perderse allí y no encontrar nunca el camino de vuelta a casa. Y, cuando los antiguos cartógrafos escribían "aquí hay dragones" en sus mapas, tenían sólo una mínima intuición de lo que puedes encontrarte por ahí. Sin embargo, los magos que *sí* atraviesan las barreras acaban familiarizándose con las hordas de inquietantes entidades que viven fuera de este reino que llamamos hogar.

Si, sabiendo eso, sigues queriendo cruzar... puede arreglarse.





Capítulo Cuatro: Los Mundos Más Allá

«Pero los Eternos contemplaron sus vastos bosques.
Edad tras edad yació, cerrado, desconocido,
taciturno, encerrado en lo profundo; todos evitan
el petrificante, abominable caos...»
— William Blake, *El Libro de Urizen*

Tres de espadas

Asociaciones: ***Pesar; dolor; agitación; separación; centrarse en el pasado; desorden...***

Puedo registrar las oscuras ruinas mientras busco el lugar exacto en el que ella se cayó por las grietas del mundo. Siento que llegó un instante, un nanosegundo, antes de que aplastase la ciudad. El latido rojo y negro, rasgándose, el chirrido del metal retorcido y el cristal roto, la tierra gimiendo de agonía al desgarrarse, enviándola al abismo. Me estiré para alcanzar su mano, a sabiendas de que no la alcanzaría a tiempo. Alguien me derribó según avanzaba para seguirla. Yazco en una calle rota, temblando con las sacudidas que siguieron.

— Voluntad de Dios — dijeron — . Una terrible tragedia. — Y no hicieron nada.

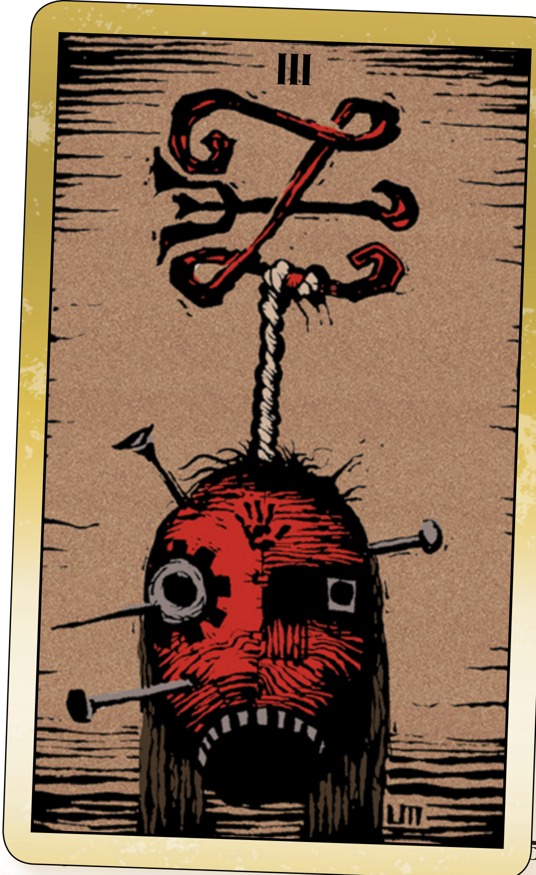
Ella está ahí abajo, llamándome. La oigo susurrar mi nombre. Ahora estoy listo. Haciendo acopio de mi voluntad para rescatarla, regreso y encuentro el lugar de su tumba improvisada. Las calles están oscuras y en calma. La zona aún está acordonada con cinta amarilla, un bulldozer acecha en silencio, listo para eliminar las ruinas de edificio, calle y vidas rotas.

Reúno el poder en mí. Y golpeo.

El cielo ruge con el relámpago y el rayo azul. Vientos huracanados azotan los ladrillos y piedras desperdigados. El olor a azufre de las tripas del mundo me abruma según la alzo de las profundidades.

Río conforme la ciudad se retuerce y cae de nuevo.

La tierra torturada se marcha rauda en enloquecidas grietas acolchadas en dirección a la parte de la ciudad que escapó del último desgarre. Las sirenas retumban mientras los perros avisan del desastre. Olas de tierra se



hinchan y quedan reducidas a polvo en su camino hacia el exterior, adelantándose al mar en un frenesí de conmoción. A cientos de millas, ese océano anegará otra tierra, cubriéndola de lágrimas y dolor, forzando a otros a ver que deberían haber ayudado cuando lo pedí a gritos.

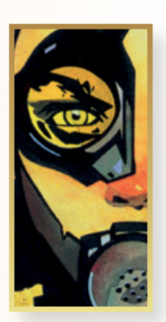
Ella está aquí. De vuelta a donde debería estar. Segura, como si nunca hubiera caído.

Atesoro su risa, su sonrisa cómplice, su gracia y elegancia según levanta las manos maravillada de verme de nuevo. Saltaré al cielo y la arrastraré lejos del dolor, la muerte y la miseria. Siempre estará conmigo, ya que nunca la dejaré marchar de nuevo.

Ahora está en silencio, superada por los huesos rotos y su piel lívida manchada de sangre. Sus ojos cerrados, su delicada boca abierta y llena de tierra mientras cuelga deshecha en mis brazos.

Una vez vi a un juguetero reparar una muñeca rota. ¿Cómo de difícil puede ser hacer lo mismo?

Más allá de las barreras



Hay una fina línea entre el coraje y la estupidez. Los magos saltan a la comba con ese línea, saltando de la sartén a las brasas con la audacia de una pandilla de adolescentes borrachos con un monopatín, fuegos artificiales, una cámara y una cuenta de Youtube.

Eso es más que obvio cuando consideras los *Otros Mundos*, esa extraña variedad de espacios espirituales y dimensiones alternativas entretejidas en lo que irrisoriamente llamamos realidad. Aunque antes he comparado esta demente cosmología con una cebolla, no es tanto una cebolla como un globo de nieve de existencias paralelas todas ellas arremolinándose al tiempo. Debes ser cierta clase de loco para entrar en ese globo... y los magos suelen *estar* así de locos.

En los viejos tiempos no era algo importante. Encontrabas un portal, un Nodo, alguna Magia espiritual o una singularidad espacio-temporal y presto, ya podías marchar. Entonces la Tormenta de Avatares convirtió el paso en un rallador de queso celestial, lo que hizo ese paso un poco, digamos, *problemático*. Hoy en día, es como lanzar una moneda al aire; el paso puede ser tan fácil como era antes o puede convertir un Avatar en papilla. Creo que depende mucho de lo que uno espere. En cualquier caso, no es ni seguro ni fácil. Como dije, si lo fuese, ¡*todo el mundo* lo haría!

Así que, ¿qué haces si un mundo no es suficiente para ti? ¿Cómo alcanzas estos legendarios Otros Mundos? ¿Y qué encontrarás si lo haces? No hay respuestas sencillas a estas preguntas, pero si quieres explorar las posibilidades, encontremos una madriguera de conejo y atravesémosla.

Pero no digas que no te advertí...

Portales a cualquier parte

La forma más fácil de dejar el reino terrenal es encontrar un *portal* a otro mundo, abrirlo y cruzar al otro lado. Esto puede ser tan fácil como abrir la puerta correcta (o la puerta equivocada...), pero también podría implicar elaborados rituales y permisos antes de que se garantice el paso más allá de esa puerta.

Los portales altermundanos podrían ser obvios, enormes puertas de bronce inscritas con orlada caligrafía, círculos de piedra con runas talladas, chisporroteantes vórtices de chispeante energía, o sutiles, como puertas ocultas que giran en torno a un muro aparentemente sólido y te dejan *en alguna otra parte*. La Capilla que mencioné antes, con habitaciones y suelos que no deberían existir, es un lugar lleno de portales, o podría ser un gran portal en sí misma. ¿Y el umbral interdimensional de un laboratorio Eterita o una vía de escape Tecnocrática? Portales. ¿Y el círculo donde danza una comuna de brujas, en el que los bailarines son llevados súbitamente a las Tierras del Verano? También un Portal. Los portales sencillamente te llevan de este mundo a algún otro lugar sin haber caminado de lado o empleado alguna otra disciplina. Establecidas con poderosas Magias, estas puertas proporcionan acceso relativamente fácil a lugares distantes "fuera de este mundo".

Adelgazamientos

Un *Adelgazamiento*, quizás la forma más rara de acceso, es una zona en la que la Celosía merma hasta casi la inexistencia. Comunes en el folclore, pero *increíblemente* raros en el mundo actual, los Adelgazamientos dejan que algunos se adentren en los Otros Mundos sencillamente al deambular en la dirección correcta (o equivocada).

Con muy pocas excepciones, los Adelgazamientos ocurren en lugares naturales y remotos, regiones donde ni los procedimientos de la Tecnocracia ni la banalidad humana han sido capaces de sellar el hueco. Normalmente, estos lugares crecen y menguan, apareciendo y desapareciendo como luciérnagas metafísicas en la oscuridad. *De hecho*, las luciérnagas suelen marcar el paso a tales lugares; así como las nieblas densas, las tormentas de arena, las tempestades o los volcanes. La naturaleza, al parecer, talla Adelgazamientos con fenómenos espectaculares. Ciertos momentos del año también marcan un acercamiento entre mundos: hay una razón por la que Navidad, Halloween, Pascua y la víspera de San Juan tienen reputación debido a hechos asombrosos. Las noches de Luna llena, las mañanas de niebla, las campanadas de medianoche... son todos momentos en los que un Adelgazamiento puede abrirse. Y aunque no es probable que salgas a caminar en una noche de niebla y termines en los Otros Mundos, es algo que *sí* que ocurre más a menudo de lo que piensas.

Los Viejos Caminos, las Sendas de los Wyck y la Zona Nula

Las leyendas hablan de los *Viejos Caminos*, las *Sendas de los Wyck* que fueron abiertas a través de la Creación cruda en los más tempranos días de la humanidad. Se dice que sólo los viajeros más primarios (brujas y chamanes) pueden siquiera *encontrar* estos Caminos, aún menos viajar por ellos. De acuerdo con el saber popular, estas sendas pueden llevar a cualquier sitio: los callejones de Tokio, las grietas del Gran Cañón, las montañas de la Luna,

¿Destrozando el paisaje umbral?

Según la metatrama de la Venganza, los Otros Mundos se vieron seriamente revueltos durante la Tormenta de Avatares. Como consecuencia, muchos de los paisajes y reinos familiares quedaron ocultos, aislados o destruidos. Si esto es o no así en el paisaje umbral de tu crónica depende de lo que decida tu Narrador. Sólo sé consciente de que la guía de viaje de este capítulo podría ser un poquito distinta a los Otros Mundos con los que se encuentren tus personajes.

Para más detalles sobre el paisaje umbral de la época de la Venganza, ver **The Infinite Tapestry**.

cualquier sitio. Fríos, neblinosos y realmente espeluznantes, estos caminos poseen más mito que sustancia. Aunque otros magos aseguran haber atravesado las Nieblas Eternas, los Viejos Caminos son terreno exclusivo de los magos que voluntariamente retan a la Creación en su forma más elemental.

Más recientemente, los viajeros se han percatado de una *Zona Nula*: un sistema de corredores y pequeñas habitaciones vacías que parece conectarse con otras regiones. A veces llamada "los bastidores del Universo", esta Zona Nula permea el resto de capas de la existencia. Aparentemente, cualquiera puede usar estas salas, aunque aún nadie ha encontrado o creado un mapa de ellas. Los viajeros aseguran que, con tiempo, determinación y suministros para recorrer distancias tan épicas, se podrían seguir estos corredores hasta la Luna o incluso más allá. Se especula que esta zona es la forma que los Viejos Caminos toman en el mundo actual. Si eso es verdad, nuestras percepciones industriales han tomado algo maravilloso y lo han convertido en un laberinto estéril.

Por nuestro bien, y por el de toda la Realidad, espero que no sea así…

Viaje astral

Un camino mucho más común y familiar hacia los Otros Mundos comienza con la ancestral disciplina del *viaje astral*. Al meditar (¡preferiblemente en un lugar *muy* seguro!) un viajero proyecta su consciencia fuera de su forma física y vuela hacia los reinos superiores de conceptos e ideales. El viaje astral, un método tradicional entre monjes, santos, brujos y, más recientemente, psiconautas transhumanistas, teje un cordón de plata entre el cuerpo vivo y la consciencia viajera.

En el viaje astral, sólo viaja tu consciencia. Generalmente, esto te lleva a lo que suele llamarse *Umbra Alta*, la cual exploraremos en breve. Un viajero experimentado puede modificar su consciencia para ir a otros reinos, pero la Umbra Alta, o *Astral*, es el destino por defecto. Como el Vidare Astral que mencioné antes, éste es el dominio de los conceptos abstractos y elevados, el reino de las cosas mentales. Así que es apropiado que tu "yo mental" proporcione la forma más fácil de llegar allí.

Un método similar te lleva a la *Red Digital*, el lado Mágico de Internet. Aunque ése es un tema completamente distinto y entraré en él en breve.



El viaje astral tiene dos pegas fundamentales: la primera es que tu cuerpo se queda atrás mientras tú viajas y el cordón de plata que vincula tus dos yoes puede ser muy vulnerable. La segunda es que, a menos que seas muy, *pero que muy* bueno en el viaje astral, irás desnudo. Llevar cosas contigo es extraordinariamente difícil. La proyección astral también emplea tus facultades mentales, no tus habilidades físicas… lo cual es maravilloso si eres increíblemente listo y *no* tanto si no lo eres. Un viajero astral esencialmente proyecta su yo mental, y así, si usas esta forma de viaje, pareces un reflejo plateado de tu propia imagen ideal. Por fortuna para los viajeros astrales, es necesaria gran cantidad de confianza y autocomprensión para dominar esta disciplina. Por ello, un viajero astral puede aparentar ser más impresionante de lo que su yo físico parece en el mundo material.

Caminar de lado

Sin embargo, la forma más común de alcanzar los Otros Mundos implica lo que suele conocerse como *caminar de lado*. Usando la Esfera Espíritu, un mago se convierte a sí mismo, y quizás a un puñado de pertenencias, en *efimeria*: la materia espiritual elemental que constituye ese enrarecido plano. De esta forma, el viajero viaja físicamente transformado en esencia, pero de forma más o menos sólida dentro de lo que el reino espiritual entiende por solidez.

Los viajeros que caminan de lado entran en la Umbra Media: el reino espiritual que encarna la Naturaleza elemental. Vívidamente *real* y aun así fugazmente *i*rreal, esta capa de los Otros Mundos parece un extraño espejo del mundo que conocemos en nuestra vida diaria. Luego entraré en más detalles, pero por ahora sólo recuerda que caminar de lado es probablemente la forma más habitual de viajar más allá de la Celosía.

Hay un viejo debate metafísico sobre los Adelgazamientos, caminar de lado y la forma que adquiere un viajero cuando atraviesa la Celosía. Alguien que entra en un Adelgazamiento tiende a aparecer en la Umbra Media tan sólido como era en el otro lado. ¿Se convierte en efimeria cuando atraviesa o sigue siendo material? Por lo que sé, nadie ha sido nunca capaz de responder esa cuestión de forma concluyente. Por tanto, a efectos prácticos, asumamos que nuestro viajero es sólido, aunque su forma material es de naturaleza espiritual. Al menos, esta suposición hace que el cerebro duela un poco menos cuando se contempla el viaje.

Caminar de lado exige una profunda comprensión de las Artes de Espíritu (o su variante Tecnomágica: Ciencia Dimensional), un compañero de viaje con tal conocimiento o un artilugio místico o hipertecnológico que pueda realizar las funciones necesarias por ti. Como el viaje astral, éste no es un viaje fácil, especialmente en la era actual. En este sentido, al menos, la Tecnocracia tiene la mano ganadora. Puede que una vez fuera perfectamente natural cruzar al reino espiritual, pero sin duda ya no es así.

Morir para cruzar

Y luego está el viaje más peligroso de todos: el que hacemos cuando morimos. El que hacemos a la *Umbra Baja*, el reino de la muerte, es uno que no recomendaría. Ciertos Artesanos de la Voluntad, principalmente los Eutánatos, magos de la muerte, algunos chamanes Cuentasueños y otros místicos temerarios y potencialmente corruptos, tienen la habilidad y el valor de cruzar a este reino y después volver. Aun así, es un viaje difícil, uno en el que traes de vuelta algo de muerte contigo si logras volver vivo a casa.

Supuestamente, un alma recién muerta cruza a este reino cuando muere. En la mayoría de casos, pasa a cualquier *Más Allá* que le aguarde: un cielo, un infierno, una vida postrera o un reciclaje metafísico hacia otra encarnación. De todas formas, ocasionalmente, las almas muertas se quedan atascadas en este reino como fantasmas atrapados en las amargas *Tierras de las Sombras* de nuestro mundo vivo.

Los viajeros vivos que quieran realizar este viaje deben soportar un ritual de muerte en el que el alma permanece atada al cuerpo mediante complicada magia. Ciertas drogas psicoactivas supuestamente también pueden mantener a alguien entre la vida y la muerte, aunque esto no es, digamos, un método para los de corazón débil. Al igual que caminar de lado, estos métodos permiten a alguien cruzar al reino de la muerte. Sin embargo, las posibilidades de volver a través del umbral son *mucho* más bajas aquí que en los otros métodos. Por supuesto, para ciertas tareas sólo funcionará la muerte. Y así, aunque es increíblemente peligroso, esta *estancia agama* se adecua a varias prácticas místicas.

Durante algún tiempo, este viaje fue imposible para cualquiera *salvo* los muertos. Una vasta tormenta fantasmal barrió todos los aspectos familiares de las Tierras de las Sombras, volviéndolas intransitables. Hoy en día, los viajes agama son de nuevo posibles. No obstante es un viaje que no recomiendo. Ahora más que nunca, los efectos de la muerte "temporal" han demostrado ser bastante permanentes.

Más allá de los riesgos que suponen las criaturas espectrales de este reino, un viajero de las Tierras de las Sombras también adquiere algo de *Jhor*, la Resonancia de Muerte. Esencialmente, la muerte se convierte en parte de quien entra en este reino y, aunque esa Resonancia se desvanece con algo de tiempo, me han dicho que nunca termina de desaparecer.

Descarnamiento y Adaptación al Vacío

Los cinco métodos involucrados en el viaje a los Otros Mundos tienen sus propios riesgos. Como mencioné antes, es mejor dejar esta clase de cosas a los expertos. E incluso los expertos temen el *Descarnamiento*: el estado en el cual un viajero vivo va demasiado lejos o está fuera durante demasiado tiempo. Tras tres ciclos lunares o aproximadamente tres meses según estimación terrestre, el cuerpo vivo de un viajero podría comenzar a descomponerse en pura energía espiritual. La consciencia aún maneja al espíritu, pero el cuerpo se desvanece. Después mencionaré los *Reinos Fantasma*: lugares donde los habitantes vivos se convirtieron en espíritus después de que sus hogares quedarán aislados del plano terrenal. Tales extraños lugares nos recuerdan los riesgos que asumimos cada vez que nos alejamos de los terrenos que conocemos y viajamos a los reinos altermundanos.

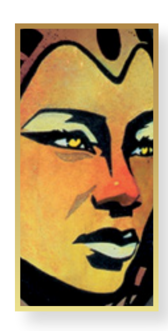
La Tecnocracia tiene su propio nombre para este fenómeno: *Adaptación al Vacío*. De acuerdo con esa teoría, los componentes físico y mental de un ser terrestre comienzan a separarse una vez que cruza a otra dimensión. Al final, la consciencia y el cuerpo físico entran en un estado cuántico de completa disociación. Hablando llanamente, la probabilidad que los unía se

ha disuelto, así que la persona completa nunca puede volver al estado físico que ocupaba antes. Esa persona se convierte esencialmente en un *EED*: una Entidad Extra-Dimensional cuya existencia amenaza el mundo tal y como lo conocemos.

A pesar de tales riesgos, las aventuras más allá de las barreras son elementos tradicionales de la Senda Mágica. Incluso la Tecnocracia, cuyos ideales minimizan el contacto con tan impredecibles reinos, envía a algunos de sus miembros a explorar estas dimensiones alternativas, aunque sea sólo para impedirles el paso al frágil mundo humano.

Así que respira hondo y toma mi mano. Ese cosquilleante vuelco en el estómago durará un instante o dos. Un viajero desafortunado o inexperto puede quedar atrapado en la Celosía, pero yo tengo décadas de experiencia con esta clase de cosas, así que estás seguro conmigo. Aunque la Celosía y otros peligros hacen este viaje desafiante (y sí, en caso de que te lo estés preguntando, quienes consumen drogas ocasionalmente *sí* terminan cruzando, ése es un foco de viaje común entre Extáticos, chamanes y Adeptos Virtuales), los potenciales conocimientos y aventuras hacen que valgan la pena los riesgos.

La Penumbra: Piel del Reino



Al atravesar el muro de realidad de la Celosía, salimos… o quizás *entramos*… en lo que podríamos llamar la piel del mundo: la *Penumbra*, una sombra imperfecta de una verdad más profunda.

Quien mira da forma a lo visto

Aquí es donde entran en juego esos Vidare que mencioné antes. Aunque la Penumbra siempre parece irreal, la impresión dominante que tienes de ella depende mucho de tu punto de vista. Los viajeros sesudos ven los brillantes patrones del Vidare Astral, los elementales sienten la cruda naturaleza del Vidare Spiritus y los pesimistas y serios perciben el putrescente reino de ese Vidare Mortem. Como resultado, no sólo es *posible* que un grupo de viajeros vea un mundo muy distinto cuando llegan juntos a la Penumbra, sino que es muy común que así sea.

Incluso más que la mayoría de cosas en el mundo de un mago, viajar a la Penumbra es jodidamente subjetivo, porque aunque esta capa de realidad refleja el mundo en la otra cara de la Celosía, también responde a cada espectador individual. Hay en funcionamiento una interacción que demuestra el principio de incertidumbre de Heisenberg con todo lujo de detalles. El testigo *realmente* afecta a la situación.

Para un visitante corriente, si se puede llamar corriente a algo en el reino espiritual, la Penumbra revela un reflejo sombrío y cubierto de niebla del lado terrestre de la Celosía de esa zona. Las sensaciones están paradójicamente *amortiguadas* y al tiempo son más *vívidas*… y si consigues que *eso* te entre en la cabeza, entonces ya estás listo para ir a explorar.

Dominios: Cañadas y Plagas

Echa un vistazo a nuestro parque *ahora*. La fuente de la Dama Brillante resplandece con un prístino blanco contra la penumbra del atardecer. La chapoteante agua canta como el carillón de algún instrumento sublime. Todo el lugar arroja un débil resplandor que ilumina los terrenos circundantes. Ese brillo marca que esto es un *dominio*: un lugar de excepcional poder que brilla a través de las tres capas de la Penumbra.

Los dominios como la fuente irradian tranquilidad. Suelen denominarse *Cañadas*, son lugares en los que la Quintaesencia fluye o se congrega con refrescante pureza. Sin embargo, otros dominios no son ni cercanamente tan atractivos; al reflejar zonas de profunda corrupción, las *Plagas* bullen con energía envenenada. El vertedero cercano probablemente tiene una Plaga o dos, y el lugar donde se cometieron seis asesinatos calle abajo aún palpita con los atroces ecos incluso ahora, mucho después de que se retirasen los cadáveres.

Cualquier Nodo forma un dominio en sus proximidades que arroja energías por el paisaje de la Penumbra circundante. Los Nodos pequeños tienen dominios pequeños, mientras que los más grandes pueden irradiar su influencia varios metros a la redonda… lo cual, en caso de las Plagas, puede ser una especie de antiluz que devora todo lo que haya a su alcance.

Impresiones de nuestra sombra

Pasados los límites del dominio de la fuente, el terreno se llena de profundas sombras. Los árboles se alzan altos en la brumosa noche… más altos, de hecho, que en el reino terrenal. Limpios de grafitis, los muros de piedra soportan un peso y una edad que pocos reconocerían al otro lado de la Celosía; aquí parecen regios, como si se hubieran extraído de un magnífico castillo. La hierba crece más alta y espesa, libre de cristales rotos y mierda de perro que la vuelven tan desagradable a la vista en el reino mortal. La brisa también huele más limpia; hay indicios de podredumbre, seguro, pero carente del humo de los tubos de escape que empapa la ciudad al otro lado.

Y aun así, todavía puedes cazar atisbos de la ciudad aquí: sombríos enrejados de resplandecientes redes por los que reptan arañas matemáticas. Estos espeluznantes cabrones suelen denominarse *Arañas de la Urdimbre* y tejen una red de estasis tecnológica. Verás esas jodidas cosas por toda la Umbra, especialmente si sigues las Artes Tecnomágicas. Los chamanes las odian, y con razón. Supuestamente, esas arañas representan una imagen metafísica de estatismo; si alguna vez tienen éxito a la hora de tejer su red por todo el mundo, nunca más habrá cosas como la posibilidad, la Magia o la imaginación. Tal y como son las cosas ahora mismo, la ciudad parece alguna clase de telaraña embrujada que brilla con luz humana.

Mira más de cerca y verás una de las razones por las que estos viajes pueden ser tan peligrosos. Moviéndose entre las sombras, deslizándose dentro y fuera, verás espíritus. En este

caso, los diminutos avatares de miseria y corrupción que se alimentan del tráfico de drogas y el sexo furtivo, los bravos espíritus guardianes de los límites de la fuente y la encarnación de la misma fuente: la propia Dama Blanca. Eso es por lo que esa chica de allí parece tan sólida como nosotros. No es *humana*, es un espíritu. En este lado de la Celosía, no se puede ver a los humanos normales salvo, quizás, como débiles manchas de presencia espiritual en el aire… y sólo si tienen un alma increíblemente fuerte o especialmente corrupta.

En las Nieblas

La Penumbra, eternamente bañada por la luz de la Luna, se aferra al paisaje como una densa niebla que se desplaza ligeramente, pero sigue más o menos en su sitio. Para encontrar el camino a otros reinos (normalmente en mayúscula, *Reinos*, cuando te refieres a un lugar concreto o tipo de reino) te adentras en esas nieblas y esperas ir en la dirección correcta.

¿Cómo lo sabrás? Ahí es donde es útil tener experiencia. Un viajero hábil en cosmología; o que ha pasado tiempo aprendiendo los secretos de los hombres lobo para los que esta tierra es como un segundo hogar; o que ha sido iniciado como una *verdadera* bruja o chamán (en lugar de como esos pintamonas de la Nueva era, que no reconocerían una experiencia cercana a la muerte ni aunque una les produjese un ataque al corazón) comprende cómo interpretar las señales. No obstante, incluso así, encontrar el camino a través de la Penumbra hasta un reino es complicado. Orientarse en los Otros Mundos es más un asunto de instinto e intención que de dirección… lo que es una de las *muchas* cosas de estos reinos que ponen de los nervios a la gente.

Orientarse de aquí en adelante no es una ciencia, es un arte. Sigues tus instintos, ayudado por la experiencia, la habilidad y algo más que un poquito de suerte. Los magos que tienen aliados hombres lobo hablan de *Pasos* y *Sendas Lunares*, pero esa clase de cosas no suelen funcionar para los nuestros a menos que alguna otra criatura haga de mediador. Ésa es una de las áreas en las que es buena idea escuchar a tu Avatar; nuestro espíritu Despertado suele comprender mejor este mundo que nuestra mente consciente. Los Otros Mundos suelen ser antiacadémicos. El aprendizaje humano, al menos en nuestra era, parece interponerse cuando estás tratando de entenderlos. Pero, a menos que hayas sido criado en una cultura chamánica, desplazarte una vez que has traspasado la Celosía parece ser una de esas cosas para las que tienes que olvidar todo lo que has aprendido. Dicho esto, parece que a los tecnomantes que estudian Ciencia Dimensional les resulta más fácil orientarse en el mundo espiritual que a la mayoría de magos. Supongo que ése es otro ejemplo de las expectativas dando forma a la realidad: si *esperas* saber lo que estás haciendo, tienes una buena oportunidad de hacerlo.

Infinito dado forma

Hablando de expectativas, hay dos términos que quiero explicar antes de avanzar más: *Teluria* y *Tapiz*. Ambos son esencialmente metáforas de cosas que trascienden las palabras. Cuando estás lidiando con conceptos cósmicos, la poesía suele funcionar mejor que los números.

La Teluria

"Teluria" esencialmente significa *todo*. Es la *Realidad* con "r" mayúscula. Todo lo que se ha imaginado, lo que *puede ser* imaginado o lo que *todavía ha de ser* imaginado. Es una palabra para algo que trasciende las palabras… un inefable nombre de Dios, si quieres.

¿Por qué serían impronunciables los nombres de Dios o el Infinito? La razón por la que muchas religiones prohíben pronunciar los nombres de su Dios es porque esas religiones consideran que la Divinidad está más allá de definiciones; nombrarla es limitarla… y por tanto, insultarla. Dar un nombre a la Divinidad es literalmente profanarla; "ponerte por delante del templo" o por encima de la Divinidad. Y así, si piensas en el Infinito en términos divinos, el nombre *Teluria*, o "pequeña tierra", ofrece una cariñosa metáfora en lugar de un nombre impronunciable.

En términos académicos, una teluria es un modelo que demuestra cómo funciona el mundo; siguiendo el antiguo principio de *macrocosmos y microcosmos*, o «así como es arriba es abajo», una teluria revela cómo funciona el mundo al ofrecer una "pequeña" demostración. Y aunque muchos magos de nuestra era siguen siendo agnósticos o ateos, los magos que dispusieron la metáfora de la Teluria eran hombres y mujeres de fe, así que esa metáfora era importante… especialmente cuando estaban tratando de unir fes sin insultar las ideas de nadie acerca de Dios.

Teluria es otra forma de decir *Infinito*, *Dios* o *Posibilidad*. Es el potencial que no puede atraparse salvo mediante una metáfora. Así que cuando dices "la Teluria", literalmente estás diciendo "Todo".

El Tapiz

El Infinito es demasiado grande para concebirlo. Como Dios, necesita una cara. El Tapiz es esa cara: una metáfora para *lo que existe*. Donde la Teluria es potencial, el Tapiz es forma. Todo tejido junto como un artístico telón, las hebras de existencia interconectadas crean un reluciente todo.

Más allá del obvio chiste de tratar de atar todo junto, la metáfora del Tapiz también es una sutil concesión a un ancestral principio mágico: la idea de *interconexión*. Este principio, a veces conocido como *contagio*, asevera que puedes afectar a algo, digamos, tu casero, usando algo que esté conectado con él…, en este caso, quizás tu alquiler. Y si esto suena como una idea pasada de moda, echa un vistazo al concepto de la *teoría de supercuerdas* de la física cuántica… una idea que también tiene ecos de la metáfora del Tapiz.

Como he dicho, los magos usan un lenguaje poético. Incluso los Tecnócratas recurren a acrónimos arcanos y a títulos engorrosos, pero al tiempo tan, oh, impresionantes. Si quieres entender realmente el reino Mágico, aún más los Otros Mundos, ayuda mucho que puedas conciliar la idea de símbolos que revelan una verdad más profunda.

Reino de sombras: Las tres Umbrae

Cuando hablas con viajeros de la Umbra, oyes hablar mucho de los *Tres Mundos*. Dicho brevemente, son:

- **La Umbra Alta**, el reino astral de las ideas;
- **La Umbra Media**, el reino elemental de la Naturaleza; y…
- **La Umbra Baja**, el reino mortal de la muerte.

Ya he mencionado todas ellas antes, pero aquí es donde esas distinciones se vuelven realmente importantes. Verás, cuando avanzas más allá de la Penumbra, te diriges a uno de esos tres destinos… a menos, por supuesto, que termines vagabundeando por la Penumbra o escojas permanecer en ella para llegar a otro destino terrenal. Muchas criaturas, especialmente los hombres lobo, usan la Penumbra como una especie de puerta secreta para moverse por el reino mundano. Los magos también pueden hacer eso, sencillamente pretendiendo mantenerse cerca del mundo humano.

Sin embargo, en caso de que quieras ir más allá, emplearás métodos distintos, dependiendo del destino que pretendas alcanzar.

Viaje umbral: Hacia arriba, de lado y hacia abajo

Aquí es donde el concepto de Vidare vuelve a ser útil. Un viajero que quiera alcanzar cierto nivel de la Umbra lo tiene fácil si ya ve el mundo de esa forma.

- Si ve las cosas a través del Vidare Astral, pronto percibirá puertas, espejos, superficies reflectantes y otras ideas basadas en entradas a la Umbra Alta.
- Si tiene un Vidare Spiritus apasionado, se encontrará empujado hacia sendas a través de la niebla, atractivas arboledas, Sendas Lunares iluminadas y otros rasgos del paisaje que parecen llamar al viajero. Esto, por supuesto, es un momento *excelente* para practicar la prudencia y mantenerse alerta ante las trampas.
- Si su temperamento melancólico favorece el sombrío Vidare Mortem, percibirá las putrescentes Tierras de las Sombras. En la distancia, oirá los siempre gimientes vientos de *la Tempestad*, una tormenta eterna que ha sido llamada "la Voz del Olvido". Los reencarnacionistas de mentalidad taciturna aseguran que la Tempestad es el torbellino de la propia Entropía, la batidora kármica que recicla las cosas moribundas para su siguiente renacimiento. Se dice que la Tormenta de Avatares surgió de la Tempestad después de que se dejase caer alguna clase de bomba espiritual sobre una ciudad de los muertos. Al igual que con muchas cosas de nuestro mundo, eso está abierto a debate. La idea, no obstante, tiene cierto sentido.

A pesar de tu perspectiva habitual, puedes pensar en una dirección diferente si tienes las Magias adecuadas para alcanzar los tres mundos. Pensar positivamente puede llevarte a la Umbra Alta, seguir tus instintos puede arrastrarte a la Umbra Media y sentirte alicaído puede dirigirte a los límites de las Tierras de las Sombras… aunque, como mencioné antes, son necesarias Magias concretas para alcanzar el Reino de los Muertos, a no ser que primero quieras morir.

Un portal o una criatura altermundana con los poderes correctos puede llevarte a casi *cualquier sitio*. Un viajero que atraviese una entrada, use el artefacto adecuado o se aproveche de un espíritu no necesita conocimientos mágicos para alcanzar los Otros Mundos. Aunque si no viajas mediante tus propios poderes, estás a merced de cualquier fuerza que te llevase allí en primer lugar. Por razones obvias, éste *no* es un método que recomiende.

Desde finales de los 90, tales excursiones se han vuelto mucho más complicadas, al menos en el mundo cada vez más industrializado. Por alguna razón (probablemente, por *muchas* razones) la celosía parece más gruesa y viajar en el otro lado ha demostrado ser más peligroso que antes. Y aun así, hay muchos aspectos de la Senda de un mago (místicos y de otro tipo) que no pueden alcanzarse sin tales aventuras. Ya hagas el viaje alguna vez o no, siento que es importante que al menos sepas lo que podrías encontrar en los reinos más allá…

Alienígenas residentes

La mayoría de entidades con las que te encontrarás en el reino espiritual son sólo eso: *espíritus*. A veces se *parecen* a nosotros, pero no son *como* nosotros. Estas criaturas son encarnaciones de conceptos y consciencias; las mentes y almas literales de nuestro mundo. Los tecnomantes piensan en ellas como alienígenas extradimensionales, lo cual es también una valoración acertada. Para los estándares de nuestro mundo mortal, tales entidades *son* implacablemente alienígenas.

Tratar de describirlos en detalle es una tarea sin sentido. Los tomos Herméticos y las exhaustivas demonologías contienen los nombres y rangos de *miles* de tales entidades, y cualquier chamán digno de tal nombre puede recitar del tirón un puñado de nombres que nunca encontrarías en uno de esos libros. Hay espíritus de ideas, espíritus animales, encarnaciones de arquetipos y criaturas que no parecen vinculadas a ninguna idea humana en absoluto. El incómodo término *Umbrole* suele usarse para describir a esas entidades, pero vale la pena destacar que muchas criaturas espirituales lo encuentran insultante. Como se supone que dijo Dios, «yo *soy* el que *soy*», y es tan buena forma como cualquiera para pensar en estas entidades. *Son* lo que *son*: altermundanos Popeyes que deben ser honrados en sus propios términos.

Recuerda esta palabra porque es importante: *HONOR*. Las entidades espirituales exigen respeto y suelen tener el poder de sacártelo por la fuerza. Los títulos y los saludos, las ofrendas y los reconocimientos son cruciales cuando tratas con el mundo espiritual. En la Umbra, una pelotilla adorable del tamaño de un conejo puede convertirse en un huracán, así que estate siempre (*SIEMPRE*) en guardia y compórtate lo mejor posible. Aunque los magos y hombres lobo tienden a dar órdenes a tales entidades, ésa es una costumbre poco recomendable a menos que puedas respaldar tu arrogancia con poder.

Una breve guía de los Otros Mundos

Mago alberga una desconcertante gama de Otros Mundos. Ésta es una guía relativamente sencilla de todos ellos, más o menos en orden de viaje:

- **Teluria, la:** Nombre dado al todo infinito de la Realidad, combinando los mundos material y espiritual en uno; también conocida como la Creación, con C mayúscula.
- **Tapiz, el:** Una metáfora para la estructura del universo: potencial infinito al que se le ha dado forma finita.
- **Umbra Próxima, la:** Todo lo que hay entre la *Tierra Hueca* y el *Horizonte*.
- **Umbra Profunda, la:** Todo lo que hay pasado el *Horizonte*.

Acceso

- **reino mortal / realidad consensuada:** El mundo tal y como la mayoría de la gente lo percibe.
- **Periferia, la:** Consciencia espiritual básica.
- **Vidare, el:** La perspectiva de un individuo del mundo espiritual.
- **Nodo:** Un lugar de poder.
- **dominio:** Una zona de profunda influencia espiritual.
- **Celosía, la:** La barrera entre la *Umbra Próxima* y el reino mortal.
- **Adelgazamiento:** Un agujero natural en la Celosía.
- **Viejos Caminos / Sendas de los Wyck:** Caminos primordiales a través del universo.
- **viaje astral:** Proyectar la propia consciencia en los *Otros Mundos*.
- **caminar de lado:** Transformar carne en materia espiritual.
- **estancia agama:** La única forma de entrar en la Umbra Baja sin morir o ser llevado allí.
- **Ciencia Dimensional:** La Esfera Espíritu según la definen los magos que prefieren creer en la tecnología y la ciencia. Bajo este punto de vista, los Otros Mundos son simplemente dimensiones alternativas.
- **Portal:** Una entrada a otro *reino*.

Los mundos más allá

- **Otros Mundos:** Cuando se usa en mayúscula, este término se refiere a los diversos reinos más allá de la Celosía.
- **Tres Mundos, los:** Nombre colectivo para la *Umbra Alta, Media* e *Inferior*.
- **Penumbra:** La capa más cercana al mundo mortal, que refleja la mayoría de las características de ese mundo.
- **Pericarpio:** La Celosía que rodea un reino.
- **Reino:** Cuando se escribe en mayúscula, un lugar o tipo de lugar concreto en los Otros Mundos.
- **Umbra Alta / Reinos Astrales:** Reino del pensamiento abstracto y los conceptos sesudos. Se divide en la *Vulgata* (región de conceptos comunes), *Chapiteles* (montañas conceptuales de creciente abstracción, incluyendo las Cortes y con cumbre en las Epifamias), Cortes (hogar de Umbroles y de diversos Más Allás); y Epifamias (sublimes conceptos abstractos).
- **Umbra Media / Tierras Salvajes Espirituales:** El reino de la Naturaleza con "N" mayúscula. Dividido en una variedad de reinos y conectado con la Umbra Alta e Inferior por la *Urdimbre*. También conocido como la *Sombra de Terciopelo*.
- **Umbra Baja / Inframundo:** El reino de la muerte, la entropía y la podredumbre. Rodeado por las *Tierras de las Sombras* (la Penumbra de los muertos) y acosado por la *Tempestad*. Se dice que existen diversos *Reinos de los Muertos* dentro de la Tempestad, pero eso depende de los deseos del Narrador, ya que la metatrama de la Venganza acabó con muchos de ellos.
- **Senda Lunar:** Un camino espiritual por la Umbra Media que conduce, y a veces se mueve, entre reinos.
- **Urdimbre:** Telarañas metafísicas que unen los Tres Mundos.
- **zonas:** Regiones efiméricas que flotan por la Umbra en su totalidad. Existen de forma separada y al tiempo interdependiente dentro de los Tres Mundos, son: la *Red Digital*, el *Reino del Sueño / Maya*, la *Zona Espejo*, la *Zona Nula*, *Vistas* y probablemente alguna más.
- **Monte Qaf:** Supuestamente, el centro de la Creación, existe fuera del mundo material en una realidad propia.
- **Tronco Anciano, el / Árbol del Mundo, el:** Como el Monte Qaf, un centro espiritual de la Creación ubicado en un lugar secreto más allá del reino físico de la Tierra.
- **Red Digital, la:** Reflejo o esencia metafísica de Internet.
- **Maya / Reinos del Sueño:** Fuente y/o reflejo de sueños, posiblemente vinculado con el *Ensueño feérico*. Compuesto de una desconcertante cantidad de capas, de las cuales podría ser que ninguna fuese de hecho real para nadie salvo para la persona que las experimentase.
- **Zona Espejo:** Misterioso espacio perdido en el que el orden normal de las cosas *tal y como parece ser para el observador* resulta estar invertido.
- **Zona Nula:** Corredores infinitos entre el mundo terrenal y los reinos umbrales; podría ser la forma y/o apariencia actual de los Viejos Caminos según los ven otros viajeros que han tropezado con ellos.
- **Tierra Hueca, la:** La legendaria Umbra Interna que supuestamente es una dimensión espacial alternativa dentro de la Tierra.

El Horizonte y más allá

- **Límites Etéreos, los:** La capa interna del Horizonte, que desde su interior se percibe como las cumbres de montañas y el ancho cielo abierto. Los Límites Etéreos más bajos suelen denominarse *Olvido*; donde se recicla la Creación.
- **Horizonte:** La inmensa barrera metafísica de la Tierra o su cáscara externa. También llamado *Cáscara Onírica*.

Una breve guía de los Otros Mundos (Continuación)

- **Reino del Horizonte:** Un reino Mágico / Tecnomágico tallado a partir del espacio conceptual del Horizonte.
- **Anclaje:** Un semiportal a los reinos más allá del Horizonte.
- **Reino Fantasma:** Un reino efimérico en el que el lugar y sus habitantes quedaron aislados de la Tierra y desde entonces se han convertido en espíritus Descarnados.
- **Reinos Sombra:** Las sombras espirituales arrojadas en el Horizonte por los *Reinos Fragmento*.
- **Reino Fragmento:** Encarnaciones metafísicas / reflejos de los planetas y los principios místicos asociados a ellos.
- **Reino de la Paradoja:** Un reino de castigo y aislamiento causado por una burbuja de Magia mal utilizada.
- **Espacio Éter / Umbra Profunda:** Los límites infinitos del espacio, donde los reinos espirituales y materiales supuestamente se convierten en uno.

Mago Edición Revisada introduce un segundo Horizonte en los bordes del Cinturón de Asteroides; el espacio entre ambos Horizontes se conoce con el viejo nombre de *Espacio Éter*, siendo la Umbra Profunda la zona más allá de ese segundo Horizonte. Para más detalles, ver los Capítulos Uno y Cinco de **The Infinite Tapestry** y el Capítulo Tres del **Libro de Convención: Ingenieros del Vacío**.

Para sistemas de juego que detallen el acceso y los reinos, ver ***Los Otros Mundos*, *pág. 474-485*** y ***La Red Digital*, pág 464-473** en el **Capítulo Nueve**.

Para una exploración en profundidad de los Otros Mundos, ver los libros de **Mago: El Libro de los Mundos: Más Allá de las Barreras**, **The Infinite Tapestry** y las diversas ediciones de **Telaraña Digital**, además de los libros de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**: **Umbra: La Sombra de Terciopelo** y las diversas ediciones del **Libro del Wyrm**. Para la Umbra Baja, consultar la serie **Wraith: El Olvido**.

Cosmología tychoidesiana, el principio iluminado antrópico y la Ciencia Dimensional

La visión de la Tecnocracia de los Otros Mundos proviene en gran medida de la *cosmología tychoidesiana*: la visión de un cosmos computerizado basado en el teorema de Tychoides: *cualquier descripción perfecta de un objeto es el objeto en sí, relegado al orden de las cosas por la divina providencia*. Esencialmente, esto significa que el universo hace espacio a las cosas que parecen encajar en él. Si un concepto es lo bastante maleable para acomodarse a las leyes existentes, puede integrarse en el universo existente siempre y cuando dicho universo escoja aceptarlo.

Una idea complementaria, el *Principio Iluminado Antrópico*, asume que los seres conscientes deciden lo que universo aceptará y lo que no. Para las Masas, esa elección es inconsciente; los Despertados / Iluminados, sin embargo, pueden cambiar *conscientemente* esas leyes en cierta medida. Todos los magos aceptan esa idea bajo un nombre u otro, los tecnomantes lo aceptan como una ley de la ciencia. Y así, bajo la Ciencia Dimensional de la Tecnocracia, el universo se ha dividido en varios niveles de realidad según el Consenso de la humanidad Iluminada y no Iluminada. En pocas palabras, las cosas raras existen porque *pueden* existir... algunas de ellas son más *probables* y la Iluminación te ayuda a pronosticar las opciones de que algo exista.

Según la Ciencia Dimensional (una fusión hipermatemática de *Un Cosmos Mecánico*, *El Poder da la Razón*, *La Tecnología Tiene Todas las Respuestas* y *Todo es Datos* **(ver *Paradigmas*, Capítulo Diez, pág. 568-572)**, la diferencia entre modelos de realidad es principalmente un asunto de probabilidad. La gente iluminada puede tratar de reprogramar la realidad o cambiar entre niveles de realidad cuando entiende su código. La cosmología tychoidesiana divide el universo en las siguientes capas, a todas las cuales se puede acceder con una comprensión suficiente de la Ciencia Dimensional:

- **Espacio Convencional:** El plano mundano de la realidad donde las leyes de la naturaleza siguen lo que las Masas esperan que pase; esto es, la realidad que es más probable que exista. Este Espacio se extiende desde la Tierra al Cinturón de Asteroides entre Marte y Júpiter.
- **Celosía, la:** La membrana parafísica entre el Espacio Convencional Terrestre y el *Subespacio*.
- **Subespacio:** La Umbra, sombras de probabilidades que no son lo bastante adecuadas para ser parte del Espacio Convencional. Éstas incluyen...
- **Espacio Biosférico:** Sombras basadas en la realidad formadas por pensamientos no sapientes y respuestas humanas instintivas; la Umbra Media.
- **Espacio de Conjunto:** Modelos de realidad de conceptos intelectuales y abstractos, la Umbra Alta.
- **Espacio Entrópico:** Modelos de realidad generados por la consciencia en decadencia; la Umbra Baja.
- **Red Digital, la:** Modelo de realidad de densas, pero programables, estructuras de datos artificiales.
- **Volúmenes Everett:** Pasajes a líneas temporales alternativas donde existen otras realidades porque tienen una probabilidad matemática de existir; la Zona Espejo y/o mundos con historias alternativas.
- **Horizontes, los:** Dos capas que marcan los límites de la influencia y el poder computacional de la vida inteligente en la Tierra. Estos son...

Cosmología tychoidesiana, el principio iluminado antrópico y la Ciencia Dimensional (Continuación)

- **Horizonte Biosférico, el:** Los límites de influencia superiores para las formas de vida no inteligente. Podría ser visto como el viejo Horizonte conocido por hombres lobo y magos primitivos.
- **Horizonte Espacial / Antrópico, el:** El límite de la influencia humana terrenal. Alcanza más o menos hasta el Cinturón de Asteroides y marca el fin del Espacio Convencional.
- **Universo Profundo, el:** Región donde la influencia humana sobre la realidad se viene abajo; el espacio exterior. Se extiende aproximadamente de Júpiter al fin del Sistema Solar.
- **Profundidad Interestelar, la:** El Vacío de la realidad de base humana.

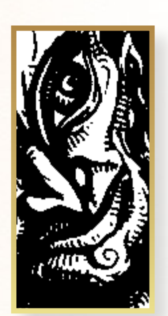
Si todo esto parece esotérico es porque lo es. La mayoría de Tecnócratas ni siquiera *comienzan* a comprender esto y poca gente fuera de la Tecnocracia siquiera se percata de que existe. Unos pocos Eteritas, Adeptos Virtuales, tecno-Herméticos y otros magos con base tecnológica han oído hablar de los principios y su terminología, pero en su mayor parte sólo los Ingenieros del Vacío lo *entienden* realmente. Para más detalles, ver el **Libro de Convención: Ingenieros del Vacío**. Para la Esfera ***Ciencia Dimensional***, ver **Capítulo Diez**, **pág. 524-525**.

Los Tres Mundos tienden a presentar tipos de entidades relacionadas:

- **La Umbra Alta** alberga ángeles y demonios, arquetipos y deidades, personificaciones de ideas y formas geométricas con voluntad propia. Verás viajeros astrales atados con vitales cordones de plata; magníficos fractales en nubes chispeantes y criaturas salidas de pesadillas, mitologías y sueños; la mayoría de las cuales porta un deslumbrante despliegue de rostros y formas.
- **La Umbra Media** alberga espíritus de la Naturaleza, de ideales y corrupción: hombres lobo, bestias totémicas, animales majestuosos y maliciosos charcos de cieno espiritual. Más que ningún otro reino, este mundo también alberga humanos..., algunos de los cuales tienen siglos de edad, al haber cruzado hace mucho y haber alcanzado un eterno estado de gracia.
- **La Umbra Baja** es el reino de los fantasmas, los Muertos Sin Reposo cuyas vidas fueron segadas antes de que fueran resueltas. Tales entidades pueden ser patéticos vídeos de gente que quedó atrapada en un momento, espíritus con voluntad y objetivos propios, los horribles Espectros que provienen de los peores atributos de una persona y los extraños monstruos que acechan en esta sombra del mundo de los vivos.

En cualquier caso, recuerda esto: en la Umbra, *ellos* están en casa y *tú* estás de visita. Sé un invitado respetuoso, no una repulsiva alimaña, y llegarás más lejos y vivirás más en esos mundos.

La Umbra Astral, reino de ideas



Los magos, para bien y para mal, tendemos a pasar mucho tiempo en nuestra cabeza. Es natural, entonces, que la Umbra Alta, es decir, los Límites Astrales, sean la primera parada típica para los nuestros. Viajemos o no mediante proyección astral o caminemos de lado hasta la Penumbra Alta, los viajeros Despertados suelen gravitar hacia este reino de las ideas.

Al mirar a través del Vidare Astral, percibirás las hebras de la Creación entretejiéndose en sublimes patrones de energía. Una sensación de magnífica *claridad* prevalece: agudas sensaciones, vívidas percepciones, un sentimiento de epifanía constante. Un amigo llama a esto "*el Factor 'Por Supuesto'*". Es como ponerse un nuevo par de gafas o cambiar de pronto esa bombilla sobre tu cabeza por una lámpara halógena. Aunque terminas por acostumbrarte a ese nivel extra de claridad, nunca desaparece mientras estás allí... y una vez que te marchas, el resto del mundo parece repentinamente más aburrido, como si esas gafas nuevas recién estrenadas hubieran sido reemplazadas por unas rayadas y sucias. De hecho, entre los visitantes astrales, es un problema común que al volver al reino de los mortales, el mundo real nunca parezca tan real de nuevo.

La Penumbra Astral

Como ya dije antes, la capa más cercana al reino de los mortales se llama Penumbra. Y para los viajeros que o bien se proyectan astralmente o caminan de lado en su Vidare Astral, esa Penumbra se parece y se siente como un reflejo brillante y ultraclaro del mundo mortal. Los elementos simbólicos del paisaje se vuelven bastante, a veces *descaradamente*, obvios. Una escuela pública, por ejemplo, podría parecer bastante industrial: cuadrada, basta, quizás con rediles para el ganado, líneas de montaje o quizás una trituradora de carne gigante sacada directamente de *El muro* de Pink Floyd. Incluso en este nivel de la Penumbra, la *idea de las cosas* domina el entorno. Al entrar en la Penumbra Astral estamos adentrándonos en el paisaje literal de la mente.

He aquí un aviso importante: *la Penumbra Alta, Media y Baja son todas ellas el mismo lugar*. Las diferencias entre ellas no reflejan la propia Penumbra, reflejan a los viajeros que van allí.

Sin embargo, una vez que vas *más allá* de la Penumbra, es un asunto completamente diferente...

Puertas astrales

Un viajero puede moverse por la piel del reino mortal desde aquí, que es como un viajero astral puede proyectar su consciencia desde un monasterio en el Tíbet a un aula en Nueva Orleans. La forma desnuda, plateada e idealizada de ese viajero existe en la misma Penumbra que el chamán que camina de lado y que el lúgubre gótico que ve ese reino como un desastre hermosamente decadente.

Para avanzar más allá del reflejo del reino de los mortales y ascender por encima de los Límites Astrales, los aventureros deben encontrar una *puerta astral*: una piscina brillante, una ventana vívida, un espejo o una puerta literal que dé acceso a uno de los reinos umbrales superiores. Atravesar una te saca del reflejo del reino mortal. Ahí es donde comienza el verdadero desafío.

La Vulgata

Por lo general, las puertas astrales sencillamente se abren para aquél que las encuentra; ocasionalmente, necesitarás una contraseña u otra clase de llave. Una vez que atravieses esa entrada, te encontrarás en la *Vulgata*: la porción de la Umbra Astral dedicada a los conceptos comunes y las ideas fáciles de captar. Aquí, los aspectos realmente extraños de la Umbra Alta comienzan a manifestarse: ojos voladores, templos tetradimensionales, paisajes escherianos y nevadas geométricas... esa clase de cosas.

En la Vulgata, puedes encontrar interminables corredores llenos de puertas; ríos que hablan en lenguas humanas; bosques de árboles de cristal en los que cada hoja es un recuerdo; lugares donde la realidad local toma la apariencia plana, colorida y caricaturesca de un cómic de la vieja escuela... incluyendo los bocadillos de conversación y pensamiento. Bibliotecas en las que pueden encontrarse libros que nunca fueron escritos, paraísos filosóficos en el que teorías abstractas como el comunismo y la anarquía realmente *sí* funcionan de la forma en la que sus proponentes dicen que deberían funcionar... Si tomas la analogía de la cueva de Platón (la cual de hecho existe aquí), donde la gente ve las sombras en los muros y creen que es la realidad, la Vulgata es donde los observadores comienzan a alejarse del muro y empiezan a ver las cosas que *arrojan* esas sombras.

Y no, esa visión no es tan maravillosa como la pintan.

Como todas las porciones de los Otros Mundos, la Vulgata puede ser infernalmente aterradora... y sí, también puedes encontrar infiernos *reales* en la Umbra Alta, creados por las cosas que la gente teme del concepto del infierno. Más allá de las cosas raras que son parte y parcela del reino, también puede haber una aterradora sensación de desconexión. Los humanos estamos acostumbrados al mundo tal y como lo conocemos; cuando tomas ese mundo y comienzas a descomponerlo en sus componentes conceptuales (cuando la venda que nos tapa los ojos cae, queramos o no) la experiencia puede ser enervante, deprimente e incluso devastadora. Hay un desierto donde las brillantes arenas te muestran la forma en la que esa *otra gente* te ve, privado de todas las ilusiones con las que te identificas, y un reino en el que la alucinación compartida del dinero es puesta de manifiesto por montones de tesoros fantasmales.

Un viajero puede sentir que sus sentidos se disocian unos de otros, rompiendo sus percepciones en un espejo roto fractal en lugar de ser un todo coherente... o peor, puede verse desde fuera de su piel, observando que su piel se pela o derrite para revelar músculos, huesos o la blanda sustancia viscosa bajo la ilusión del yo. Este es el reino de los malos viajes así como de los ideales, y los ideales que se revelan en toda su potencial fealdad... una fealdad hecha aún peor por la pureza de su verdad.

Pericarpios

Como muchos otros reinos umbrales, los reinos dentro de la Vulgata suelen parecer infinitos una vez estás dentro de ellos. El espacio no tiene un significado real aquí. Aunque los reinos tienen barreras que los rodean (pequeñas Celosías que a veces son denominadas *Pericarpios*), éstas suelen ser invisibles para la gente que está dentro de ese reino. Como siempre, hay excepciones, lugares en los que realmente *puedes* alcanzar el Fin del Mundo. Aun así, en su mayor parte, un viajero debe *buscar* ese Fin del Mundo para siquiera tener una posibilidad de encontrarlo.

Más habitualmente, los Reinos Astrales tienen puertas que conducen a otros reinos que comparten un vínculo conceptual con el reino en cuestión. Podrías, por ejemplo, encontrar un camino al Cielo si atraviesas el Infierno para encontrarlo. De nuevo, sin embargo, el viajero debe mantener su destino en mente si quiere encontrarlo. Es aterradoramente fácil distraerse en los Otros Mundos... y, al distraerse, quedar horriblemente perdido, a veces de forma fatal.

Para quienes no son viajeros astrales, la Vulgata es todo lo lejos que se puede ir sin ayuda. Aunque alguna otra entidad podría abrir un portal a un reino superior, nosotros, pobres magos, estamos atascados vagando en torno al sótano de la Umbra Alta a no ser que aprendamos a desatar nuestra consciencia y proyectarla hacia un plano superior. Es difícil hablar de reinos superiores sin hacer comillas con los dedos y recurrir a espesas metáforas, porque el lenguaje es algo muy limitado. Para llegar más allá de la Vulgata, tienes que ir también más allá de las ideas comunes al reino del pensamiento abstracto...

Los Más Allás

¿Alguna vez te has preguntado si el Cielo y el Infierno realmente existen? *Sí* lo hacen, y hay *MONTONES* de ellos. Cada visión que alguien ha tenido del Paraíso o el Averno tiene un Más Allá en el que ese concepto se ha convertido en realidad. Los realmente populares, como el Infierno de Dante o las Puertas de Perla, son enormes, quizá infinitos, alimentados por su lugar en la imaginación popular. Otros, como el proverbial infierno personal o el pedacito de cielo, son sólo lo bastante grandes para la persona o par de personas que los concibieron.

¿Van las almas a tales lugares por toda la eternidad? Eso depende, supongo, de ellas.

Los Más Allás siguen siendo uno de los mayores misterios del universo. ¿Existen porque los creamos o estaban ahí antes de que los concibiésemos? ¿Los crearon criaturas divinas para las almas humanas? ¿O es como dijo una vez Alan Moore: «estos



muros fueron tallados por hombres mientras aún vivían»? Nadie tiene la respuesta a estas preguntas. La naturaleza de la realidad subjetiva significa que hasta la autoridad más desapasionada sobre el tema ve lo que espera ver.

Ésta es mi teoría: la gente que espera ir al Cielo o al Infierno va al cielo o el infierno al que espera ir. La consciencia humana, al morir, se proyecta a cualquier sitio al que esa consciencia cree profundamente que merece ir. Algunas consciencias quedan atrapadas en las Tierras de las Sombras como fantasmas, otras desaparecen al reencarnarse de forma instantánea y la mayoría se marchan al Más Allá en el que esperan entrar tras morir.

"Esperar" es una palabra con truco. Asumo que mucha gente que se considera pía y profundamente temerosa del Infierno (la misma gente que en secreto cree que merece ir allí) termina en el Infierno que teme y no en el Cielo que ansía. ¿Durante cuánto tiempo permanece allí? ¿Quién sabe? Quizás durante tanto tiempo como esperen quedarse… lo cual podría ser mucho tiempo. ¿Fueron mandados allí por Dios / Diosa / los dioses / lo que sea o se mandaron ellos mismos ahí? La gente ha discutido esto durante siglos, quizás milenios. No obstante, una cosa está más allá de toda discusión: estos lugares existen y la gente puede ir allí.

A veces, incluso antes de morir.

Los magos que son lo bastante valientes, devotos o locos para tratar de visitar los Más Allás pueden hacerlo. El paso es difícil, frustrante y, generalmente, mortal, pero como sugieren los mitos y las historias, *puede* hacerse. No vamos a ir allí ahora mismo, pero existe el potencial para hacerlo si estás dispuesto a sacrificar todo lo que crees saber sobre ti mismo y tu mundo. Hay razones por las que la gente llama a tales búsquedas "viajes al inframundo" y "noches oscuras del alma". Es un viaje tan peligroso que no importa hacia dónde te dirijas… y, de nuevo, sueles encontrar lo que esperabas, en cierta medida, encontrar allí.

¿Existen los dioses, los ángeles y los demonios? *Sí*, aunque sólo sea porque *creemos* que lo hacen. Es otro dilema del tipo del huevo y la gallina, en el que las gallinas (es decir, *nosotros*) tienen la idea del "huevo" firmemente afianzada en la cabeza. Por ahora, simplemente recuerda esto: si quieres buscar el Cielo o el Infierno, recuerda que dioses, ángeles y demonios tienen una larga tradición de patear los culos de los mortales… y cuanto más orgulloso es el mortal, peor el castigo.

Las Cortes umbrales

Eso me lleva a las *Cortes*, otro tipo de región que no visitaremos *ahora*, pero deberías tenerlo en mente para futuras referencias. Los dioses, ángeles, demonios y otras entidades crean sus hogares en la Umbra Astral. Estas cortes pueden ser cualquier cosa que las entidades residentes deseen hacer con ellas: templos de luz, dominios de mecanismos de relojería, desiertos de sombras, tronos de sangre y fuego… Todos ellos están ahí fuera en alguna parte.

A estas Cortes, que ocupan más o menos la misma capa conceptual que los Más Allás, no les dan forma las esperanzas humanas, sino los planes y deseos de las entidades que las forjan (las entidades *en sí mismas* podrían haber sido moldeadas por las creencias humanas, pero… bueno, gallina, te presento a

huevo, vosotros podéis solucionar esto). Las entidades umbrales mantienen sus Cortes de cualquier forma que les parezca adecuada; podrías tomar el té con un Sombrerero Loco o con tres en algún País de las Maravillas (hay varios....), visitar la prisión del Rey Mono bajo una montaña, llamar a la puerta del Cielo para charlar con una entidad llamada San Pedro o ir a de visita al taller de Santa Claus en uno de las varias docenas de Polos Norte que flotan por los Límites Astrales... ¡y espera encontrar al Santa que querías encontrar!

Ésta podría ser la región más poblada de los Otros Mundos. Hay *tantísimos* seres umbrales y *tantísimos* conceptos concernientes a cielos e infiernos y sus santos e impíos habitantes, que la Umbra Astral podría ser vista como un gigantesco vaso de efervescente soda, atestado de burbujas por arriba y con una película de sedimento por abajo. Sin embargo, a diferencia del vaso de soda, los Otros Mundos no ocupan espacio físico. *Parecen* ser físicos cuando estás dentro de ellos, pero teóricamente puede existir una cantidad infinita de reinos sin hacer a un lado al resto.

Los Chapiteles

Elevándose aquí y allá por todas las Cortes, enraizados en la Vulgata pero alzándose hasta el infinito, encontrarás los *Chapiteles*: reflejos de la idea de una consciencia superior. Al igual que con tantas otras cosas en los Otros Mundos, los Chapiteles convierten conceptos abstractos en formas concretas. Algunos parecen torres, minaretes o montañas que hacen que el Everest parezca un badén. Muchos parecen catedrales de cristal con pináculos que se desvanecen en el cielo. He visto tallos de judías que llevan hasta las nubes y literales escaleras al cielo. Todos ellos son chapiteles. Así que, si quieres tener la cabeza en las nubes, normalmente tendrás que escalar estas cosas. ¡Y *eso*, amigo mío, no es fácil!

Escalar un Chapitel no es un asunto de esfuerzo *físico* sino de ascenso *metafísico*. No son tus manos y pies los que te mueven, es tu mente. Las laderas pueden ser resbaladizas, traicioneras, imposibles de agarrar. Para ascender por esos Chapiteles, debes acomodar tu mente a esos difíciles conceptos y vagar más allá de la gravedad del pensamiento común. Son pocos los viajeros que siquiera pueden hacer ese viaje ... y sólo los más depurados logran alcanzar la cima.

Las Epifamias

Arremolinándose en torno a las más altas cimas de la consciencia, los reinos de las *Epifamias* se parecen mucho a los crudos constructos de nuestra realidad. Compuestas de símbolos y conceptos superliminales, estas regiones vagan siendo contactables de forma irregular. Para el viajero astral, los reinos de las Epifamias son sólidos durante unos efímeros momentos. Tales misterios son demasiado trascendentes para que una mente mortal pueda alcanzarlos durante demasiado tiempo.

El viaje astral es la única forma de alcanzar tales regiones. Los mortales dormidos o inspirados pueden aparecer durante unos breves segundos en las Epifamias, pero esos visitantes rápidamente desaparecen, con suerte con recuerdos de su visita que les guíen en sus imperfectas vidas. Incluso los viajeros astrales sólo pueden quedarse allí durante un corto período de tiempo. Es un lugar en el que el suelo literalmente cambia bajo tus pies... ¡salvo que no hay suelo *o* pies reales involucrados!

Imagina un hijo de Salvador Dalí y el Dr. Seuss. Ahora imagina que es un mundo. Y *ahora* imagina que existe porque lo has imaginado. Ésa es la naturaleza de las Epifamias. Los conceptos efímeros obtienen mundos pequeños, mientras que los conceptos más duraderos, apoyados por millones de mentes a lo largo de cientos de años, cuentan con inmensas regiones con algo que se aproxima a una naturaleza estable. Dentro de las Epifamias podrías encontrar una Fortaleza del Gobierno que representa el poder y futilidad simbólicos de ese concepto; un Río del Lenguaje que fluye con los sonidos de cada dialecto jamás hablado en la Tierra; un reloj de carillón con mil agujas cada una marcando una medida de Tiempo; el reino de los ideales platónicos, que quizás existe porque Platón imaginó que podría existir. Hay retorcidos salones de Arte y paisajes mentales tan extraños que el propio Dalí se habría sorprendido. Encontrarás reinos basados no sólo en nuestras imágenes populares de las fiestas (aunque esos también existen) sino basados en la propia *idea* de lo que esas fiestas representan. En pocas palabras, las Epifamias son tan inabarcables como la propia imaginación consciente.

Se dice que hay reinos dentro de este dominio a los que las mentes mortales no pueden ir en absoluto, regiones demasiado trascendentes para que la consciencia humana las comprenda. ¿Son los sueños de los dioses? ¿Los secretos del universo? ¿Quién puede decirlo? No podemos viajar a aquello que no podemos imaginar... no por ahora. No obstante, como ha mostrado la historia humana, nosotros, pobres mortales, somos capaces de expandir nuestra imaginación hasta grados aparentemente ilimitados.

De nuevo, ¿quién sabe? Quizás algún día visitarás una Epifamía que no existió hasta que tú mismo la concebiste...

La Umbra Media, reflejo de vida



Al pasar de la cabeza a las tripas, viajar por los Otros Mundos se vuelve algo más sencillo. Los mareantes Chapiteles dan paso al corazón y las entrañas de la propia Naturaleza, roja en sus colmillos, garras, rosas y atardeceres. Éste es el dominio donde moran bestias y hombres. Alejado de los abstractos enigmas de las Epifamias, esto es todo lo real que puede ser.

Según ciertos magos primitivos, *todo* solía ser así. La Umbra Media refleja cómo fue una vez la Tierra, con nuevos reinos alzándose para marcar las cosas que hemos hecho con (y a) nuestro mundo desde entonces. No sé si estoy de acuerdo con eso..., pero bueno, como de costumbre, es un enigma sin una única respuesta. Aun así, en contraste con la efímera subjetividad de los Límites Astrales, estas Tierras Salvajes Espirituales parecen mucho más fiables.

Eso no quiere decir que sea seguro o bonito. Cualquiera que haya pasado algo de tiempo en plena naturaleza, tiempo de verdad y en naturaleza *DE VERDAD*, no una tarde en el parque, sabe cuán terrible puede ser la Naturaleza. Hay razones por las que nosotros, frágiles criaturas, construimos nuestras casas, granjas y factorías y todas esas cosas: la naturaleza es *escalofriante* cuando no tienes tecnología a tu entera disposición. Aunque los viajeros pueden caminar de lado con ciertos bienes a mano, la tecnología mortal tiene una curiosa forma de fallar en las profundidades de las Tierras Salvajes Espirituales. Dado que el único arte en el que se puede confiar en esta región son los profundos conocimientos de Magias primarias, los chamanes y las brujas se desenvuelven mucho mejor aquí que los magos sesudos y los tecnológicos frikis místicos. La gente que reconoce que la belleza suele ser salvaje y terrible se siente más cómoda en este Mundo Espiritual.

La Penumbra Espiritual

Vista a través del Vidare Spiritus, la Penumbra brilla con una niebla luminosa. Durante el día, la débil iluminación del Sol convierte esa bruma en un resplandor; de noche, la luz de la Luna ilumina las brillantes sombras. Las estructuras construidas por el hombre a veces desaparecen cuando cambias de nuestro mundo a éste. ¿Recuerdas esa obra? Mira, ahora no está. En su lugar, hay un fantasma de la heladería que había ahí hace 40 años. Y ése es uno de los trucos de la Sombra de Terciopelo: la Penumbra muestra el *recuerdo* de lugares, su *espíritu*, más que su "realidad" concreta en el reino de los mortales. De nuevo, la palabra "realidad" está entre comillas. Obsesionarse con nociones preconcebidas de lo que se supone que es real en este mundo es una buena forma de perderse.

Trochas y Sendas Lunares

Es fácil perderse en la Naturaleza. Los engañosos puntos de referencia y la niebla constante hacen difícil orientarse. Podríamos vagar en círculos por este crepuscular reflejo durante eras... suponiendo, por supuesto, que algo no nos coma antes. Echa un vistazo a tu alrededor. No nos hemos movido mucho, pero ¿cuánto de este paisaje puedes reconocer? Podrías "seguir a tu corazón", por supuesto, pero sin señales que te guíen, ¿cómo podrías saber adónde te conduciría?

Por fortuna, *hay* señales si sabes dónde y cómo buscarlas. A diferencia de la Umbra Alta, la cual suele ofrecerte una puerta o portal que cruzar, la Umbra Media envía señales más sutiles. Los chamanes, sacerdotes y brujas son entrenados para buscar presagios por una buena razón. Las sendas de la Umbra Media, a veces conocidas como *trochas,* se revelan en tales signos: un puñado de ramitas rotas, un significativo patrón en la tierra, el quejido de un cuervo que está posado donde no había ninguno hace un momento. Al seguir estos signos, un viajero precavido puede llegar donde necesite.

La luminosas *Sendas Lunares*, más obvias que las trochas, son caminos que brillan en la niebla. La luz de la Luna marca un camino irregular a través del paisaje de la Umbra, normalmente anunciado por brillantes entidades llamadas *Lúnulas*. De nuevo, un viajero que sabe cómo seguir tales caminos podría alcanzar su destino, asumiendo que también conozca los rituales adecuados. Las Lúnulas, como dije antes, son entes espirituales; quieren ser reconocidas y honradas como los poderes que son. Algunas también son tramposas, como los fuegos fatuos de las leyendas que guían a los viajeros a ciénagas o a lo alto de acantilados. Y luego están los hombres lobo que también usan las Sendas Lunares... ¡y que raramente aprecian que haya magos en sus sagrados caminos! Una Senda Lunar marca un itinerario más claro, pero suele ser una ruta peligrosa.

Urdimbre

Telarañas espirituales cuelgan ensartadas aquí y allá por todo el Telón de Terciopelo. Según las leyendas, son hiladas eternamente por alguna vasta Tejedora cósmica, una diosa araña con infinitos descendientes. Estas criaturas mantienen unido al Universo, y los filamentos que usan para hacerlo son más obvios en la Umbra Media. Esto es quizás sólo otro mito, pero la Urdimbre es real. Así que, en lo que a ella respecta, hay espíritus araña que la tejen. Los magos valientes o locos pueden seguir estas redes, incluso escalarlas para ir de un reino u otro. Pero, a menos que tengas ganas de gritar "¡Ayuda!" mientras algún dios araña te devora la cara, no lo recomendaría.

Reinos umbrales

Al igual que la Umbra Alta, la Umbra Media alberga una multitud de reinos: reinos boscosos y reinos industriales, reinos destrozados y ancestrales ciudades, y lugares en los que los dinosaurios siguen, de hecho, gobernando la Tierra. Poderosas leyendas crean Reinos Míticos, como Hy-Brasil, Distopía, Olimpo y Kun Lun. Más Allás terrenales, como los campos de batalla de Valhalla y mitos culturales como Antebellum Sur existen entre los casi infinitos planos de la Umbra Media. Al igual que en la Umbra Alta, puedes encontrar lugares que podrían calificarse como cielos o infiernos primitivos, no como la encarnación conceptual de tales regiones, sino como los miedos y esperanzas primordiales tras ellos. Diversas entidades también han encontrado un pequeño hogar en estos reinos y, aunque son más similares a una naturaleza prístina que a templos, tales regiones tienen mucho en común con las Cortes de la Umbra Astral.

La Naturaleza domina estos Reinos, salvo en las regiones más asoladas. Picos monumentales, bosques interminables, desiertos sin fin, litorales titánicos, ésta es la Tierra tal y como era antes de que la humanidad la jodiese. Literalmente "en el espíritu" de esa destrucción, también puedes encontrar pesadillas industriales que hacen que Gary, Indiana (EE.UU.), parezca el Sendero de los Apalaches. Al ser testigo de tal devastación, es más fácil comprender la furia de los hombres lobo. La Umbra Media es un eco de nuestros orígenes y pecados que refleja el alma inmortal de nuestro mundo.

Los Límites Etéreos y Anclajes

Al igual que en la Umbra Astral, las gargantuescas montañas se alzan hacia el cielo. Sin embargo, a diferencia de los Chapiteles superliminales, estas montañas deben escalarse a pie a menos que tengas alas o algún otro medio de volar. Más allá de estos picos hay un vasto cielo abierto marcado con arcoíris y brillantes estrellas. Éste es el reino de Pájaro del Trueno, los *Límites Etéreos* que han sido llamados "el rostro del alma de la eternidad".

Por este cielo ilimitado flotan reinos de nubes y planean planetas. Se dice que cualquiera que sea lo bastante valiente y esté lo suficientemente loco como para tratar de ascender hasta tales alturas puede alcanzar las Cortes del Sol y la Luna. Aun

así, esos viajeros deben confiar en su propio poder para volar. La tecnología no funciona en los Límites Etéreos. Los *jetpacks*, los aviones, hasta las pistolas y los tejidos sintéticos rechazan funcionar o se deshacen y desaparecen aquí.

En lo alto de los cielos suelen aparecer y desaparecer tumultuosos vórtices. Estos *Anclajes* vinculan los Límites Etéreos con los mundos más allá del Horizonte, los Reinos Sombra, los Reinos Fragmento y la propia Umbra Profunda. Un viajero volador podría, si calculase correctamente su viaje, atravesar un Anclaje y ascender hasta estos enigmáticos reinos. Sin embargo, como dice el dicho, muchos lo han intentado y pocos lo han logrado. Lo que pasa con los que calculan *mal* ese viaje nadie lo sabe...

La Umbra Baja, el Inframundo de la muerte



Y por supuesto, está la *muerte*.

Todos somos mortales. La Magia nos da los medios para detenerla, incluso para deshacer sus efectos durante un corto período de tiempo. Sin embargo, todas las cosas terminan por morir: dioses, vampiros, incluso las ideas. Y la Umbra Baja es donde van las cosas muertas cuando abandonan el plano terrenal.

Como ya dije antes, un mago vivo puede entrar en las Tierras de las Sombras; la Magia nos da todo ese poder, aunque a un gran coste. Tras entrar, la Umbra Baja sigue siendo misteriosa, con muchas historias, pero pocas conclusiones más allá del fin de la vida en sí misma.

Penumbra de las Tierras de las Sombras y el Manto

El Vidare Mortem nos muestra un atisbo de los reinos de los muertos, un espantoso pronóstico de la mortalidad terrenal. Incluso para el viajero vivo, esta visión del mundo parece podrida. Las hojas muertas y moribundas cuelgan de delgados árboles cuyos troncos están partidos por enfermedades terminales. Las superficies de cristal están sucias o rotas. El suelo está cubierto de larvas pálidas y blancuzcas. Todos los edificios parecen cuchitriles, cada puerta y cada ventana cuelga peligrosamente de su marco. No hay día ni noche en las Tierras de las Sombras, sólo Oscuridad y Oscuridad Más Profunda. Las pocas caras que contemplas en este lugar son cadavéricas y, demasiado a menudo, muestran las marcas de sus muertes.

Sin las Magias adecuadas o una muerte real, una persona viva podría *ver* las Tierras de las Sombras, pero no podría *entrar* en ellas. Sospecho que la gente muy macabra, tanto magos como Durmientes, viven más en este Vidare Morten de lo que les gustaría. Para dar realmente ese paso, atravesar lo que se denomina *el Manto*, la propia Celosía de la Muerte, mientras aún se está vivo, se requieren Magias especiales que exigen un alto precio. He mencionado antes la estancia agama, y, aunque otros grupos, incluso la Tecnocracia, tienen diferentes nombres para ella, la esencia de ese Arte es la misma: una combinación de Entropía, Vida y Espíritu que poca gente puede dominar. Los lugares embrujados tienen también un Manto más débil en los que un alma viva podría cruzar temporalmente si estuviera lo suficientemente desesperada o fuera lo bastante desafortunada como para intentarlo. He oído incluso hablar de que ocasionalmente los vehículos cruzan a esta dimensión; aviones de pasajeros perdidos, barcos fantasma y trenes del infierno. Aunque, si eso *es* verdad, los efectos en sus tripulaciones y pasajeros deben haber sido realmente horribles.

Como siempre, está esa niebla de la Penumbra, como si algún tramoyista loco se hubiera salido de madre con la máquina de humo. Aunque parece más espesa en las Tierras de las Sombras... y terriblemente *viva*. Esa niebla perpetua también parece ser asombrosamente orgánica, como carne vaporizada.

Destinos futuros: La bomba espiritual

En la metatrama de la Venganza, en torno a 1999, un Ingeniero del Vacío llamado Xerxes Jones pilotó una nave umbral especialmente diseñada hasta las Tierras de las Sombras. Su viaje coincidió con una guerra del Inframundo que aparentemente involucró los reflejos espirituales de bombas nucleares terrenales. Cuando Xerxes lanzó su bomba espiritual experimental en la Tempestad, la detonación combinada provocó un titánico Maelstrom que destrozó el Inframundo. Este acto, a su debido tiempo, causó la Tormenta de Avatares. El destino de esa nave y su tripulación siguen siendo desconocidos.

Dependiendo de los deseos del Narrador:

- **El Maelstrom continua:** Las Tierras de las Sombras y los Reinos Oscuros han sido arrasados. La Umbra Baja es una gran tormenta y traspasarla significa la aniquilación.
- **Las Tierras de las Sombras y las Ciudades Oscuras han sido reconstruidas:** Con el paso de los años la tormenta se ha calmado y ha permitido que nuevos wraiths construyan Inframundos a partir de sus propias pasiones y los recuerdos de eventos recientes. Por ejemplo, la Zona Cero de Nueva York podría ser una Ciudad de los Muertos espectacularmente espantosa, perpetuamente ardiendo y explotando en un interminable y horrible espectáculo.
- **El incidente de la bomba espiritual nunca ocurrió:** Las Tierras de las Sombras, Estigia y los demás Imperios Oscuros siguen siendo tal y como se presentan en la serie **Wraith: El Olvido**. Para posibilidades actualizadas, consultar **Wraith: El Olvido 20º Aniversario**.

Y los sonidos que oirás, si te detienes a escuchar, podrían ser lo más perturbador de todo.

¿Por qué visitaría nadie este lugar? ¿Por qué alguien *querría* hacerlo? Sospecho que tiene mucho que ver con una simple aunque perturbadora verdad: *todo lo que vive también está muriendo*. Y visitar este reino es ver esa verdad sin rodeos, sin ilusiones que nos reconforten.

Los magos de la muerte que he conocido abrazan esta verdad. Es parte de su Senda Despertada. Me han dicho que reconocer la mortalidad de primera mano es extrañamente liberador. Al igual que los chamanes de la vieja escuela, los místicos ascetas o los magos Extáticos de la Senda de la Mano Izquierda "mueren para sí mismos" para renacer. Estos magos de la muerte encuentran un entendimiento más profundo cuando se enfrentan a los más terribles aspectos del ciclo de la vida. Del nacimiento viene la vida, de la vida la muerte, de la muerte el renacimiento. Éste es el ciclo de la existencia terrenal. El dolor es inevitable, pero *sufrir* es una elección. Al enfrentarse a las Tierras de las Sombras en persona, un mago escoge sufrir para entender, y trascender, el inevitable dolor de la vida.

Y si eso te suena lúgubre... bueno, la Umbra Baja es la personificación de lo lúgubre.

La Tempestad

Existiendo en un espacio paralelo dentro de las Tierras de las Sombras, hay una tormenta monumental: *la Tempestad*. Esencialmente la encarnación de la pasión, el recuerdo y la mortalidad, da vueltas por el sótano de nuestro cosmos terrenal. Según me han dicho, es la propia Entropía: un vórtice eterno que termina por atraer todas las cosas hacia sí. Ocasionalmente, la Tempestad azota las Tierras de las Sombras, manifestándose en forma de tormentas menores llamadas *Maelstroms* que pueden transportar a un alma a otro destino o, más probablemente, hacerla trizas.

Misterios oscuros

Al igual que con la Umbra Alta y la Umbra Media, la Tempestad alberga una multitud de reinos: Reinos Oscuros, infiernos, las guaridas de poderosas entidades y los refugios de almas consideradas afortunadas para los estándares de esta región. Según lo que saben los magos de la muerte, los fantasmas fundan las llamadas *Necrópolis* sobre islas en la Tempestad. Más allá de estos Reinos Oscuros (los cuales están construidos, por lo que me han dicho, a partir de almas moldeadas), hay un Laberinto excavado a partir del propio Maelstrom por monstruos que puede que una vez fueran humanos. En el centro de ese ciclópeo dédalo dicen las leyendas que hay un Vacío... *EL Vacío*, denominado por alguna gente *el Gran Deshacer*. Este portal al Olvido es el remate de nuestra broma cósmica. Todo lo que es, ha sido o alguna vez ha aspirado a ser termina por ser barrido por el Vacío y convertirse en nada una vez más.

Aunque parezca mentira, ciertos místicos consideran eso un pensamiento reconfortante. Si todo *termina* en un Vacío, entonces todo también debe provenir de ese Vacío. El Universo *no puede* ser un eterno flujo de agua yéndose por el desagüe; al final, esa agua (toda la materia, toda la energía, todo el potencial) debe volver de nuevo al ciclo. Conforme los cuerpos vivos se descomponen en el suelo, las nuevas vidas surgen nutridas por ese suelo. Y así,



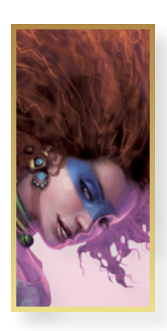
con ese razonamiento, el Vacío es nuestro programa de reciclaje metafísico, del cual provienen todas las cosas nuevas.

Sólo hay un problema con ese planteamiento: quizás el Universo *no es* infinito. Quizás hay una cantidad finita de energía, de materia, de potencial... y está, literalmente, derramándose. Ya llames a tales especulaciones "la muerte térmica del Universo" o con algún nombre más místico, hay teorías que especulan que realmente *estamos* cayendo por el desagüe. Que esta vida es *todo* y después viene la *nada*. Para siempre.

Y eso, quizás, es en lo que se inspiran los Nefandos. No en la Ascensión, sino en el Olvido.

Un pensamiento reconfortante, ¿verdad?

Zonas



Dejando de lado tales lúgubres reflexiones, quiero hablarte de sueños. Sueños *literales*, los sueños de los que están hechos reinos. Las *zonas*, piezas efímeras de nuestro vasto puzle sideral, vagan a través de los Tres Mundos sin pertenecer a ninguno de ellos. Como la Tempestad, estas regiones existen en una especie de hiperespacio, separado, pero aún alcanzable. Y para las almas Despertadas y no Despertadas, estas zonas se deslizan por los bordes y ocasionalmente ocupan un aspecto de la realidad.

Antes mencioné la Zona Nula; las otras zonas, como comúnmente suelen definirse, se han dividido de la siguiente forma:

Maya, la Zona Onírica

Ésta es la materia de la que están hechos los sueños y su realidad está esculpida por nuestro sueño. Como de costumbre, los magos debaten si *Maya*, "la ilusión de vida", es anterior a la humanidad y por tanto nos da forma a nosotros o si fueron las mentes durmientes de nuestros ancestros las que crearon esta zona. Unas cuantas personas incluso creen que nuestra realidad terrenal es la *verdadera* Maya, el sueño / pesadilla compartido a lo *Matrix* que sólo nos *parece* real, y que la Zona Onírica es donde *realmente* reside la Realidad. La vieja broma zen sobre el hombre que sueña que es una mariposa que en verdad puede ser una mariposa soñando que es un hombre... ésa es la esencia de tales enigmas. De nuevo, Gallina, te presento a Huevo. ¡Ahora trata de no romperte pensando cuál vino primero!

Como todas las zonas, Maya existe de forma independiente a los Tres Mundos, el plano mortal y las demás zonas. Pequeños trozos de ella se entrecruzan durante breves momentos, pero el propio lugar existe en sus propios términos. Es tentador pensar que es un recrecimiento de la Umbra Alta o Media y algunas autoridades lo ven así. Aunque, más a menudo, los cosmólogos la consideran una región con sus propias leyes metafísicas. Aunque se dice que los sueños poderosos se expanden a los Reinos Míticos de la Umbra Media o los Más Allás y las Cortes de la Umbra Alta, la mayoría de ellos existen en el efimérico tejido de su propia zona.

Viaje, hadas y control

A diferencia de la mayoría de Otros Mundos, probablemente no seas capaz de entrar caminando de lado en Maya; ciertas tradiciones chamánicas, principalmente entre los aborígenes australianos, *sí* enseñan a sus miembros cómo hacerlo, pero es un arte bastante desconocido. Los viajeros astrales hábiles también pueden proyectarse a la Zona Onírica... normalmente a los sueños de otras personas; aunque, de nuevo, ése es un truco bastante especial.

Las hadas supuestamente comparten un vínculo común con la Zona Onírica a la cual se refieren como *El Ensueño*. Su visión de ese Ensueño, el reino de la magia de los changelings, consiste en un *Ensueño Próximo*, esencialmente la Penumbra Onírica, y el *Ensueño Lejano*, que se asemeja a una extraña versión de la Umbra Media... y podría, de hecho, ser parte de ella. Sin embargo, la mayoría de nosotros entramos en Maya casi cada vez que soñamos. La Zona Onírica que ves es el lugar en el que toman forma los sueños, existen durante cortos períodos de tiempo y después estallan como burbujas cuando despiertan los soñadores.

Normalmente, un Reino Onírico controla tu realidad; como un títere, estás a merced de sus caprichos. Tomar el control de tu experiencia implica la técnica denominada *sueño lúcido*: eso que haces cuando reconoces que estás en un sueño y decides usarlo en tu beneficio. En cierta forma, es muy parecido a la propia magia, despiertas a la idea de que puedes cambiar la realidad para amoldarla a ti. Aunque parezca mentira, muchos magos nunca entienden este elemento del viaje por la Zona Onírica; es como si su mente consciente estuviera tan *acostumbrada* a cambiar la realidad que ansía un lugar en el que pueda ceder el control. Sin embargo, como todo soñador sabe, el más placentero sueño puede tornarse, sin previo aviso, en una pesadilla. Y si te encuentras huyendo de una copia de Freddy Krueger, es reconfortante saber que puedes robarle el control si eres lo bastante listo y valiente para hacerlo.

Heredad: Tu reino onírico personal

Unos pocos soñadores logran crear dominios personales entre los Reinos Oníricos, lugares a los que el soñador puede volver una y otra vez, y sobre los que puede mantener cierto control. A veces conocido como Heredad, este mundo onírico toma notas de los deseos y miedos subconscientes de su creador. Si el soñador se percata de que tiene "su propio Idaho privado" al que retirarse cuando duerme, esta Heredad puede convertirse en alguna clase de refugio. Aunque, si no tiene cuidado, o si cae en coma o en un profundo Silencio, esa Heredad puede convertirse también en una trampa.

Reinos duraderos y dioses del Ensueño

Supuestamente, hay también reinos más permanentes en la Zona Onírica: los paisajes oníricos colectivos de la memoria cultural como Hollywood, la Tierra de Nod y el terrible Teatro Onírico de los Muertos. O como el primordial *Onerae*, donde los comatosos y los locos pasan toda su vida.

Los Oneira, las entidades de los Señores del Sueño, construyen sus hogares en estas regiones, dando forma a la materia de los sueños y moldeando poderosas Heredades. Dada la relación entre los Onerae y la locura no es irracional asumir que los trastornados Merodeadores comparten un vínculo cósmico con los Oneira. Cuando los Locos desaparecen en vórtices de su propia demencia, podrían incluso *convertirse* en Señores del Sueño dentro de los Onerae. Quizás esto es lo que la Ascensión *es* para ellos... en cuyo caso, algunos Merodeadores esencialmente se convierten en dioses.

Entrerreino y el Tronco Anciano

Se dice que en el centro de todas las cosas hay un reino que es todos los reinos y al tiempo parte de ninguno de ellos. Una extensión primaria de naturaleza virgen que alcanza los límites de los Mundos Superior, Medio e Inferior, se alarga hasta los sueños, se arremolina en torno a las Sendas de los Wyck y clava sus zarcillos en los más lejanos rincones de la Red Digital. Es el bosque primigenio, supuestamente el origen de todos los bosques de todas partes. Las leyendas lo llaman *Edén*, *Paraíso*, *Entrerreino*, *la Raíz de la Creación*... Y en su centro crece el mayor árbol del universo, el *Tronco Anciano*, un Árbol del Mundo que refleja la majestuosidad de la vida misma.

Rodeado por un muro de arcoíris que pocos viajeros (y *ninguna* tecnología) pueden atravesar, Entrerreino cuenta con cuatro ríos eternos. Cada uno comienza en la base del Árbol del Mundo y luego se pierde en la distancia, apuntando casi con exactitud a las cuatro direcciones del mundo: Norte, Sur, Este y Oeste. Entre esos ríos, diversos biomas (bosques, claros, humedales, praderas, llanuras e incluso desiertos y hielos) dividen Entrerreino en cada ambiente terrenal.

El propio Árbol, un titánico pilar que se extiende más allá de las nubes, ha sido llamado por muchos nombres: el Árbol de la Vida; el Árbol del Conocimiento del Bien y el Mal; o la densa encarnación de *Otz Chaim*, que traza los 10 sephiroth que conducen de la Corona Divina a la Materia Terrenal y de vuelta. En las ramas del Árbol, un Halcón Proteico guarda los secretos de la fruta inmortal del Árbol; bajo sus raíces, el dragón sierpe Tifón (de quien se dice que mide siete millas) se arrastra a lo largo de interminables madrigueras excavadas bajo la superficie de Entrerreino. Un Salón de Muchos Encuentros, formado a partir de madera viva, da la bienvenida a los visitantes que tienen un propósito; el titán Previsión cuelga de una rama en una arboleda de sauces y pinos, su sangre nutre la tierra bajo su cuerpo. Alguna gente ve a Previsión como Odín; otros como a Cristo. En cualquier caso, encarna al Colgado, atraído entre planos de existencia y sacrificado a sí mismo en nombre de la sabiduría.

Alguna gente ha tratado de escalar el Árbol del Mundo. No es tarea fácil. Pocos viajeros pueden siquiera *encontrar* Entrerreino, mucho menos entrar en él y, aunque diversas leyendas hablan de viajes a lo largo del Árbol del Mundo, aún he de encontrar a alguien que pueda demostrar que realmente ha llevado a cabo esa hazaña.

Monte Qaf

Ciertas leyendas afirman que el Centro de Todas las Cosas es una *montaña*, no un árbol. Conocido como *Olimpo*, *Qaf* o *Meru*, esta Montaña empequeñece a todas las montañas terrenales juntas. De nuevo, una vasta naturaleza se extiende desde la Montaña: a veces es un desierto, otras un bosque y otras una rocosa llanura o una extensión de hielo. En la resbaladiza metafísica de los Mundos Más Allá, parece ser *esencialmente el mismo lugar* que Entrerreino y el Tronco Anciano. ¿Es la imaginación humana la que cambia estos lugares o hay aquí en funcionamiento principios que están más allá de la consciencia humana? Me temo que no hay una respuesta sencilla a esa pregunta. Es uno de los inefables misterios del mundo Despertado.

La Zona Espejo

Estoy seguro de que has tenido momentos en tu vida en los que todo lo que esperabas terminaba del revés. Gente que pensabas que eran amigos de repente hizo cosas que parecían totalmente impropias de ellos. Lo que *había* sido seguro se volvió peligroso. Aparecieron "gemelos malvados" para reemplazar a la gente en la que habías llegado a confiar... quizás incluyéndote a ti. Bienvenido a la *Zona Espejo*, en la que las cosas que habían llegado a ser predecibles se ven inexplicablemente invertidas.

Uno no va a la Zona Espejo. La Zona Espejo viene a ti... normalmente, pero no *siempre*, en los Otros Mundos. No es tanto un mundo paralelo, sino que parece estar compuesta de delirios fugaces salidos directamente de tu propia mente. Alguna gente afirma que no hay una zona en absoluto sino una colección de manifestaciones astrales que tienen lugar porque tenemos problemas por resolver. Siendo claros, podría decir que estos espejos surgen y desaparecen porque necesitamos solucionar algunas cosas.

Un viaje a la Zona Espejo comienza cuando te percatas de cosas que están fuera de lugar; alguien que creías que estaba muerto está vivo, viejos rivales comienzan a follar ante tus ojos, esa clase de cosas. Quizás *otra gente* se percata de algo raro en *ti*, dándote crédito o culpándote por cosas que sabes que no has hecho. Al final, te das cuentas de que estos incidentes están vinculados a algo que tienes por resolver. Cuando te encares a tus problemas, la visita del Espejo se desvanece.

La Zona Espejo se manifiesta más a menudo en la Umbra Alta y Media, probablemente por sus vínculos cósmicos con la imaginación. Me han dicho que los fantasmas también pueden enfrentarse a tales manifestaciones; espeluznantes encuentros con las partes sombrías de sus personalidades. Y, como dije hace un momento, los encuentros con esta zona pueden ocurrir también en la realidad mortal. Cuando tu mundo se pone repentinamente del revés, podrías estar enfrentándote a problemas con la Zona Espejo.

Reinos de la Paradoja

¿Recuerdas lo que dije antes sobre la Paradoja y la Cúpula del Trueno? Dos realidades entran, una sale. Si un mago sobrepasa sus límites, la Realidad a veces le alcanza, se lo traga y lo mete en la "cárcel de la realidad". Eso es lo que son los *Reinos de la Paradoja*: burbujas cósmicas causadas por un hipo metafísico. El mago es arrancado de su entorno y atrapado dentro de una burbuja hasta que cumple su pena o logra escapar.

Como los sueños, los Reinos de la Paradoja son personales. Nunca hay dos iguales. Son moldeados no por la Naturaleza o los dioses, sino por los actos de Magia que los conjuran. Estas prisiones cósmicas aparecen de la nada en torno a un mago ofensor y lo

succionan a un lugar donde su Paradoja cause menos problemas de los que estaba causando antes. Junior recibe un tiempo muerto y el resto del mundo sigue girando. Si el mago sigue adelante tras eso depende de si está dispuesto a descubrir lo que hizo mal. La gente que cree que la Realidad es neutral o que carece de sentido del humor aún no ha visitado un Reino de la Paradoja.

Entrar y salir

Asumiendo que eres el mago en cuestión, entrar en un Reino de la Paradoja es fácil, *salir* de él es lo que tiene truco. Por lo general, esto implica un serio examen de conciencia y alguna forma de penitencia, quizás algo tan simple como un sincero "lo siento" al Universo en sí.

Entrar en uno si *no* eres el mago que causó esa paradoja es mucho más complicado. Primero, tendrás que encontrar el correcto... lo cual, si estás buscando el Reino de la Paradoja de un compañero, es muy difícil. Estos reinos pueden parecer pompas de jabón o brillantes adornos navideños repartidos por todo el cascarón del Horizonte o flotar en los distantes límites de los Límites Etéreos o las Epifamias. Una vez que encuentras el reino correcto (asumiendo que puedas), hay un rompecabezas implicado en abrir la puerta. Verás, no *hay* una... y dado que cada Reino de la Paradoja es diferente, cada uno tiene un medio distinto de entrada y salida. Podrías encontrarte cantando canciones de cuna del revés, besando un cerdo volador o pronunciando un hechizo familiar en otra lengua antes de que el reino te deje entrar. Aun así, hay algo constante: cada reino, sin excepción, se basa en la Magia que lo creó. Si puedes descubrir *por qué* existe un reino concreto, entonces tendrás la llave para liberar a su prisionero.

Salir libre de una forma u otra es importante en un Reino de la Paradoja. Al final, la Realidad se cansa de tener tales cosas rondando... y, como las burbujas del interior de un vaso, se marchan flotando. ¿A *dónde*? A la Umbra Profunda, ahí es donde van. Y una vez *eso* pasa, las posibilidades de salir libre por ti mismo desaparecen. A menos que alguien te encuentre y te libere, estás atrapado en los resultados de tu propia Paradoja... posiblemente para siempre.

La Tierra Hueca

Los Reinos de la Paradoja no son los únicos lugares donde el tiempo se detiene. ¿Recuerdas cuando mencioné a los dinosaurios? Sí, aún vagan libres en un lugar conocido como *la Tierra Hueca*: una extraña Umbra interior que supuestamente yace *dentro* del mundo terrenal.

Conocida por una amplia variedad de nombres, se ha hablado de esta región durante milenios. Es la Tierra Más Allá del Borde del Mundo, la Tierra Interior, Hiperbórea, Annwyn, Bajo la Colina. Mientras que la mayoría de cosmólogos sitúan la Umbra *fuera* del reino mortal, las leyendas sitúan la Tierra Hueca bajo la corteza o los océanos del mundo. Túneles, remolinos, cuevas y madrigueras de conejo conducen a esta región supuestamente sin necesidad de caminar de lado y cruzar la Celosía; esa celosía, en este caso, es el borde del mundo diario. Por razones obvias, es jodidamente difícil localizar los pasadizos que conducen a la Tierra Hueca. Especialmente en nuestra era de cámaras por satélite y localización GPS, esos "límites del mundo conocido" son difíciles de encontrar... y para encontrar la Tierra Hueca, primero debes *perderte* de verdad.

Eteritas e Ingenieros

Dos grupos en concreto se han concentrado en encontrar la Tierra Hueca: La Sociedad del Éter y los Tecnócratas Ingenieros del Vacío. El primer grupo quiere explorarla y el segundo quiere sellarla para siempre. Por razones obvias, este lugar es peligroso, no sólo porque es demasiado aleatorio para un mundo ordenado, sino porque el conocimiento oculto y normalmente *prohibido* tiende a terminar allí. Antes de y durante la Segunda Guerra Mundial, un grupo llamado la *Thule Gesellschaft* trató de fortalecer a las fuerzas nazis con secretos de la Tierra Hueca. Supuestamente, un esfuerzo combinado entre los Ingenieros del Vacío y los Eteritas logró sofocar ese intento, aunque con un alto coste para todas las partes implicadas. La naturaleza de esos secretos permanece... bueno, *en secreto*. Se dice que los archivos de ambos grupos contienen historias de razas perdidas, increíbles aventuras y cosas que es mejor dejar fuera del alcance de los hombres mortales.

La Red Digital



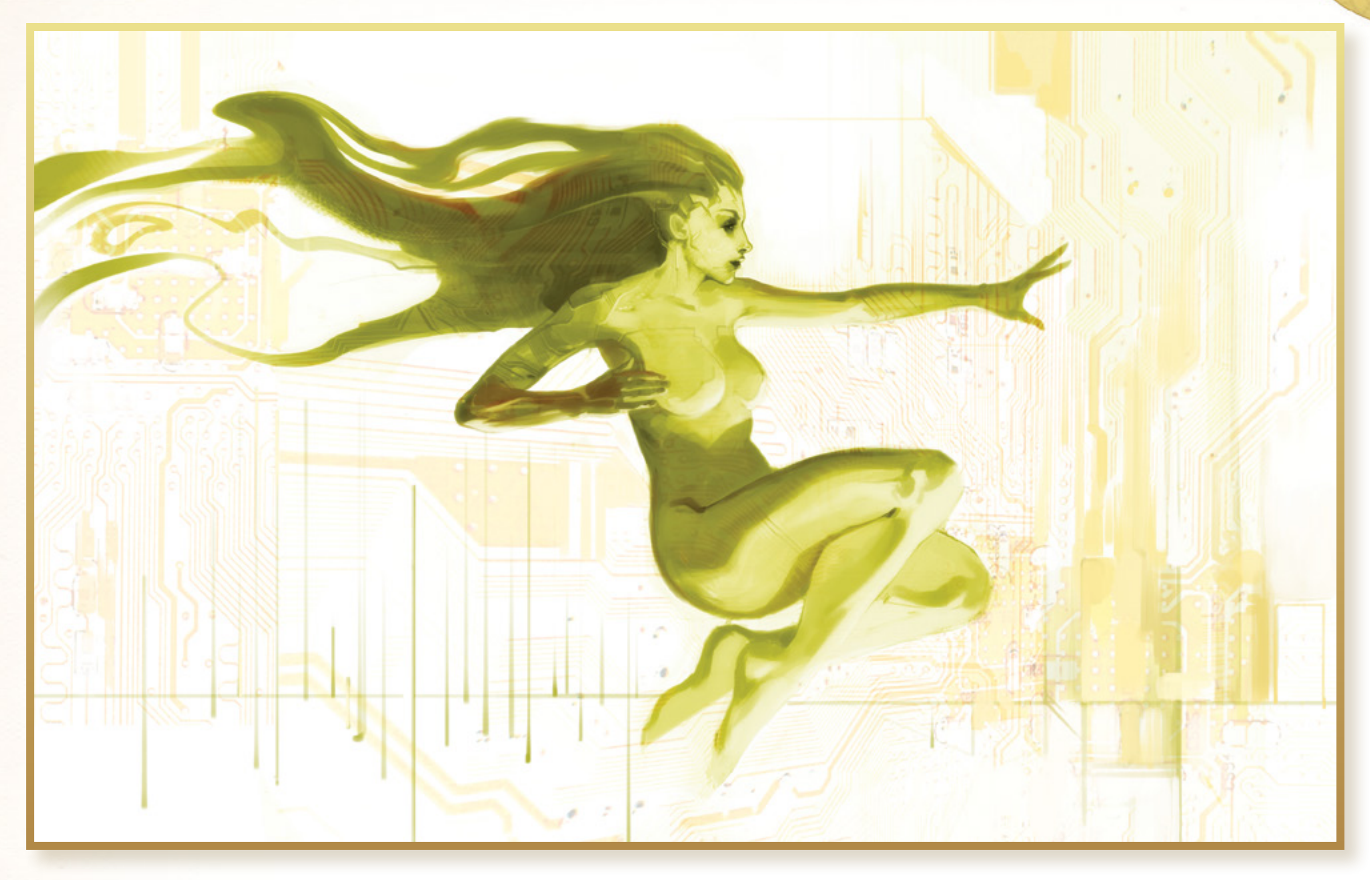
Y después está la zona que siguió siendo un secreto esotérico hasta hace muy poco, pero que desde entonces se ha convertido en una piedra angular para el mundo de los mortales: *la Red Digital*, un reflejo metafísico de Internet. Esta región, teóricamente tan ilimitada como la imaginación humana, comenzó como un sector neblinoso y sin forma que aparecía y se diluía. Sin embargo, en las últimas décadas ha crecido hasta el punto en el que hasta sus más devotos viajeros ignoran dónde acaba... *si es que lo hace*.

Pensarlo lo hace ser

Hablando físicamente, la Red Digital es *espacio virtual*: un nivel de realidad definido estrictamente por la consciencia. Es el *ahí* cuando "ahí" es un estado no relacionado con la proximidad física. La gente solía pensar que la realidad era lo que podías ver, oír y tocar, un estado definido por la presencia física. Los teléfonos e Internet destrozaron esa idea. Ahora puedes compartir experiencias muy "reales" (una amistad, un romance, una idea) con gente con la que nunca *has* compartido, ni *jamás compartirás* espacio físico. Es un estado de realidad que afecta a tu vida de formas que no tienen nada que ver con la existencia física. Y si tienes que preguntar si la realidad virtual es *verdaderamente* real, simplemente trata de contar las pepitas de oro en tu cuenta bancaria y después repite la pregunta.

El dinero en sí mismo es otra forma de realidad virtual, pero no entraré en *esas* aguas pantanosas por ahora...

La realidad virtual está definida sólo por la consciencia, por la capacidad de una mente pensante de percibir, procesar,



sacar conclusiones y ajustarse a creencias basadas en nada salvo actividades mentales. Podría ponerme muy esotérico y decir que *toda* la realidad es una realidad virtual, pero me guardaré *esa* charla para otro momento. En la Red Digital, diversas formas de proyección astral envían la consciencia del viajero a esta realidad virtual, dejando por lo general su cuerpo físico, o "carne", en su hogar. Por tanto, todos los elementos de la realidad en ese espacio son productos de la consciencia del viajero.

Por esta razón, entre otras, la Red Digital (que ni es digital ni es una red) existe en un estado fuera de los otros reinos altermundanos, y aun así se solapa con casi todos ellos. Incluso más que cualquier otra forma de realidad, está todo en la mente. No es como la Umbra Alta; la naturaleza y la muerte son también partes intrínsecas de ella. A muchos niveles, la Red Digital es el dominio Mágico definitivo… un hecho que sus pioneros trataron infructuosamente de mantener en secreto.

¿De dónde viene esto?

En el principio estaba el Monte, y el Monte era Qaf. Y aunque se decía que el Monte Qaf ocupaba el centro de toda la existencia, tal y como dije antes, casi nadie sabía que estaba allí. Solo podías alcanzar este lugar en tu mente. Un puñado de místicos que terminarían por convertirse en la Tradición llamada *Ahl-i-Batin* reconoció la importancia del Monte Qaf y salvaguardaron el secreto frente a los hombres comunes. Pasaron los milenios y el mundo creció a través de los límites del Monte Qaf. Sin embargo, eludir a casi todo el mundo era *lo que importaba* del Monte Qaf, la montaña que se alzaba en el centro de todo y aun así no existía en ninguna parte.

Se dice que todos los tempranos experimentos en la realidad virtual (telepatía, profecía, Magias de visión remota como bolas de cristal y piscinas de adivinación) tocaban esta Red. Algunos filósofos incluso especulan que los libros constituyen una forma de realidad virtual. Sin embargo, fue necesaria la invención del teléfono para romper el espacio virtual dominado por el Monte Qaf y sus alrededores. Cuando la gente podía oír cómo las palabras de alguien en una localización física se desplazaban en el espacio para ser oídas en otro lugar, apareció la conclusión obvia: las partes se estaban encontrando en algún lugar entre ellas. Y a partir de ahí, comenzó la *verdadera* diversión…

Tierras monótonas

A diferencia de los enigmas primordiales que constituyen los Tres Mundos, la Red Digital como la conocemos tiene una historia verificable; en varios casos, los pioneros de la zona aún viven hoy. Sin embargo, el fundador principal pereció en el plano terrenal, aunque no en la existencia, en el proceso de abrir esta caja de Pandora. El genio informático Alan Turing, reverenciado como un Archimaestro por los Adeptos Virtuales que dominan la Red, creó las computaciones esotéricas que le permitieron acceder a este espacio. Según dicen, fue asesinado (un supuesto "suicidio" en la historia mortal) en medio de un gran experimento, pero al parecer abrió, creó o fue succionado por la Red Digital en 1954. Sea lo que sea lo que realmente ocurrió, esos confines virtuales se abrieron literalmente con un estallido.

En sus primeros días, se decía que la Red estaba compuesta de texto y niebla, bancos de texto tipografiado yendo a la deriva o surcando raudos un oscuro vacío de niebla luminiscente.

Según ciertos historiadores de la Red, incluso esa niebla estaba formada por código, brillantes hileras de números y símbolos extraídos de todos los lenguajes humanos, unidos por la extraña alquimia del pensamiento humano. Rígidos patrones geométricos, quizás reflejando los sólidos platónicos en una nueva configuración, pronto siguieron al descubrimiento de este espacio, con colores fuertes y formas angulares que reemplazaron el entorno original.

Durante esta transición de las nieblas de código y la brillante geometría al estado actual de la zona, la Red Digital pasó por una fase sacada de una revista de *heavy metal*. Extraños sectores, física de cómic, colores brillantes y más perversidad cargada de testosterona de la que debería tener permitido existir en ninguna parte, todo ello floreció desde finales de los 70 hasta mediados de los 90. Una continua retroalimentación entre la realidad de la Red y la ciencia ficción popular dio forma a la visión de ambas. Aunque para finales de los 90 una combinación de sofisticadas imágenes generadas por computadora, un aumento del tráfico y las imaginaciones combinadas de Durmientes y Despertados han convertido el ciberespacio de estilo *Tron* en un exuberante mundo electrónico.

Hoy en día, un viaje a la Red Digital te lleva a un multiverso hiperrealista de ricas vistas y sorprendentes colores. Aunque aún es más llamativo y generalmente más estridente que el reino mortal, hay una sofisticación sensorial de la que carecía y que quizás era imposible en la vieja Red. Al igual que con los Tres Mundos, la Red reverbera con vívidas sensaciones. Y aún hay una persistente *monotonía* en toda ella, especialmente cuando se compara con las impresiones primarias de los Tres Mundos. La mayor parte de la Red parece un bazar piroquinético, al que, pese a estar lleno de ruido, furia y cultura polimórfica, le falta algo.

Es *olor*. La Red Digital no *huele* a nada. También carece extrañamente de gusto; no sólo en el sentido estético, sino en el *sensorial*. Tan vívidas como pueden ser sus imágenes, sonidos e incluso sus impresiones táctiles, la Red Digital aún está lejos de satisfacer completamente en lo que concierne al animal humano. Dicho esto, considerando lo desagradables que son algunos de sus habitantes, puede que no sea algo muy malo.

Tecgnosis y transhumanismo

Al proporcionar un escape de las ataduras físicas, la Red ha nutrido un creciente movimiento hacia el *transhumanismo*: la ideología según la cual la consciencia humana trasciende nuestras limitaciones animales. Como muchas otras filosofías, el transhumanismo tiene muchos matices, incluyendo a la gente que no cree en el constructo de los géneros y a los nómadas de identidad que evitan las normas sociales convencionales, los jinetes de la carne posthumanistas que buscan el siguiente paso en la evolución humana y la variedad de la "tecla de escape" que cree que estaremos mejor cuando nos carguemos en la Realidad 2.0. Una fuerte corriente de *gnosticismo*, una ancestral creencia de que existimos en un mundo corrupto, pero que podemos trascenderlo mediante conocimientos arcanos, tiene cabida en la sociedad de la Red Digital. Desde los tecnomísticos de los Adeptos Virtuales a los obstinados tecnócratas de Iteración X, muchos grupos dentro de la Red la ven como una puerta trasera para salir de la realidad física... Un Rapto autoiniciado si lo deseas, que deja atrás el mundo de los mortales.

Por lo general, la gente termina peleando por temas de doctrina y territorio. Y, predeciblemente, la apertura del espacio virtual inició una carrera por la realidad pareja a la Guerra de la Ascensión. Al tiempo que los místicos mortales y los Tecnócratas batallan por decidir el destino del carnespacio, sus contrapartidas subidas a la Red compiten a brazo partido en la Red Digital, normalmente con más civismo y respeto mutuos, pero no con menos determinación para ganar el futuro para su bando.

Durante los últimos 50 años y especialmente en los últimos 20, la gran carrera para reclamar espacio virtual se ha acelerado. Como todas las guerras (y en muchos niveles, *ha* sido una guerra) esa carrera estimula la aparición de nuevas tecnologías. Ahora bien, cualquier grupo de magos te dirá que *su* facción creó las computadoras personales, ARPANET, las interfaces basadas en iconos o hasta Facebook. En fin. Lo que es innegablemente cierto es que la Red Digital ha crecido desde principios de los 90, ha pasado de ser un patio de juegos elitista a una base del mundo humano. Y como con todo lo que crece rápidamente, ha implicado una buena cantidad de dolor.

Nevascas

El mayor dolor en este mundo virtual sigue siendo el fantasma de las *Nevascas*. Éstas, básicamente colapsos de la realidad, ocurren cuando las hebras de la Red, por decirlo así, se retuercen o rompen por la falta de cuidado. Al igual que las subidas de tensión o los virus pueden afectar o destruir los sistemas informáticos, las Nevascas pueden afectar a regiones del webespacio. A finales de 1997, una provocó que colapsara literalmente toda la Red Digital, matando a docenas, puede que cientos, de viajeros e hiriendo a muchos más. Vinculada con la destrucción de Doissetep, esta colosal Nevasca fue la peor de su clase hasta el momento. Gracias a los muchos dioses, no se cumplieron los temores de que se repitiese un evento similar a finales de 1999, pero los ciuredanos más longevos siguen con la mosca detrás de la oreja. Después de todo, Internet ha sufrido vastos cambios en el mundo físico; el hecho de que los eventos en ese mundo aún puedan afectar la Realidad 2.0 pocas veces deja de estar en la mente de todos.

Hoy en día, la Red Digital no es ni el salvaje oeste que una vez fue ni la Realidad 2.0 en la que los idealistas esperaban que se convirtiera. La sorprendente y a menudo tediosa jerga de Internet que una vez la definió ha dado paso (de nuevo, gracias a todos los dioses por ello) a una educación muy visual y mixta basada en textos, gráficos, vínculos, vídeos y puntos de referencia comunes. Incluso ahora, hay un amplio abismo entre quienes usan Internet y quienes realmente *viven* en ella. Probablemente haces lo primero todos los días, pero puede que nunca hagas lo segundo en toda tu vida.

Acceso interno

Cualquier entidad consciente puede soñar; sin embargo, muy pocas pueden entrar en la Zona Onírica por sí mismas y luego moverse por ella a voluntad. La Red Digital funciona de la misma manera. Miles de millones de personas acceden al espacio virtual cada día mediante teléfonos y teclados. Aunque esta gente no *entra* realmente en la Red Digital, echan un vistazo a sus alrededores, rozando sus hilos en la forma en que las alas de un insecto desplazan el aire. Al igual que los Durmientes

Destinos futuros: Teléfonos móviles e Internet

Cuando **Mago** apareció en 1993, Internet apenas existía. Sólo un puñado de gente había *oído* siquiera hablar de ello y aún menos sabían cómo acceder. Desde entonces, Internet se ha convertido en una piedra angular del mundo tal y como lo conocemos. En el nuevo milenio, Internet conecta el mundo humano de formas que parecían imposibles en 1993. En 2013, gracias a los teléfonos móviles y a la Ethernet inalámbrica (ninguno de los cuales existía en 1993) el acceso a la red es de bolsillo y portátil. Con pocas excepciones, cualquiera que viva en el mundo industrializado puede acceder a ella cuando quiera.

Esto supone una *enorme* diferencia para ciertos elementos de **Mago: La Ascensión**.

Un mundo conectado es un mundo más *informado*, para empezar, con acceso a, teóricamente, una cantidad infinita de información; ésta es mucho más consistente y precisa de lo que era en los noventa… y normalmente más entretenida. Entre los teléfonos móviles y las redes sociales *online* hay más conexión y menos soledad. La gente puede comparar notas de una punta a otra del mundo, planear *flash mobs*, exponer la brutalidad policial, preparar protestas y correr la voz de cualquier cosa que vaya desde la corrupción política a gatos cascarrabias. Es difícil ocultarse en este mundo y la mayoría de la gente no parece *querer* hacerlo. En ciertos aspectos, es el sueño de los Adeptos Virtuales hecho realidad.

Y aun así, los teléfonos móviles e Internet también trivializan las cosas. Cuando *todo* es accesible, también parece menos *especial*. Para 2014, mucha gente sufría una sobrecarga de información, un exceso de familiaridad y una obsesión cíclica con las distracciones en línea. Estas nuevas tecnologías también aplanan las interacciones sociales. Puedes tener amigos en Grecia, pero nunca ver a la gente de la puerta de al lado. Si vives en el mundo industrializado, no necesitas ser un *troll* en una mazmorra para pasar la mayor parte del día en línea. Un sentido paradójico de alienación conectada se cuela en muchas relaciones en las que las parejas discuten con extraños mientras ignoran a la persona que tienen a su lado. La furia egocéntrica vence a la interacción social. El sexismo, el racismo y toda clase de aberraciones sociales brotan de las comunidades *online* donde extrañas formas de sociopatía íntima se manifiestan como brutalidad del mundo real y "bromas" terroristas. Con el mundo en la punta de nuestros dedos, parece que se nos escurre de las manos.

¿Para quién es éste un mundo ideal? Es demasiado impredecible para la Tecnocracia, demasiado salvaje para los Adeptos Virtuales, demasiado trivial para la Sociedad del Éter y demasiado banal para la gente Despertada. Aun así, *es* Mágico en todos los aspectos que importan. ¿Quién está tras todo esto? ¿*Quieres* siquiera que esta mierda ateste tu mundo de **Mago: La Ascensión**?

Un Narrador de **Mago20** tiene varias opciones:

- Tu historia tiene lugar en el siglo XXI, con el Internet y la tecnología telefónica actuales: Ajustando la influencia y habilidades de los Adeptos Virtuales y otras facciones, puedes dirigir tu crónica entre los adornos familiares del mundo siempre conectado.
- Tu historia tiene lugar en los noventa, antes de que las cosas tomaran la forma actual. Tu crónica retro emplea el Internet y la tecnología limitados de la era del "**Mago** clásico". Las cosas pueden o no terminar tomando su forma actual, dependiendo de los eventos de tu crónica.
- Tu historia tiene lugar en un presente alternativo. Como una película de Quentin Tarantino, tu crónica tiene como telón de fondo una mezcla de décadas y adornos en cualquier proporción que te guste. Los elementos retro se mezclan con tecnología puntera; los Crips y los Bloods [N.d.T.: Bandas callejeras de EE.UU.] tienen páginas de Facebook; Nine Inch Niles aún suena vanguardista y la gente aún usa términos como "vanguardista" sin avergonzarse. Podrías usar tu teléfono móvil para conectarte a la Red Digital, pero el formato de esa Red aún está por ver.

Es *tu* crónica. Incorpora Internet, teléfonos móviles y la influencia de ambas cosas de cualquier forma que parezca mejor para ti y tu grupo.

El Capítulo Nueve cuenta con una amplia sección que trata la Red Digital. Para más detalles sobre el Internet de finales de los años noventa, ver **Telaraña Digital 2.0**.

hacen en el reino Mágico, aunque la mayoría de la gente afecta la naturaleza de la Realidad como un todo, rara vez lo hace a propósito. Pasan brevemente por el reino virtual, como luciérnagas brillando aquí y allá. Para convertirte en humano en esa región debes enviarte a ti mismo allí a través de uno de los siguientes métodos:

- La **visitación sensorial** implica proyectar una versión mejorada de tu consciencia en el espacio virtual. Al usar equipo de realidad virtual, obtienes una presencia algo torpe en la Red. Es seguro, pero raro. A pesar de lo que se han refinado los equipos de realidad virtual en las últimas décadas, este método sigue siendo como tratar de jugar al *ping-pong* con traje de contención biológica.
- La **inmersión astral** envía tu consciencia a la Red mientras engaña a tus sentidos con la ilusión de un espacio virtual. Esencialmente, emplea una verdad científica: *todo lo que experimentas consiste en impulsos eléctricos enviados a través de tus órganos sensoriales hasta tu cerebro donde éste los percibe como realidad*. La inmersión astral permite a alguien percibir la realidad astral (en la Red, al menos) sin ser un maestro de la proyección astral… lo que es útil para la gente sin el tiempo o el entrenamiento para lograr tal dominio. Es más peligrosa que la visitación sensorial porque es más real. Dicho esto, sigue siendo menos peligrosa que…
- La **inmersión holística**, en la que un viajero se descarga en el reino virtual como información viva. Ahora es más

fácil que antes, pero sigue siendo un poderoso acto de tecnología Mágica. Para los viajeros, éste es el tipo de viaje más peligroso, ya que, mientras que los viajes sensoriales y astrales dejan la carne en casa, la inmersión holística lleva todo lo que es la persona a la Red. Lo que te pasa allí, te pasa en todos los niveles de Realidad.

- La **escalada de redes**, un viaje laborioso que sigue siendo un arte que pocos magos aprenden jamás. Al escalar la Urdimbre entre los Otros Mundos, un viajero puede entrar holísticamente en la Red Digital sin usar tecnología alguna. Sin embargo, a pesar de la aparente conveniencia de esto, es una opción difícil de emplear. Para empezar, tienes que *encontrar* la Urdimbre que lleva a la Red Digital… y luego, tienes que ser capaz de escalar hasta ella. Me han dicho que los hombres lobo pueden hacer esa clase de cosas, pero los magos no somos hombres lobo. Los chamanes duros podrían ser capaces de realizar esta tarea, pero sería necesario un mago loco y en forma para atreverse a realizar esa clase de escalada. Un resbalón o duda a lo largo del camino y *¿quién sabe* dónde podría terminar…?

Materias mentales, iconos y avatares

Tanto en el modo sensorial como en el astral, un visitante de la Red emplea su *mente*, no su *cuerpo,* para obtener resultados; dado que su forma de viaje queda determinada completamente por la consciencia, no por la materia, su carne no significa nada aquí. Puedes ser un típico *troll* de mazmorra en el carnespacio y aun así parecer la hermana guapa de Milla Jovovich en la Red. En la Red Digital, a menudo, la apariencia suele ser cualquier cosa que los viajeros quieran.

Aunque los visitantes holísticos y los escaladores de la Red llevan sus formas físicas al espacio virtual, la mayoría de la gente que pasa tiempo aquí se rehace mediante el poder de la imaginación. En realidad, *cualquier* viajero en el espacio virtual puede hacer lo mismo, incluso los cuerpos físicos están hechos de información aquí, y la información puede ajustarse. Esencialmente, puedes alterar tu apariencia cuando estás en la Red. Todo lo necesario es algo de imaginación, y en todos los casos salvo cuando se escala la Red, un poco de habilidad informática.

Al adoptar avatares con "a" minúscula denominados *iconos*, los ciuredanos crean las formas y rostros que desean tener. Podrías ser una versión idealizada de ti mismo, un personaje de dibujos animados, una nube de humo púrpura o cualquier otra cosa en la que desees convertirte. Es muy parecido a los videojuegos que te dejan personalizar tu avatar para amoldarlo a tus gustos… y dado que tantos ciuredanos de la generación actual crecen jugando a esos juegos, la impresionante variedad de los viejos iconos ha dado paso, en la mayoría de casos, a series estandarizadas de iconos humanoides personalizables que se parecen mucho a personajes sacados de *World of Woecraft*, *Rock Hero* o *Grand Steal Auto*. Los gráficos son mejores hoy en día de lo que solían serlo, pero el cociente de imaginación ha caído por los suelos.

Gracias a los videojuegos multijugador masivos en línea, la gente de hoy en día está acostumbrada al concepto de icono. Hasta los Durmientes aceptan la idea de crear un nuevo yo e identificarse como un elfo de sangre, un tauren o un agresivo panda guerrero. La poderosa sensación de identificación entre el yo de carne de alguien y su personalidad *online* ha hecho bastante fácil para los jugadores en línea proyectar partes de su consciencia *online*. Gracias a la cultura popular, también les resulta fácil imaginarse en una vasta Matrix de realidad virtual. En un perverso giro del destino, los juguetes Tecnócratas han abierto portales de potencial mágico. Las computadoras e Internet se han convertido en elementos indispensables de la tecnocultura, pero esa cultura reverbera con ideas mágicas (y Mágicas).

Como dije, la Red Digital es un reino de pura consciencia. La mente de un viajero es su herramienta definitiva. Un tipo musculoso y estúpido es, digamos, carne muerta en este reino, mientras que su saco de boxeo en el carnespacio puede convertirse en un Terminator virtual. En la Red Digital, son la astucia y la imaginación, no la agilidad y la fuerza, las que te convierten en todo lo que puedes ser. ¡No hay duda de por qué ha sido el Otro Mundo escogido por los magos frikis durante el último cuarto de siglo más o menos!

Red virgen, formateada y corrupta

Como los Tres Mundos, la zona de la Red Digital es esencialmente infinita. Tratar de cartografiar su siempre cambiante extensión sería como tratar de trazar los patrones del hielo en una ventana durante el curso del invierno: algunos puntos permanecen, la mayoría desaparecen y muchos de ellos se superponen para formar nuevos patrones. Esta comparación fractal se ajusta también a la Red: su alcance se parece más a una red divina cósmica, una centelleante Red de Indra en la que cada hebra ofrece reflejos de las demás, que a cualquier geografía mortal.

Dicho esto, el paisaje virtual de la Red Digital puede presentarse de tres formas distintas:

- La **Red Virgen** aún tiene que tomar forma. Estas áreas, percibidas como zarcillos fantasmales de pasta o niebla criptográfica, reflejan el potencial del espacio virtual. No importa cuánto se expanda la Red, siempre parece haber territorio virgen en sus bordes. Según la teoría, los nuevos usuarios crean nuevas áreas de Red Virgen porque esos recién llegados aún tienen que sentir que conocen sus posibilidades. Teóricamente, mientras gente nueva se una a la experiencia de Internet / la Red Digital, la Red se expandirá para darles cabida. Si alguna vez llegamos a un punto en el que todo el mundo vivo está conectado (un evento *extremadamente* improbable), la Red Virgen probablemente desaparecería.

- La **Red Formateada** surge cuando alguien reclama Red Virgen. Al dar forma a su potencial, esa Red Formateada se convierte en *sectores* (esencialmente, sitios web) y *conductos* (corredores y plataformas de teletransportación que vinculan esos sectores). Los propios sectores pueden ser *libres* (de acceso público) o *restringidos* (de acceso cerrado salvo para ciertos protocolos), con detalles tan variados como la gente que los usa.

- La **Red Corrupta** ha sido arruinada por algún desastre o abuso. Como un disco duro corrupto, tales regiones no pueden reformatearse o emplearse, sólo pueden ser evitadas. Evitarlas es también una buena idea. Son

extremadamente perturbadoras. En la Red Corrupta, el paisaje virtual se distorsiona o parpadea, sus contornos originales se retuercen como en una pesadilla surrealista. Las habitaciones se convierten en laberintos de cuchillas; los conductos, en espaguetis de neón. Nada es permanente, seguro o de fiar y, aunque podría sonar como un lugar divertido para entretenerse, un sector corrupto alberga alimañas feroces y una amenaza definida de *des-integración*… es decir, muerte digital.

Muerte digital: La des-integración

Esa muerte tiende, casualmente, a ser tan permanente como tu método de viaje. Des-integrarse cuando estás en una visitación sensorial normalmente causa dolor de cabeza y percepciones confusas, pero nada mucho peor que eso. Un visitante astral sufre más esos efectos, muy a menudo daños cerebrales menores, quemaduras físicas o ambas cosas. Un viajero que muere mientras está inmerso holísticamente muere de verdad. Cuanto más entras, más te arriesgas. Y así, aunque la Red Digital ofrece oportunidades para morir de nuevo, un día esa muerte podría ser permanente.

Sectores: Moradas, delimitaciones y mallas

Cuando a las regiones formateadas o corruptas se les da forma de sectores (los reinos dentro de la Red Digital), éstos asumen distintas formas:

Red Embrujada

Los sectores más terribles cuentan con auténticos fantasmas en la máquina. En los lugares que han sido corrompidos por Nevascas o programas maliciosos y que se solapan con la Umbra Baja o que marcan el lugar de una muerte digital particularmente desagradable, podrías encontrar a tales fantasmas… o peor aún, ¡convertirte en uno! Las *Moradas* se identifican a simple vista; como las casas embrujadas del carnespacio, presentan fenómenos fantasmales que normalmente tienen lugar ante un telón de fondo ruinoso y cubierto de niebla. Tales lugares le juegan malas pasadas a tu mente… y, dado que la consciencia lo es *todo* en la Red Digital, esos juegos pueden tener consecuencias desagradables.

Aún más terribles son los *sectores colgados*, en los que los tartamudeos de datos metafísicos pueden apresar a los viajeros incautos y dejarlos atrapados, congelados o parpadeando en ciclos potencialmente interminables. Y luego está *el desgarre*: tempestades fractales de las que se dice que arrastran a los ciuredanos al *Sector Basura*, un legendario infierno virtual de datos perdidos y caos de código roto. Algunos piensan que el desgarre y el Sector Basura reflejan la condenación de Alan Turing, lo que convierte a ese sector en la roca virtual en la que el Prometeo del espacio virtual es eternamente devorado por el descaro de abrirlo para nosotros. Otros especulan que es adonde los datos van a morir… y, dado que todo es información, es el destino último de todo. Una teoría aún más alegre plantea que el Sector Basura es el lado enloquecido de la realidad virtual, el cascarón roto de su consciencia divina.

Oh, claro. ¿No te lo había dicho? Según algunas teorías, la Red Digital está viva… y se alimenta de nuestra energía vital cuando pasamos tiempo en ella. Lo cual, cuando lo piensas, explicaría *muchas* cosas de la era de Internet.

Sectores D

Para preservar lo que los ciuredanos construyen en esta zona, los sectores formateados suelen estar *delimitados*, es decir, dispuestos en ciertas formas mediante protocolos que limitan las posibilidades en ese sector. Ese proceso solía ser anatema para muchos Adeptos Virtuales, que aseguraban que la información necesitaba seguir siendo libre, especialmente en el espacio de la realidad virtual. Por desgracia, esa idea desapareció bajo la presión del conflicto, la división y la incursión de *todos esos jodidos Durmientes* que no podían ni querían seguir el plan. Hasta los más idealistas Adeptos pronto terminaron por restringir reinos privados a los que sólo lo mejor de su élite podía ir. Como de costumbre, el nuevo jefe era igual que el antiguo.

Durante algún tiempo, los sectores que habían sido formateados siguiendo ciertos protocolos fueron llamados *reinos delimitados*, regiones en las que los visitantes y sus actividades debían seguir un cierto tema. La gente que se sentía refrenada por el término "delimitado" o "restringido" prefirió *configuración* en su lugar. Al final, la desfasada expresión se redujo a *sector D* (y ocasionalmente incluso en la grotesca broma "sección-AD"), un término que ha llegado a significar "cualquier área configurada para adecuarse a una idea determinada". Y, dado que casi *cualquier* área formateada se configura para adecuarse a una idea determinada y, por extensión, para excluir ideas que no encajan con los planes de su creador, ahora "sector D" se refiere a un área designada para un tipo de uso concreto. Cualquier tipo de sector que haya sido deliberadamente formateado por los ciuredanos es, esencialmente, un sector D.

Bajo esa enorme categoría, tienes: los *ZRVSR*, baluartes Tecnócratas altamente protegidos; los *Espacios Libres*, que irónicamente han sido delimitados para mantener fuera a todo el mundo salvo a los más idealistas transhumanistas; una multitud de *paradas* privadas en las que los ciuredanos se reúnen en exclusiva compañía, dando forma a pequeñas habitaciones de realidad para amoldarlas a sus necesidades y caprichos; los *comunes* (o *zonas comunes*), como el legendario *Spy's Demise* [N.d.T.: Videojuego de los años ochenta], en el que las diferentes facciones se mezclan en relativa seguridad; y los enormes sectores malla en los que se desarrolla la mayor parte de la acción, Despertada o no…

Mallas

Conocidas despectivamente como "corrales de ovejas", estos sectores malla son formateados para evitar que el mayoritario tráfico de los Durmientes por la Red bloquee la Red Digital en toda su extensión. Originalmente vistas como brillantes mallas de líneas y tipos de letra (de aquí, "malla"), muchas de estas regiones han tomado desde entonces una textura de arte CGI de aspecto onírico. Muy pocas, especialmente las que indican entornos de oficina, información industrial y similares, retienen ese aspecto de malla de una vista del redespacio; mientras que otras, especialmente zonas de juego, redes sociales y comunidades artísticas, cuentan con gráficos por los que Hollywood mataría. En teoría, la gente invierte mucho en la Red… y por ello, algunos grupos (incluso de Durmientes) que pasan mucho tiempo y gastan mucha energía en ella son recompensados con reinos más impresionantes.

Incluso ahora, la mayoría de sitios web en el Internet del carnespacio son sectores malla. Pueden llegar a crecer hasta ser inmensos, pero su realidad está muy delimitada. Es intencional.

Los sectores malla tienen protocolos de restricción que impiden que la mayoría de las ovejas (a veces conocidas como *baladores*) vaguen por todo el webespacio y caguen por él. Los viajeros Despertados pueden ir y venir con facilidad, pero es necesario ser un Durmiente entregado (o afortunado) para saltar la valla e ir a alguna otra parte. En líneas generales, la gente ni siquiera sabe que *puede* ir a alguna otra parte; va tintineando de una malla a otra, sin darse nunca cuenta de que hay mucho más Internet que las cosas que ve en su pantalla.

A pesar de su intención original, las mallas suponen la mayoría del espacio común de la Red Digital. Durmientes y Despertados comparten tales regiones, en las que los ciuredanos simplemente se percatan de lo que está ocurriendo realmente. Para los baladores del carnespacio, estas mallas combinan texto y gráficos para crear una interfaz informática. Los visitantes Despertados, por otra parte, pueden pasear por esos espacios, interactuando con los iconos de la gente como si estuvieran en la misma habitación en el carnespacio. Aunque los mortales interactúan mediante teclados y auriculares, los magos visitantes experimentan la Red como una Realidad completa.

Como ya dije antes, la geografía virtual es mutable, ahora más que nunca antes. Aun así, la mayoría de sectores malla incluyen diversas zonas, entre ellas: *zonas de guerra*, zonas de juego que están entre las comunidades más elaboradas de la Red; *facespacio*, la malla de las diversas redes sociales, que parece un barrio residencial hecho de imágenes; *quéarchivos*, colosales bibliotecas llenas de contenido siempre cambiante; *rastreadores*, pequeños botes de teletransportación virtual que ojean la Red en busca de información; *infoespacio*, donde los *blogs* y los *feeds* de noticias parecen folletos con textos e ilustraciones cambiantes, normalmente volando en vientos virtuales, siendo grapados a postes o siendo arrancados y estampados con "pegajoso" pegamento contra las superficies de otras mallas; restringidos *salones* y *galerías* donde los artistas y blogueros se encuentran y comparten su trabajo en exclusiva compañía; *teatros oníricos*, donde los recuerdos virtuales se interpretan para audiencias entusiastas (y a menudo odiosas); *salas acústicas* en las que la gente predica desde púlpitos virtuales y se deja llevar por histerias amplificadas; *zonas del placer* empapadas de cursi sexualidad para cualquier tipo de gusto imaginable; y muchas otras mallas. Todas ellas parpadeando con espacio para anuncios, *flame wars* y el centelleante brillo del egocentrismo mortal en una inmensa, pero inconexa escala.

Iconogasmia

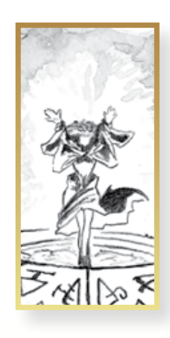
Los visitantes "somnolientos" pueden pasar la mayor parte de su vida en las mallas. Encarnados como iconos fantasmales, esta gente vaga por las mallas interpretando un reflejo de sombras chinescas de la experiencia humana. Sus palabras tienden a estar entrecortadas, mal articuladas o ser demasiado elocuentes, dependiendo de la velocidad con la que teclea y la habilidad para escribir de la persona al otro lado del icono. Muy a menudo, son un repulsivo y egocéntrico recordatorio de lo lejos que estamos de la utopía global. Hace años, muchos Adeptos Virtuales aseguraron que la Realidad 2.0 elevaría al animal humano. Sin embargo, si las mallas proveen ejemplos de esa teoría, son difíciles de encontrar. Aunque uno puede presenciar bondad y afecto en las mallas, la *ESTUPIDEZ GRITADA EN MAYÚSCULAS* de muchas ovejas de las mallas crea una experiencia descorazonadora.

Y aun así, como en el reino de los mortales, aún hay esperanza para nosotros en las mallas. Por cada sala acústica racista y homófoba, hay amables iconos caritativos y simpáticos y viejos amigos que se reúnen en la Red. Encontrarás perdón e iluminación y gente que conecta, sexualmente o de otra forma, a través de sus intereses comunes. Los sectores malla proporcionan cacofónicas pruebas de que la humanidad oscila entre ángeles, simios y gilipollas. Puede que el camino hacia la perfección sea largo, pero aún no es tiempo de que nos demos por vencidos.

Los visitantes Despertados tienen vívidos iconos y comportamientos que parecen casi humanos. La inmersión astral proporciona la experiencia más flexible, mientras que la inmersión holística y escalar la Red proporcionan los iconos más sólidos. La visitación sensorial crea un icono nebuloso que es aún más tangible que el icono de un Durmiente de la malla. A veces lleva unos segundos, pero en la Red los Despertados normalmente pueden reconocer la naturaleza, aunque no la identidad, unos de otros.

La identidad es un concepto elusivo en este espacio. Como dije antes, la gente proyecta aspectos de su yo terrenal aquí, pero esos aspectos pueden resultar engañosos. Un icono podría no parecerse en nada al aspecto físico de esa persona. Los ciuredanos hábiles pueden presentarse en la forma que deseen. Muy a menudo, puedes descubrir mucho de alguien en el carnespacio por la forma en que se comporta. Después de todo, las apariencias no lo son *todo*. Sin embargo, en la Red Digital, la identidad es fluida y normalmente impredecible. Para baladores y ciuredanos Despertados por igual, esta zona proporciona poderosas lecciones sobre la compleja naturaleza de la realidad.

El Horizonte



Hay un punto de demarcación entre lo que conocemos como realidad y la más vasta Realidad más allá de nuestro mundo. Y ese punto suele denominarse *el Horizonte*. Es una membrana metafísica en torno a las muchas capas de la Tierra y supone una segunda Celosía más gruesa que aísla a nuestro mundo del espacio exterior... y, probablemente, también protege al espacio de *nosotros*.

A diferencia de la Celosía terrestre, no puedes atravesar este muro a menos que seas lo bastante hábil y poderoso como para intentarlo. Los maestros astrales pueden proyectar su consciencia más allá de este punto y los viajeros afortunados pueden volar a través de Anclajes. La gente con inclinaciones tecnológicas se mete en cohetes y se lanza a través de la atmósfera y algunos otros afortunados (o desafortunados) emplean portales para alcanzar el Horizonte y más allá.

Metafísicamente hablando, el Horizonte es un muro titánico en torno a los Otros Mundos, una sombra en el borde de la

Destinos futuros: La Guerra del Horizonte, Doissetep y la Tormenta

Como se menciona en alguna otra parte, la metatrama de **Mago** cuenta con varios cataclismos. A finales de los noventa, la cruzada de la Guerra de la Ascensión incluye la demolición de Doissetep, la devastación de varios otros Reinos del Horizonte y un inmenso ataque contra el baluarte de las Tradiciones llamado *Horizonte*. Seguido de, quizás incluso culminando en, el desastre Tecnócratico en el Inframundo y la Tormenta de Avatares resultante. Esto provoca que la mayoría de Reinos del Horizonte fueran totalmente destruidos o bien separados de la Tierra, condenados a vagar para siempre a la deriva en el espacio profundo.

Dependiendo de los deseos de tu grupo y tu Narrador:

- **Los Reinos del Horizonte son historia:** Aún existe un puñado de reinos, pero la mayoría han perecido. Por el Eterespacio flotan Reinos Fantasma que actúan como extensiones efiméricas de sus formas originales. Hasta la Tecnocracia ha quedado apartada de sus Constructos fuera del mundo, y esa desconexión ha llevado a profundos cambios dentro de la Unión. Para más detalles, ver *La Unión Tecnocrática*, en el Capítulo Cinco y los **Libros de Convención** de **Mago Edición Revisada** para cada uno de los cinco Grupos Tecnócráticos.
- **Los reinos místicos fueron atacados pero se han recuperado:** A pesar de varias batallas terribles, la mayoría de los reinos místicos han sobrevivido y prosperado, mientras que otros reinos han crecido. Quizás los magos místicos huyeron del Consenso de la Tierra (como se describe en **Mago 1ª Edición**) y fundaron una miríada de reinos donde estarán seguros frente a la persecución de la Tecnocracia.
- **Ignora la metatrama:** ¿*Qué* Guerra de la Ascensión? ¿*Qué* Tormenta? Hay tantos Reinos del Horizonte como quieras que haya, sin preocuparte por la metatrama. Doissetep podría seguir sano y salvo y Horizonte podría seguir siendo un refugio seguro para los magos de las Tradiciones de todas partes. El destino de esos mundos es el que tú quieres que sea.

Para detalles concisos, aunque desfasados, sobre los Reinos del Horizonte, ver **El Libro de las Capillas**, **Horizon: Stronghold of Hope**, **El Libro de los Mundos** (Capítulo Cuatro), **The Infinite Tapestry** y el suplemento de **Mago: La Cruzada Castillos y Alianzas**.

atmósfera de la Tierra material. Donde el aire se debilita, la barrera espiritual en cambio se *engrosa*. Con un aspecto de arcoíris en la Umbra Media y de nubes en los Chapiteles en la Umbra Alta, el Horizonte ha sido llamado *Cáscara Onírica*, al encerrar los sueños de la humanidad mientras nos protege, quizás, del Vacío soñante.

Porque, verás, el Vacío *sí* que sueña. Con "Vacío" no me refiero al Vacío interior en el que el alma es reciclada en el Inframundo, aunque ése probablemente también sueña. Me refiero al Gran Vacío del espacio exterior, las insondables distancias que pasman toda comprensión. A lo largo de la mayor parte de la historia humana, éste fue el lugar al que no podíamos ir, la Bóveda del Cielo, el Firmamento. Sin embargo, en los últimos años, los seres humanos no sólo hemos *observado* y *teorizado sobre* los misterios del espacio exterior, los hemos contemplado. Y en nuestros sueños y pesadillas, también viene a visitarnos.

¿El traidor Copérnico?

¿De dónde viene el Horizonte? ¿Estuvo *siempre* ahí o lo creamos al soñar con él? Como muchos otros enigmas, ése es tema de debate. Ciertos mitos aseguran que todas las cosas fueron una vez Una, pero se rompieron por algún monumental pecado. Otras teologías insisten en que el cosmos cobró vida en un único y divino rayo, un estallido de Dios al convertirse en Muchos y descender en fragmentos de su Majestuosa Presencia. Tenemos *big bangs* científicos y teológicos. Lo que *no* tenemos son respuestas definitivas... Si es que tales respuestas son siquiera posibles en un cosmos subjetivo.

Hay una vieja creencia entre ciertos magos místicos de que la Tierra fue una vez el centro del Universo. Se dice que en aquellos días el Horizonte era débil o no existía. Los diversos planetas no eran más que sombras en el cielo, *Reinos Fragmento* y *Reinos Sombra* dejados por un cataclismo cósmico. Ese mito aún reverbera en los nombres que los magos de las Tradiciones usan para describir los cielos. Según esta creencia, los magos podían pasar de la Tierra al espacio exterior en *naves celestiales*, o podían hacer que les creciesen alas y volar a Marte o a alguna otra parte. Lo que llamamos espacio era limitado y rodeaba a la Tierra como una manta o una cáscara. Y entonces, en el Renacimiento, astrónomos como Copérnico (quien era un reputado mago) aseguró que esa impresión era ingenua. No éramos más que un punto en un infinito Vacío, una frágil mota de luz en un mar de eterna oscuridad. Y dicen que esa aseveración provocó que apareciese el Horizonte.

Personalmente, creo que eso es un sinsentido. Para empezar, Copérnico y sus pares no cambiaron la creencia humana con unos trazos de sus plumas. Llevó siglos que lo que llamamos "punto de vista científico" se extendiese por toda la humanidad... y en muchos lugares, *aún* no es la creencia dominante. Segundo, el concepto de la Tierra en el espacio ha existido desde hace miles de años. Los mayas, babilonios, griegos clásicos y otras culturas han especulado acerca de las insondables distancias del espacio mucho antes de que Copérnico siquiera escribiera sus teorías. Por lo general, la astronomía ha mirado *hacia fuera*, no *hacia dentro* de la gravedad de la Tierra. Aun así, *algo* cambió drásticamente durante el Renacimiento. Como mínimo, la creciente voz de la ciencia cambió el equilibrio de creencias.

Según las leyendas de esa era, los magos solían navegar hasta el Vacío, respirando con casi la misma facilidad que aquí en la Tierra. Ahora, por supuesto, se supone que eso es imposible. Los Ingenieros del Vacío de la Tecnocracia, llamados así por ese espacio infinito, se visten con inmensos trajes y armaduras. Y aun así, los

Merodeadores dementes y las tropas de choque de los Nefandos son vistos en el espacio sin nada más que pinturas corporales y muecas enloquecidas. ¿Les protege su demencia... o son las tropas espaciales las que están locas? Aún no he estado allí, así que no estoy seguro. De nuevo, aun así, nuestro Horizonte marca un punto de salida. Una vez que lo dejas atrás, las viejas reglas ya no se aplican.

Reinos del Horizonte

Arropados por el Horizonte, excavados en su cáscara metafísica, están los legendarios *Reinos del Horizonte*. Creados por poderosas Magias (o tecnología avanzada, lo que prefieras), estos mundos de bolsillo son diseñados, como los sectores D, para ajustarse a deseos específicos. Los creadores de los Reinos del Horizonte retejen el Tapiz de formas fundamentales, cambiando lo que es y lo que no es posible hasta que la realidad local se ajusta a lo que desean.

No podría decirte cuándo o cómo se formó el primer Reino del Horizonte. Nadie lo sabe con certeza. He oído teorías de que los complejos de cuevas de Lascaux se extendían hasta los Otros Mundos, dando forma al reino original creado por el hombre; también he oído que las pirámides, los jardines colgantes de Babilonia, la Torre de Babel, el Templo de Salomón y la corte del Emperador Amarillo fueron todos construidos en Reinos del Horizonte o de alguna otra forma se extendieron hasta ellos. Las catacumbas europeas sin duda alcanzan Reinos del Horizonte; el Vaticano también está vinculado a al menos uno de ellos, al igual que el Taj Mahal, la Ciudad Prohibida, la Torre de Londres y, o eso me han dicho, la Terminal Grand Central de Nueva York. Se dice que el World Trade Center estaba vinculado a un Reino del Horizonte, lo que podría explicar la extraña forma en la que colapsó. Tales reinos pueden estar incluso conectados con anclas móviles en la Tierra. He oído de camionetas, trenes y uno o dos auténticos autobuses mágicos que abrían reinos de bolsillo construidos según las especificaciones de sus propietarios.

Nodos, portales y aspectos terrenales

Cada Reino del Horizonte (o, en términos Tecnocráticos, *Constructo* del Horizonte) debe forjarse con poderosas Magias, alimentarse con Quintaesencia, vincularse a un Nodo y conectarse con el plano mortal mediante portales pandimensionales y anclas terrenales, o *aspectos*. Estos aspectos presentan pistas del reino conectado a ellos: muros de piedra, símbolos místicos, laboratorios esterilizados o lo-que-sea, y mantienen un Reino del Horizonte literalmente anclado. Sin estos otros elementos, un reino rápidamente se plegaría sobre sí mismo o terminaría separado de la Tierra y vagando en el espacio profundo... un terrorífico destino que supuestamente cayó sobre muchos reinos en torno al cambio de milenio.



Solía haber docenas, quizás cientos, de Reinos del Horizonte. Entre la Guerra de la Ascensión, la creencia consensuada y la simple necesidad de encontrar un espacio seguro en el siempre creciente mundo, magos de todo tipo crearon Reinos del Horizonte adecuados a sus necesidades. Sin embargo, como descubrieron, tales lugares son inestables. Cuanto más aislado estás y menos puertas de entrada y de salida pones a tu hogar, más fácil es que te desconecten. Y para algunos Reinos del Horizonte, eso es exactamente lo que pasó.

Reinos Fantasma

Hace unos años, durante las disputas, muchos portales se cerraron, se tomaron o destruyeron Nodos, y Reinos del Horizonte fueron amputados de sus vínculos terrenales. Esto demostró ser catastrófico para los habitantes de esos reinos. Los afortunados escaparon para extender relatos de pesadilla sobre reinos que se plegaban y absorbían a todo el mundo en su interior hacia un desconocido, pero claramente incómodo, destino. Algunos se convirtieron en los Reinos Fantasma que mencioné antes: reflejos espectrales llenos de espíritus Descarnados que esencialmente aún creen que están vivos. Asumo que los *más* desafortunados perecieron o terminaron en alguna dimensión de la que aún no sabemos nada. Los resultados de esta catástrofe afectaron al equilibrio de poder en la Guerra de la Ascensión... y, aún más importante, mostraron el auténtico precio de lo que hacemos. Ser un Despertado es arriesgar todo por un atisbo de milagros creados por nosotros mismos. Y a veces, con poca o ninguna culpa por nuestra parte, nos vemos devorados por fuerzas que escapan a nuestro control.

R.S.: Los Reinos Sombra

Arrojados contra el Horizonte por la luz física y metafísica del Sol, los *Reinos Sombra*, conocidos tiempo atrás como *Vada*, presentan extraños vórtices de energía de los que se dice que contienen la esencia de las Nueve Esferas Mágicas. Ocupan lo que podría considerarse como la Umbra de los diversos planetas; la cual, por medio de alguna enloquecedora peculiaridad celestiográfica, típicamente se manifiestan en el Horizonte de nuestro propio mundo. Estos reinos suelen denominarse con la abreviatura *R.S.* seguida de la Esfera asociada con el reino en cuestión.

En la cosmología de las Tradiciones, los planetas dentro de nuestro sistema solar están asociados con dioses, energías, fenómenos terrenales y Esferas Mágicas. La ciencia, por supuesto, busca eliminar esas asociaciones y reemplazarlas con medidas de espacio frío y muerto. Sin embargo, incluso así, el asombroso espectáculo del poderío planetario no puede ser privado por completo de su maravilla. Los científicos pueden eliminar a Plutón de la lista celestial, pero la extraña esencia del R.S. Entropía aún le aporta su misteriosa capa de sombras... o eso dice la gente. La Tradición Eutánatos selló el acceso a este reino hace tiempo y, supuestamente, aún controla los pocos portales que pueden alcanzarlo... ¡Lo cual puede, por supuesto, tener algo que ver con *por qué* esos científicos lo eliminaron de las listas!

Como los Reinos del Horizonte, estas regiones sólo pueden visitarse mediante portales directos o viajes umbrales. Varios de ellos, como el R.S. Correspondencia, no pueden ser alcanzados desde la Tierra en absoluto, aunque reinos menores, esencialmente sus lunas, aún pueden ser encontrados por un viajero devoto. Ocasionalmente, los Reinos Sombra se manifiestan como entradas naturales a la piel del Horizonte, bullendo con las energías asociadas a cada reino. Varios de ellos, especialmente R.S. Vida y R.S. Fuerzas, tienen una larga historia como campos de batalla en la Guerra de la Ascensión. La conflagración de Doissetep prendió una Guerra en las Ruinas que atrajo a magos de todo tipo al tormentoso dominio del R.S. Fuerzas. Aunque tales conflictos exigen vastos recursos de todos los involucrados, así que rara vez duran mucho. Los pocos magos que se embarcan en tales aventuras son bravos y poderosos, y normalmente están completamente locos. Estos temerarios son inspirados por rencores, avaricia, curiosidad y aburrimiento, y muy pocos vuelven a la Tierra intactos, si es que vuelven siquiera.

Reino Fragmento / Planeta	**Reino Sombra (R.S.)**
Sol	Infinito
Mercurio	Correspondencia
Venus	Vida
Tierra y Luna	Cardinal
Marte	Fuerzas
Júpiter	Materia
Saturno	Tiempo
Urano	Espíritu (considerado también originalmente como el reino de Mente)
Neptuno	Mente
Plutón	Entropía

Para más detalles sobre cada lugar, ver **El Libro de los Mundos** (Capítulo Cinco) y **The Infinite Tapestry** (Capítulo Cuatro).

Respecto a los propios reinos, arden y tiemblan con las energías que tienen asociadas. R.S. Fuerzas es una tempestad enorme y eterna con minúsculas islas de calma temporal; R.S. Vida presume de un primigenio ecosistema que podría avergonzar a la Tierra Hueca y R.S. Correspondencia cuenta con más dimensiones y perspectivas que Picasso puesto de ácido. R.S. Tiempo es extremadamente peligroso, ya que desplazarse por él *lo más mínimo* provoca distorsiones temporales e incontrolables viajes en el tiempo. En el R.S. Mente las experiencias del viajero dependen completamente de lo que espera ver, mientras que el R.S. Espíritu elimina todas las ilusiones de la división mortal / espiritual, permitiendo a un mago hablar cara a cara con su Avatar. Se cree que R.S. Materia es la propia Tierra Hueca (o, quizás una serie de Tierras Huecas *relacionadas*) y R.S. Entropía supuestamente muestra los grandes designios de la mortalidad, moviéndose en ciclos directamente hacia el Inframundo. ¡La naturaleza recursiva de estas regiones y la naturaleza especialmente subjetiva de sus entornos demuestran la estupidez de pensar de forma demasiado literal en paisajes o geografía cuando se habla de los Otros Mundos!

El Segundo Horizonte y el Eterespacio

Ciertos cosmólogos insisten en que hay un segundo Horizonte (un *Verdadero Horizonte*) localizado más allá de la Luna y Marte, en la región de este sistema solar conocida como Cinturón de Asteroides. Entre el Horizonte de la Tierra y este Verdadero Horizonte, se extiende hacia las estrellas una Umbra cósmica llamada *Eterespacio*. Aquí, un viajero podría pasar del duro vacío del espacio científico a una extraña extensión de espacio espiritual, en el que las leyes de las leyendas aún prevalecen.

Pasado el Horizonte de la Tierra, la realidad como la conocemos es más fluida de lo que nunca lo fue en la Tierra. Aquí, los principios de la Magia, la fe y la ciencia permanecen en constante flujo. Tenemos el vacío sin aire del espacio, desde luego, pero como dije antes, ciertos magos sobreviven sin problema sin ninguna clase de equipo de soporte vital.

Se dice que en los viejos días, barcos voladores libraban extrañas guerras y viajaban a planetas distantes en lo que se conocía como el *Vacío del Cielo*. En la Era del Vapor, Eteritas buscadores de estrellas viajaron al Eterespacio y fundaron colonias en Marte y la Luna y descubrieron civilizaciones de otras criaturas que simplemente podrían haber sido conjuradas por su propia imaginación; después de todo, hay ciertos tipos de marcianos legendarios: monstruos con ojos de insecto, horrores tentaculares, bellezas desnudas de piel roja, etc. ¿Quién puede decir si esas entidades existen por sí mismas o si están ahí porque *alguien* esperaba que estuviesen ahí? Más recientemente, los Ingenieros del Vacío, los Eteritas y, ocasionalmente, otros exploradores han librado extrañas batallas en este fluctuante espacio. Naves Eteritas y cohetes salidos de fantasías de ciencia-ficción han poblado este espacio entre las estrellas. De nuevo, sin embargo, esa salvaje era acabó súbitamente cuando los Vientos de Avatares llegaron y viajar más allá de nuestra Celosía se volvió mucho más peligroso. Dada la distancia entre destinos y el riesgo de Descarnamiento, pocos viajeros se han atrevido a reanudar esa carrera espacial. Supuestamente, espectrales barcos fantasma aún fluyen por el Eterespacio, reproduciendo batallas cósmicas o desplazándose entre colonias de ruinas pobladas por fantasmas. Si los rumores son ciertos, le dan un giro inquietante a toda esa idea de un fantasma espacial…

Para atravesar este Segundo Horizonte, necesitas encontrar *Anclajes del Eterespacio*: elusivos vórtices de energía arcana que resplandecen y se desvanecen en torno a distantes lugares del mismo. Como los Anclajes menores en el Horizonte terrenal, estos remolinos de nubes de energía pueden llevar al viajero más allá de la barrera. Sin embargo, en este caso, todos los Anclajes conocidos están guardados por poderosas entidades que desafían y normalmente destruyen a los intrusos mortales. Estas criaturas son *muy* territoriales y deben ser engañadas, aplacadas o derrotadas de alguna otra forma antes de poder aventurarse en el espacio profundo. Se dice que estas criaturas fueron una vez magos Maestros o incluso los legendarios *Oráculos* cuyos poderes o comprensión crecieron más allá de lo que la Tierra puede contener. Sin embargo, ahora suelen parecer dioses locos que protegen sus Anclajes como cancerberos cósmicos e impiden el paso a cualquiera que se cuele en sus dominios. Si ése es el origen de tales entidades, entonces el ideal de la Ascensión debe ser una broma esotérica. ¡No hay nada iluminado en estos monstruos!

Oh, hablando de bromas, aquí hay una para la Tecnocracia: la teoría del éter supuestamente había sido desaprobada científicamente por consenso en torno al cambio del último siglo. Esa desaprobación fue, a cambio, lo que los Eteritas citaron cuando abandonaron la Orden de la Razón. Ahora, sin embargo, una nueva teoría científica postula que el universo consiste en un superfluido de viscosidad próxima a cero. Y, aunque nadie lo ha llamado aún éter, la Tecnocracia podría encontrarse que sale volando por su propio petardo metafísico. La creación funciona de formas extrañas.

Reinos Fragmento: Fragmentos del Génesis

Las historias genésicas, tanto seculares como sagradas, aluden a un *big bang* que originó el universo. Según ciertas cosmologías, los *Reinos Fragmento* (los cuales ahora conocemos como los planetas de nuestro sistema solar) eran trozos especialmente significativos de desechos metafísicos. Al reflejar principios místicos, estos *Fragmenti* eran considerados los reinos de los dioses ancestrales: Júpiter, Marte, Mercurio, etc. Podemos ver la influencia en los enigmas diarios de la astrología y el correspondiente zodíaco, mediante los cuales somos "hijos de Marte" o fuimos "paridos bajo Mercurio".

Para los viajeros de los Otros Mundos, los planetas son enigmas de la revolución científica. De acuerdo con los archivos de los exploradores Eteritas, esos planetas eran, hasta hace poco, mundos en sí mismos, con atmósferas practicables y vida nativa. Sin embargo, ahora, la fría mano de la sabiduría de la Tecnocracia ha reducido estos mundos a girantes calderos protoplásmicos y rocas heladas. Ciertos Eteritas sugieren que las únicas cosas que se interponen entre las maravillas de la Tierra y un destino similar son los magos que rechazan que tal cosa pase. No sé cuánto de verdad hay en eso, pero es una idea que vale la pena tener en cuenta.

Ya tuvieran lugar esas legendarias aventuras sobre Mercurio y Marte en los propios planetas o en sus reflejos umbrales, los Reinos Sombra, *es* bien sabido que los magos modernos ocasionalmente viajan más allá de lo que los científicos terrestres creerían. Hoy en día, estos Fragmentos *están* más o menos "muertos" según estimación humana; si el gran dios Marte aún tiene su hogar en esa bola roja de roca, se está escondiendo bien. Aun así, los Eteritas y los Ingenieros del Vacío envían naves a los distintos planetas y sus lunas, y ocasionalmente encuentran naves celestiales y otros misterios en esas superficies planetarias. Aunque el fenómeno Mágico más obvio parece restringirse a los Reinos Sombra… al menos por ahora… claramente, ha habido más historia mística en nuestro sistema solar de lo que cualquier creería.

Espacio exterior: El Universo Profundo



Pasado el Cinturón de Asteroides y su Verdadero Horizonte, la *Umbra Profunda* (o el *Universo Profundo*) alberga a los más poderosos Merodeadores y Nefandos: magos demasiado inestables para los confines de la Tierra. Los rumores dicen que las Tradiciones y la Tecnocracia unieron fuerzas durante la Segunda Guerra Mundial para expulsar a estas dementes criaturas más allá del Horizonte. Después, o eso dice la historia, esas facciones engrosaron uno o ambos Horizontes para mantener a los Locos, los Caídos y sus diversos horrores cósmicos al otro lado. Sin embargo, si eso es cierto, entonces el Horizonte de la Tierra es una pobre protección, un mago poderoso puede sortearlo con facilidad. Aparte de eso, la historia tiene otro importante fallo de lógica: si se supone que el Horizonte debía mantener a los siniestros titanes en el espacio profundo, ¿por qué tantos Tecnócratas y Eteritas se han dedicado a dejar atrás la Tierra y aventurarse en la oscuridad?

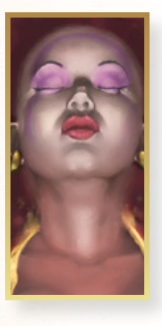
Porque, sí, *hay* entidades demoníacas ahí fuera en el Vacío del Cielo. Es algo bien sabido. Al igual que los mares más profundos contienen criaturas demasiado enormes para la tierra seca, por la Umbra Profunda pululan criaturas que se comerían a Godzilla como aperitivo. Los Ingenieros del Vacío tienen sus Cuerpos Pan-Dimensionales para lidiar con tales amenazas, pero su registro es irregular cuanto menos. El milenario terror de una invasión alienígena es en apariencia válido y, aunque los Ingenieros y los Eteritas mantienen su rivalidad terrenal en el espacio profundo, también comparten camaradería y cooperación ocasional cuando se enfrentan a amenazas comunes.

Así que, ¿para qué ir allí para empezar? Porque la Paradoja, el azote de la Magia aquí en la Tierra, no existe en absoluto en el espacio profundo. Todo mago lo bastante poderoso para volar por el espacio desnudo mientras lanza bolas de fuego salidas de su culo puede hacerlo sin que la Realidad le dé de bofetadas hasta la semana que viene. La diferencia entre "espacio real" y "espacio umbral" se difumina más allá del Horizonte. Tanto ciencia como Magia parecen igual de posibles en el Vacío.

Tal ambigüedad metafísica hace de la Umbra Profunda un terreno de juego natural para los Locos, que están lo bastante dementes como para crear sus propias burbujas de espacio personal. Los magos poderosos pueden, y de hecho lo *hacen*, construir majestuosas fortalezas en asteroides y planetas distantes, explotando fuentes cósmicas de Quintaesencia alienígena para sustentar hazañas que serían imposibles en la Tierra. Lunas y sistemas solares distantes albergan supuestamente bastiones Nefandos de magnitud ciclópea. Por razones obvias, la Umbra Profunda parece un destino tentador para magos que desean rehacer la Realidad a su propia imagen.

La cosa es que la mayoría de magos no pueden *sobrevivir* en este ambiente. Echa a cualquier Tecnócrata (y a casi cualquier otro, la verdad) por una compuerta y morirá. Como mínimo, su propia creencia lo matará. Los viajeros que han sido menos adoctrinados por la visión científica del espacio tienen más posibilidades de sobrevivir en esas situaciones, pero hasta los Artesanos de la Voluntad más primarios aún tienen que comer y beber… y tales recursos no son precisamente comunes en el Vacío. Sin alguna clase de nave o portal, un viajero podría pasar *siglos* yendo de un sitio a otro. Mientras tanto, probablemente enloquecería por pura monotonía. Piensa en el espacio como en un desierto infinito con ocasionales oasis separados por aburridas extensiones de absolutamente *nada*. Cuando te das cuenta de lo inmensa que es realmente la Umbra Profunda, es una maravilla que cualquiera vuelva de ella.

Retorno a la experiencia interior



Supuestamente, el espacio profundo lleva de vuelta al reino terrenal. He oído que los viajeros umbrales ocasionalmente terminan en las más oscuras regiones de nuestros océanos y que los viajeros del profundo mar descubren portales al espacio. De nuevo, las peculiaridades recursivas del universo conectan el "ahí fuera" con el "aquí". Quizás, como dicen los Maestros de Correspondencia, todos los lugares en realidad *son* uno. La distancia entre ellos es simplemente una ilusión que podemos trascender siempre y cuando aprendamos a olvidar todo lo que creemos saber.

Sólo piensa en esto: ahora mismo podrías estar en un parque o sentado en una habitación mientras tu mente vaga por el universo. Mis palabras podrían alcanzarte a través de vastas distancias de tiempo y espacio… y aun así, durante un instante al menos, ocupamos el *mismo* espacio y tiempo. Al compartir visiones de lo que la Magia podría ser, de lo que nuestro mundo podría ser, lo que el potencial humano podría ser siempre y cuando vayamos más allá de lo que creemos saber, podemos abarcar la eternidad sin dar un paso.

Y *eso*, compañero viajero, es la Magia más real que hay.

Microcosmos, macrocosmos

En ese viejo concepto denominado *microcosmos y macrocosmos*, las cosas pequeñas simbolizan cosas mayores y viceversa. El cuerpo humano refleja el universo, y el universo puede encontrarse en las células de la punta de un dedo. De acuerdo con la Cábala mística judía, la Presencia Divina se divide en infinidad mediante un rayo titánico que dio a luz al universo. Si decides llamar a esa Presencia Dios o no es decisión tuya; hay, según muchas estimaciones, muchos dioses, un único Dios y ningún dios en absoluto. Cualquiera que sea el credo que decidas seguir, se ha dicho que toda la existencia permanece



vinculada a esa Fuente Cósmica Original… y así, en ese sentido, todas las cosas aún *son* Una y la misma.

La teoría científica afirma que somos el producto de un *big bang*, una explosión cósmica que esencialmente recuerda al rayo cabalista. Mediante esa explicación, estamos, como dice la canción, hechos de estrellas. Entonces, el espacio profundo es también el espacio interior. El Vacío se convierte en el Océano que se convierte en las moléculas de las que estamos hechos. El viaje de miles de años puede tener lugar en un momento sin moverse por el espacio en absoluto.

Es fácil perderse en esta vida: errar por las sombras buscando la Verdad. Y cuanto más Despertado estás, más fácil es perderse. Sí, es peligroso…, pero tal y como suelen ser las cosas peligrosas, también es hermoso. Y si recuerdas el microcosmos y el macrocosmos, mantendrás el mapa de tus viajes dentro de ti. No puedo garantizarte paso seguro o un final feliz (demonios, *todo el mundo* termina por morir), pero puedo prometerte esto: los milagros y las aventuras están tan cerca como deseas… tan cerca, de hecho, como las células de la piel de tus manos.

Así que, cuando salgas por la puerta hacia este extraño mundo nuestro, mantén los ojos abiertos y la mente alerta. Recuerda las conexiones que hay entre tú y el mundo que te rodea. Como dijo Walt Whitman, eres infinito. Contienes multitudes. Mirar en el espejo es mirar en el infinito, y mirar a tus entidades compañeras en todo su vasto potencial, es ver el rostro de Dios.



LIBRO II: CREE

Cuanto más vemos,
más creemos que sabemos

Porthos Fitz-Empress,
La Senda Frágil





Capítulo Cinco: Guerreros de la Ascensión

«Cuando entró en la cueva, oyeron una voz desde el interior:
"¡Éste es el hombre que sacudió la Tierra, que hizo temblar los reinos!"»
— Daniel C. Matt, *"La celebración de la boda"* de *La Cábala Esencial*

Diez de espadas

Asociaciones: *Renuncia; sacrificio; parálisis; el fin de un problema; recompensa y castigo; finales y principios; dejar ir...*

Bien, ESO no tiene buena pinta.

El SR con el que me he enzarzado ya es sólo una mancha de grasa en el suelo. Aun así, me ha acertado varias veces y mis refuerzos parecen estar atascados por el tráfico.

En días como éste, doy gracias por la adrenalina. Aún no he entrado en shock, pero una vez que lo haga estaré fuera de combate.

Costillas rotas seguro. Puedo ver una de ellas asomando por la cuchillada en mi camisa. Más sangre de la que creerías posible. No hay duda de por qué siempre vestimos de negro. La sangre no es muy visible en el negro.

El brazo derecho está a un 26% de funcionalidad. El resto de mi equipo ha caído. Son charcos, en realidad. Estúpidos hombres lobo. Nunca acuden en calma y éste estaba preparado para nosotros.

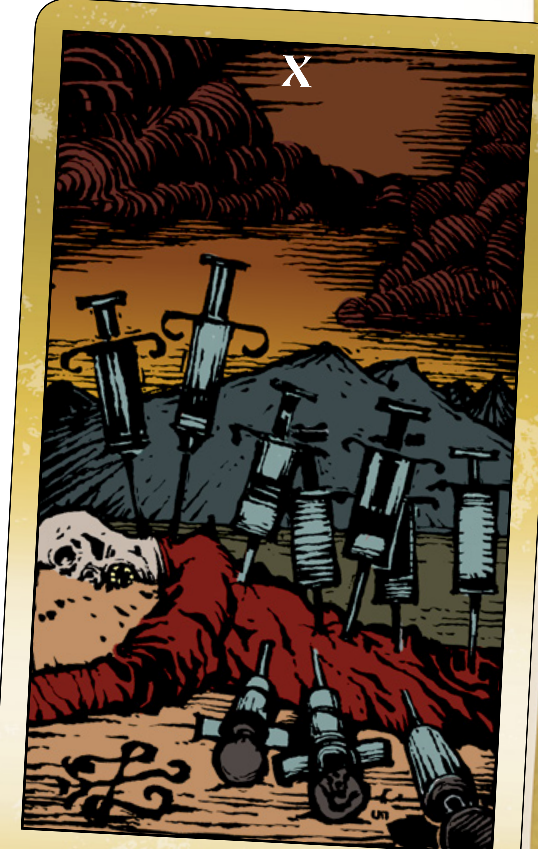
¿Dónde cojones están mis refuerzos?

De acuerdo. Evaluemos la situación. Repetidos traumas contundentes. Probable conmoción cerebral. Cuatro heridas por arma blanca que pueda contar. Costillas rotas, posiblemente el brazo derecho roto. Visión borrosa. Sustancial pérdida de sangre. El pitido en mis oídos no es un buen síntoma.

Hmmm. Me pregunto si lo que arde en mis venas es el subidón de adrenalina o el comienzo de la detección e identificación autoactivadas de medidas de evasión. Ahora que los agentes Royce, Fabr, Campbell y Chiacuma han sido completamente activados, mi valoración de los efectos es algo más que estrictamente académica.

No. Tengo que aguantar. Alguien debe hacer un informe.

— Aquí Passel — susurro en mi comunicador — . Nos han abatido. ¿Dónde están mis refuerzos?



— ¿Situación controlada? —La voz de la respuesta suena inalterable y plana.

— Afirmativo. Controlada.

— Aguarde tranquilo, agente Passel — me dice — . Los refuerzos están en camino.

Conforme el ardor en mis venas se intensifica, me pregunto si está diciendo la verdad o si seré el siguiente charco en la acera…

Enemigos familiares



La historia de los magos es una crónica de mentiras. Cada grupo, secta, facción, culto, Tradición y lo que quiera que seas tiene su propia versión de *qué pasó entonces* y *quién hizo qué a quién*. Hay gran cantidad de leyendas implicadas, así como esperanzas sin base alguna, miopía cultural y simple engaño. Rara vez obtendrás una respuesta directa de un mago cuando le preguntes por la historia de sus prácticas. Y así, en interés de la claridad, seremos tan francos como sea posible en esta sección de **Mago 20º Aniversario**.

A diferencia de las ediciones previas de **Mago** (dejando a un lado **La Cruzada**), **Mago 20** no tiene por defecto un punto de vista centrado en las Tradiciones. En su lugar, presentamos un amplio abanico de potenciales personajes de **Mago**. Con esta variedad viene una perspectiva mayor de la experiencia de los Despertados, así que el siguiente capítulo supone una visión tan objetiva como podrías lograr de un mundo en el que la realidad es de todo menos segura.

¿Significa eso que nos pondremos a cantar *Kumbaya*? En absoluto. De cierta forma, saber que todo el mundo está en lo cierto y equivocado hace que la Guerra de la Ascensión... o, más apropiadamente, sus *guerras*, en plural... resalte aún más. Cada facción cuenta tanto con sabiduría como con corrupción. Las Tradiciones libran una bonita y romántica lucha mientras ignoran los posibles horrores de su victoria. La Tecnocracia oprime a todos los demás en nombre del orden, normalmente aplastando a su propia gente en el proceso. Los grupos aislados conocidos por los demás como los Dispares o los Oficios atienden a su propio territorio, pero carecen del poder o la cohesión de los grupos mayores. Y los Merodeadores y los Nefandos celebran sus objetivos de pesadilla en pos de la demencia y la condenación colectivas. Para los llamados "huérfanos", la vida es una lucha constante tras los pasos de fuerzas mayores. Y todos los magos, sin importar su facción o carencia de una, se ven enfrentados a vampiros, cambiaformas, cazadores, espíritus, demonios, changelings, rivales humanos y la propia Realidad. No importa qué facción prefieras (especialmente si no prefieres ninguna), la Senda de un mago es peligrosa en el mejor de los casos... Su mayor enemigo quizás sea el que hay en su interior.

Como se ha mencionado en los capítulos anteriores, un mago debe estar *orgulloso* de hacer lo que hace. Ese orgullo, a su debido tiempo, provoca arrogancia, egocentrismo y autoengaño. La historia de los Despertados, entonces, es un largo relato de gente y grupos tan pagados de sí mismos que la realidad tiembla con su roce. Incluso con sus mejores intenciones, estos grupos y personas dejan cadáveres allá donde van... y cuanto más devotos son de sus ideales, más cadáveres tienden a dejar. Sin embargo, la mayor víctima es la ilusión de la certeza, ya que, como cualquier mago aprende pronto, no existe nada parecido a una única y objetiva Verdad.

Mago no trata de tipos buenos, tipos malos y realidades claras. Trata de decidir por ti mismo lo que es y no es verdad. Y así, incluso aquí, en una sección dedicada a la historia de los Despertados, el Efecto Rashōmon se aplica a todo lo que lees. Así que tómalo con muchas reservas y recuerda que la verdad, sea la que sea, yace en algún lugar intermedio, no en el punto de vista de una facción concreta.

Quién, qué, dónde y por qué

Para mayor claridad, el siguiente capítulo se divide en varias secciones, cada una de las cuales trata de un grupo o tema específicos:

- **Parte I: Una historia de los Despertados** (pág. 121-135) abarca la evolución de la sociedad de los magos desde sus míticos inicios hasta el día de hoy.
- **Parte II: El Concilio de las Nueve Tradiciones Místicas** (pág. 136-165) explora esta orgullosa alianza de supervivientes que luchan por una edad de milagros.
- **Parte III: La Unión Tecnocrática** (pág. 166-195) presenta a las fuerzas gobernantes de la Ciencia Iluminada y el Control implacable.
- **Parte IV: Los Dispares** (pág. 196-223) examina algunas de las más prominentes sectas que rechazan unirse al Concilio o la Tecnocracia.
- **Parte V: Los Caídos** (pág. 224-233) revela a los Nefandos, cuya visión del Descenso es más poderosa de lo que nadie cree.
- **Parte ?*!: Los Locos** (pág. 234-243) echa un perturbador vistazo a lo que ocurre cuando los Merodeadores devoran toda la cordura y hacen que todos los demás se ahoguen en los restos.

¿Qué hay de los hechiceros?

De acuerdo con la edición revisada de **Mundo de Tinieblas: Hechicero**, las Tradiciones ahora tienen magos estáticos no Despertados, así como magos Despertados, entre sus filas. Sin embargo, dadas la complejidad y complicaciones que implican los sistemas de juego de la Magia Estática, esa unión se ha ignorado en **Mago 20º Aniversario**. Si tu grupo quiere contar con hechiceros entre sus magos, adelante. El presente capítulo no aborda ese tema sencillamente porque no hay suficiente espacio para hacer justicia a esa idea.

¿Ninguno de los anteriores?

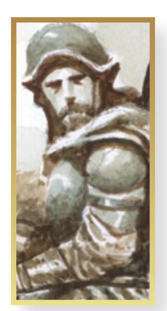
A pesar de la monumental cantidad de metatrama que abarca el presente capítulo, recuerda esto:

No TIENES por qué luchar la Guerra de la Ascensión en absoluto.

En ciertos sentidos, este capítulo es opcional. Tus magos podrían no pertenecer a ninguno de los grupos aquí descritos. Podrías sencillamente ojear la entrada de los Huérfanos (pág. 214-215) y después interpretar magos Despertados por sí mismos o sin alinear en grupos diseñados por ti. Las siguientes metatramas podrían seguir diversas opciones de destinos futuros o ni siquiera existir en tu crónica. El canon de **Mago** puede ser muy elaborado, pero tu crónica no tiene por qué serlo.

Los magos tienen un vasto mundo, pero ese mundo puede ser tan épico o íntimo como tú quieras.

Parte I: Una historia de los Despertados



¿Dónde comenzó todo?

Ésa es siempre la cuestión, ¿verdad? Y especialmente cuando estás hablando con y de los Despertados, no es una pregunta que puedas responder con seguridad. La verdad, asumiendo que exista una, sigue mezclándose con mitologías. Aun así, sabemos esto:

Comenzó con un estallido.

De acuerdo con muchos mitos, un Sonido cósmico (una frase, canción, trueno…) resquebrajó el Vacío hueco y lo llenó de posibilidades. Uno, o Nada, se convirtió en Todo. ¿Fue un *big bang*, un titánico OM, una divinidad que se quebró en el infinito…? ¿Y no son en realidad todas ellas sólo diferentes formas de mirar a lo mismo? Fuese cual fuese la causa, el Vacío se rompió y la Creación se derramó.

Infinidades pasaron. Estrellas resplandecieron. Bolas de piedra se enfriaron para convertirse en mundos. Se dice que, en esos primeros días, manos santas pasaron sobre las aguas y pusieron las cosas en su lugar. Estallaron guerras divinas y sus matanzas dieron forma al universo. Las deidades arrojaron a sus sirvientes al Abismo, y esa Divinidad se dividió a sí misma por la mitad: Luz y Oscuridad, las rotas cáscaras de lo que fue y las brillantes esferas de lo que es. Quizás fue el sencillo devenir de fuerzas naturales mitologizado… o tal vez hubo algo más. La verdad, como tan habitualmente pasa, se perdió en el tiempo y el espacio.

La Era del Despertar

Estas fuerzas dieron forma a la Tierra que conocemos: una joya de la corona del Cielo, quizás, o simplemente una roca que giraba entre la multitud. En cualquier caso, éste siempre ha sido nuestro hogar. Según afirman las leyendas, en los Primeros Días los dioses caminaron por nuestro hogar, gigantes en nuestro mundo. Le dieron forma, aseguran, escogieron a su gente y lo moldearon.

Alguna gente afirma que los Puros, fragmentos vivos del dividido Uno, se encarnaron en este mundo en carne humana; otros relatos dicen que nos alzamos de entre las bestias para reclamar este mundo o que nacimos como servidores de alguna Gran Raza ahora perdida en el tiempo. Hay historias que cuentan cómo una vez los animales y los humanos fueron familia, un Pueblo con muchas pieles; otros mitos hablan de un único Dios con un Jardín del que Caímos por desobedecerle. Se nos dice que nos congregábamos hace mucho en el monte Meru, el centro del mundo, o en torno a una gran Torre que tembló y se derrumbó. Éstas son las *Edades Edénicas y Primordiales*, cuando los orígenes humanos surgen de los mitos. Lo que *es* seguro es que tanto la Magia como la humanidad surgieron en este vasto período de tiempo.

Antes de que fuéramos cazadores, los humanos nos convertimos en presas. Una *Gran Caída* supuestamente nos arrojó del Edén y destrozó la armonía celestial de nuestro mundo. Los monstruos nos siguieron a nuestras cuevas y se abrieron paso a garrazos hasta lo más profundo de nuestra memoria. Caídos de alguna gracia mayor, nos convertimos en juguetes de demonios y diablos. Ésta es la *Edad Predatoria*, cuando corrimos por las sombras como ratones asustados. Con el tiempo, no obstante, fuego y piedra, Magia y fe, contuvieron a los monstruos. Formamos tribus, credos, tecnologías y todo eso nos separó de las bestias.

Quizás surgieron reinos, imperios que ahora sólo recordamos con nombres legendarios como la Atlántida, Mu, Hiperbórea y Nod. O quizás escarbamos en el polvo durante milenios, asiendo herramientas y elevándonos de nuestros orígenes salvajes. *Hubo* cataclismos, no obstante. Eso lo sabemos: incendios, inundaciones, edades de hielo y estrellas caídas. Esos reinos legendarios (si para empezar existieron) quedaron en ruinas. La hybris, nuestro fatal orgullo, podría haber sido la culpable de este *Tiempo Quebrado*. Sin embargo, si esto es verdad, entonces el mismo orgullo nos sacó de nuestra ruina.

Y la Magia y la tecnología marcaron el camino.

La Era Legendaria

En una larga *Edad Tribal*, los restos de la humanidad comenzaron una lucha ascendente. Una vez más, las tribus crecieron lentamente hasta ser aldeas, pueblos y ciudades. Durante todo ese tiempo, los líderes Despertados abrieron el camino combatiendo a monstruos y compartiendo sus Artes. El trabajo con el metal, la alfarería, la brujería, el lenguaje, las matemáticas y la mitología llevaron a cosas mayores. Algunos magos, no obstante, se convirtieron en tiranos que esclavizaban a sus rivales o quemaban asentamientos hasta los cimientos. En el *Albor de los Imperios*, grandes ciudades se convirtieron en centros de sabiduría, comercio y arte militar. India, China, Mesopotamia y África vieron los indicios de nuestras recordadas civilizaciones. De ellas surgió una *Edad Heroica*, una era evocada en los mitos y escrituras en la que dioses, hombres y monstruos combatieron por todo este naciente mundo.

La Era Clásica

Las espadas y los conjuros esculpieron el camino a la *Era Clásica*, cuando se asentaron los cimientos de nuestra era moderna: Israel, Troya, Babilonia, Qin, Meroe, los olmecas, persas, nubios, micénicos, arios, etc. Vastos imperios que forjaron civilizaciones aún mayores y llevaban el comercio y la guerra a cualquier sitio que tocaban. Extensas redes de viajes y conquistas cruzaron África, Asia y Europa; en ellas se intercambiaban Magias, bienes, tecnologías y credos. Una excitante alquimia de logros generó

La copa y el junco

Conforme al saber Hermético, podemos datar la fundación de las Nueve Tradiciones y la Orden Tecnocrática en una reunión en el Antiguo Egipto. Dos gobernantes, Hatshepsut y Tutmosis III, supuestamente reunieron a muchos sabios, clérigos, artesanos y videntes de todo el mundo conocido en algún momento en torno al 1480 a.C. Al formar dos órdenes con estos dispares individuos, los Coperos de Isis y el Junco de Thothmes, los gobernantes unieron brevemente a facciones enfrentadas y crearon un terreno común para futuras alianzas.

En años posteriores, esta reunión se consideraría un mito, si es que se recordó en absoluto. Los Herméticos, sin embargo, insisten en que tienen pruebas en sus archivos… o al menos, que tales pruebas *solían* existir antes de la caída de Doissetep. En cualquier caso, estas órdenes o *logias* proporcionaron una base para un mayor entendimiento de la Magia, la fe y la ciencia. Desde entonces, las tres Artes crecerían, avanzarían y prosperarían… normalmente mediante alianzas y guerras unas con otras.

sectas que todavía existen hoy en día. Se compusieron escrituras, se dejaron por escrito textos y, aunque las distantes masas de tierra que ahora llamamos Australia y América permanecieron aisladas de esta interacción durante dos mil años, estos lugares comenzaron a ver crecer sus propias Artes y culturas.

Durante todo este tiempo, los magos de todo el mundo se unieron en compañías o por el contrario se dividieron en clanes en guerra. *Tanatoicos*, *Extáticos*, *Akásicos* y elegantes conjuradores chocaron o se unieron con brujas, chamanes, sabios, sacerdotes y videntes. Filósofos y artesanos cultivaron artes y ciencias; profetas profirieron duras palabras y milagros. Los orígenes de las sectas de magos actuales comenzaron su problemática danza una con otra. Magia, fe y ciencia comenzaron a distinguirse unas de otras, desencadenando batallas a causa de la verdad y la herejía. Algunas veces, estos rivales se encontraban con respeto; otras, convertían las ciudades en polvo y cenizas.

El lenguaje escrito, que se originó en torno a este tiempo, preservó nombres, eventos e imperios de este período: Imhotep, Abraham, Suleiman, Huangdi y Lao Tsu, Djhowtey y Sesheta, Moisés, Dédalo y muchos más. Las líneas entre héroes, dioses, leyendas y magos de este tiempo siguen siendo borrosas a día de hoy. Ocurrieron grandes cosas, algunas de las cuales recordamos, muchas de las cuales se han perdido. En esa nebulosa historia temprana, la verdad es discutible cuanto menos.

Las Guerras del Himalaya

Uno de esos conflictos posee una importancia especial: las *Guerras del Himalaya*. En torno al 900 a.C. hubo un profundo desacuerdo entre grupos de Tanatoicos hindúes y Akásicos asiáticos; éste provocó una guerra que duró siglos y dejó una desconfianza permanente entre ambas facciones rivales. Dado que ambos bandos abrazan la reencarnación, los magos que mueren a lo largo del conflicto siguen renaciendo y luchando de nuevo. Años después se diría que el conflicto fue deliberado, un fuego por el que ambos grupos habían de pasar para alcanzar sus encarnaciones posteriores. Los *Akashayana*, que se originaron en algún lugar del actual Tíbet, se extendieron hacia el Este y el Oeste, mientras sus rivales se internaron aún más en el subcontinente Indio. Los peores elementos del conflicto místico se apoderaron de Asia meridional y el norte de África durante 600 años.

La guerra marcó todo este período; los celtas recorrieron Europa, los griegos, persas, asirios, nubios, chinos, coreanos, arios, egipcios, hebreos y otros pueblos empaparon sus cimientos con la sangre y las pieles de sus enemigos. Los grandes descubrimientos y las artes también definieron este período, pero parecía que el mundo entero estaba en guerra. La grandeza de un grupo normalmente provenía de pisotear a otros grupos. Parecía haber espacio sólo para una verdad al tiempo.

Moldeando la realidad a voluntad

En este período, los magos descubrieron un extraño principio: la realidad no es constante; sus parámetros cambian dependiendo de las creencias dominantes. Si gobiernas una tierra y gobiernas a su gente, entonces comienzas a gobernar también su *realidad*. Ciertas formas de Magia o tecnología prosperaron en algunos lugares y fallaron en otros. Este descubrimiento llevó a los magos a luchar por territorio, a comenzar un imperialismo metafísico que dio forma al mundo que conocemos hoy en día.

Algunos magos se convirtieron en conquistadores o monarcas; sin embargo, la mayoría situaron su poder tras el trono o hablaron en nombre de dioses que parecían descontentos con este grupo o aquel imperio. Unos cuantos simplemente vigilaron sus territorios y los defendieron frente a magos rivales. La palabra "mago" apareció

El *Kitab al-Alacir*

Con sus raíces en los descubrimientos de esta era, una gran variedad de observaciones de los griegos fueron recopiladas por los eruditos árabes en el *Kitab al-Alacir*: *"Libro del Éter"*. Este paradójico texto abarca mitología, enigmas, diálogos, filosofías y reflexiones sobre las verdades que siguen siendo imposibles de descifrar. En lugar de presentar hechos tal y como los mortales los entendemos, esta venerable obra inspira Despertares en la gente que logra comprender sus escurridizas implicaciones. Siglos después de su composición, el *Kitab* sigue siendo un libro de texto esencial para, por encima de todos, los Científicos Eteritas, quienes ven sus complejidades metafísicas como la base de su entendimiento.

Usando la analogía de Troya como el cosmos y la Guerra de Troya como una metáfora de la consciencia humana, el *Kitab* postula que el entendimiento implica un conflicto perpetuo entre *lo que puede ser aceptado* y *lo que debe ser posible*. Cada persona debe, por tanto, convertirse en "héroe de Troya" y perseguir la gloria en la batalla por la verdad definitiva. Porque sólo las almas más valientes y devotas poseen la determinación para convertirse en tales héroes, la mayoría de la gente seguirá siendo simples soldados intra- o extramuros de esta metafísica Troya.

En ese conflicto (y sus laberínticos comentarios por todo el *Kitab*), cada lector debe encontrar sus propias respuestas. El corazón de la obra, no obstante, parece ser éste: *todo es REAL, pero no todo es VERDAD. Cuando tomamos lo que es real y lo hacemos verdad, creamos milagros de Arte y Ciencia; cuando creamos verdades para negar que algo es real, creamos desastres.*

en torno a este tiempo, definiendo una orden sacerdotal devota de ciertos dioses persas… realmente, un *tipo* selecto de mago. Aun así, esa connotación de dedicación sagrada y mística terminaría por definir a la gente que podía doblegar la Realidad a Voluntad.

La *Artesanía*, el Arte de la Tecnología Iluminada, alcanzó nuevos límites en China y Grecia. Grandes filósofos, científicos y artesanos redefinieron las posibilidades. Codo con codo con místicos, estos hombres y mujeres forjaron las mayores civilizaciones desde la mítica Era Hiperbórea. Máquinas milagrosas y titánicas hazañas arquitectónicas dominaron el mundo clásico. En contraste con las sangrientas Artes de profetas, videntes y brujas, estos logros hicieron parecer realmente… bárbaros al resto de oficios. Esa tensión (los civilizados Amos del Orden frente a las Hordas del Caos) se convirtió en un elemento definitorio de la cultura humana.

A la sombra de estos logros, otras sectas minaron la civilización. Ciertos magos y cultos se dedicaron a la corrupción y el orgullo, mientras que otros enloquecieron y destruyeron todo lo que tocaban. Los nombres *Merodeador* y *Nefando* no aparecieron hasta mucho después; aun así, sus efectos pudieron sentirse a lo largo de las costuras de la Edad Legendaria y la Era Clásica.

También otras regiones refinaron sus Artes Iluminadas. En cada continente medraron las culturas humanas, cada una con sus propios tipos de místicos y artesanos. Aunque China, Persia, Grecia, y pronto Roma, definieron esta era de la historia, podías encontrar magos en cualquier parte del mundo: cambiaformas, hombres medicina, brujas, sacerdotes, filósofos, sanadores, artesanos y videntes. Ciertos magos trabajaron por el bien común, pero otros invocaron monstruos y gobernaron mediante el miedo. La humanidad se extendió: la Celosía se engrosó entre los reinos humano y espiritual. La creencia y la cultura dieron forma a la humanidad… y la humanidad, a cambio, dio nueva forma al mundo. De nuevo.

Emergen las facciones de magos modernos

Varios grupos tomaron forma durante la Era Clásica. Aunque muchos de ellos no serán conocidos por los siguientes nombres hasta algún tiempo después, terminarán por definir las batallas modernas por la realidad:

- Las Órdenes Herméticas emergieron en Egipto, Grecia, Nubia y Roma.
- Los *Dalou-laoshi*, sagrados tecnólogos-artesanos chinos.
- Los *Pitagóreos*, cuyas aplicaciones de Magia y tecnología engendraron tanto sectas místicas como tecnocráticas.
- El *Collegium Praecepti*, academia suprema de Artesanía Iluminada.
- Los *Akashayana*, una Hermandad Akáshica cuya senda mística implicaba tanto armonía como violencia.
- Los *Chakravanti*, místicos Tanatoicos que se unieron para protegerse de los guerreros Akáshicos.
- Los *Ahl-i-Batin*, que emergieron de las Guerras del Himalaya como una fuerza de Equilibrio y Unidad.
- Los *Eleusinos*, cuyos misterios de éxtasis, muerte y renacimiento influirán en la iniciación y prácticas de miles de sectas místicas y sociedades secretas, tanto Despertadas como de otro tipo.
- Los *Templos de la Gran Madre*, conectados por todo el mundo clásico bajo muchos nombres.
- Los *mithraicos*, sacerdotes-guerreros de un dios heroico.
- Los *druidas*, clérigos de la naturaleza cuyas poco rígidas confederaciones guiaron a los celtas.
- Los *Ngo-Ami*, magos-artesano nubios del norte de África.
- Los *Uzoma*, quienes hablaban con los espíritus en el norte y centro de África, cuyas costumbres se han diseminado, pero no olvidado.
- Los *Wu Lung*, hechiceros cortesanos de la China imperial.
- Las *Voces Mesiánicas*, que emergieron a la estela del ministerio de Cristo.
- Los *Taftâni*, “tejedores” de las Artes sagradas persas y árabes, inspirados por Suleiman el Sabio.
- Los *sabios budistas* que transformaron las creencias religiosas y seculares de Asia.
- …y los *profetas abrahámicos*, cuyas fieras palabras inspiraron al judaísmo, al cristianismo y al Islam.

En la vibrante intersección del sur de Asia, el norte de África y el sur de Europa, estos y otros grupos crearon una *Edad Dorada de Imperios, Magia, Tecnología y Fe.*

Duró siglos… pero nada dura eternamente.

La Alta Edad Mítica

Las grietas aparecieron cuando los “bárbaros” oprimidos por los imperios comenzaron a roerlos, infiltrándose en ellos y echándolos abajo gradualmente. El nacimiento de Cristo vaticinó la caída de los viejos dioses. Las fes chocaron conforme las culturas tribales crecían hasta convertirse en hordas. El orgullo de Egipto, Grecia, Cartago, Israel, Roma, Persia y otros imperios llevó a su expansión, colapso y a quedar en otras manos. Vándalos, visigodos y hunos convirtieron ciudades en ruinas. El imperio chino vaciló entre guerras internas e inmensas invasiones y terminó por romperse en tres reinos en guerra. En torno al año 600, los imperios clásicos prácticamente habían desaparecido… y con ellos, su poder sobre la realidad de las masas. En este ir y venir de imperios y sectas, grandes actos de Magia, fe y ciencia dominaron la edad.

En días venideros, se llamaría a esa era posterior a la caída de Roma la *Edad Oscura*, pero ese concepto no es del todo cierto. Aunque la mayoría de la cultura grecorromana se perdió entre las grietas de la historia europea, China permaneció maltratada y dividida, pero aún fuerte. El Asia meridional disfrutó de la *Edad Dorada de India*. Corea y el Tíbet emergieron como enérgicos poderes, con expansiones similares a la de la cultura maya en Centroamérica y Aksum en el norte de África. Una *Edad Dorada de la Magia Pagana* dominó Europa según los magos celtas, pictos, germanos, eslavos, escandinavos y grecorromanos obraban sus Artes. Los místicos cristianos comenzaron a forjar



imperios multiculturales por toda Europa y los bereberes africanos conquistaron la Península Ibérica. Mientras tanto, los ejércitos del Profeta extendieron el credo recién nacido del Islam por África, Oriente Próximo, partes de Asia y zonas de Europa. Los Ngo-Ami y su gente se internaron aún más al interior de África para escapar de esta expansión musulmana, fundando ciudades y sectas en todo su camino. Esta mezcla de cultura y libertad alimentó la *Edad Dorada de la Hechicería*.

Sin la influencia y tecnología centralizadas de Roma y con la ayuda del paradigma pagano, la mayor parte de Europa se convirtió en "territorio abierto" para cualquier mago lo bastante fuerte como para tomarlo. Los Tres Reinos enfrentados proporcionaron una libertad similar por toda China, mientras que las culturas de la India, el norte de África y Arabia-Persia (también acuciadas por las invasiones) abrazaron la alta Magia como parte de sus realidades. La mayoría del mundo aceptó la Magia como perfectamente real, así que los magos cuyas prácticas encajaban con la cultura de la región (tan aproximadamente como todas ellas lo hacen) disfrutaron de gran poder. Los extensos intercambios culturales de la Era Clásica, combinados con la libertad mística desatada por las conquistas bárbaras, refinaron sus Artes Místicas hasta cuotas sin precedente en este período. Con la nueva Arte o alquimia (creada por magos griegos y árabes), estas Artes permitieron un glorioso abanico de búsquedas místicas. Cuando los magos modernos hablan de "*la Edad Mítica*", suelen referirse a esta época.

Sangre, pasión y los elementos

Cuando oyes hablar a los magos de las Tradiciones sobre ella, parece que la Edad Media europea fue un tiempo de maravilla sin freno y magnificencia. En realidad, fue una era desagradable, brutal y llena de dolor. Los feudos temblaban entre la guerra y el hambre, con la creciente influencia de una Iglesia cada vez más corrupta que ofrecía confort en la tormenta. Los monstruos llenaban las horas nocturnas y el trabajo duro llenaba los días. Los bosques que habían sido talados para acomodar las calzadas y ciudades romanas volvieron a crecer, espesos y peligrosos. Los caminos se desmoronaron y las ruinas se vinieron abajo. Varios reyes y señores de la guerra trataron de preservar las leyes y el gobierno romanos, y los artesanos retuvieron tecnologías perdidas de la Edad Clásica. Los monjes cristianos se convirtieron en guardianes de la ley, la ciencia y la literatura, siendo sus bibliotecas algunos de los pocos lugares entre Córdoba y Bizancio en los que tal conocimiento se preservaba. Los orgullosos paganos se sumieron profundamente en las Viejas Costumbres de la sangre, la pasión y los elementos, colmando la palabra "bruja" con connotaciones de envidia, horror y admiración.

Había cierta clase de libertad en esta edad... la libertad de ser asesinado, dejado seco o amontonado en un carro de muertos por la plaga. Los magos paganos y sus contrapartidas cristianas lucharon misteriosas batallas por todo el continente; los musulmanes presionaban en los límites de la cristiandad, disfrutando de una prosperidad que pocos europeos podían imaginar. *Hubo* destellos de esperanza en esta edad desolada, lugares que las guerras, las plagas y las invasiones nunca alcanzaron. Y *fue* un tiempo enérgico, lleno de investigación, experimentos y mucha, *mucha* Magia. Aun así, fue una época terrible para el europeo medio. Mucha gente abrazó las Artes místicas, aunque sólo fuera como alivio de la aplastante pobreza, la hambruna, el trabajo en el campo y la guerra.

Ideales de Ávalon

Incluso entre los Despertados, los verdaderos detalles sobre la era artúrica terminaron siendo poco claros por el tiempo y la idealización; las impresiones tardías de Camelot, por ejemplo, incluyen conceptos y tecnologías que no existirían en la historia global hasta 500 años después. Aun así, el ideal de Camelot y sus héroes brilla por igual para místicos y Tecnócratas.

Fundado originalmente por bretones romanizados, el reino que después sería conocido como Camelot surgió en torno al año 600. Al mezclar prácticas místicas celtas y pictas con las Artes rituales de Roma, los fundadores de Camelot idearon una sofisticada combinación de Artesanía clásica, misticismo cristiano y Artes elementales paganas. Al forjar armaduras y armas avanzadas, estos visionarios también hicieron pactos con los habitantes feéricos de Bretaña y con los hombres lobo conocidos como *Fianna*. Al presentar un bastión de tolerancia y protección mutua, el reino prosperó. La *Dinastía Pendragón* comparte un matrimonio sagrado con el *Clan de Morrigan*, un linaje de brujas sacerdotisas innatamente vinculadas con la tierra y, aun así, la dinastía retuvo las Artes tecnológicas de Roma. Mediante la comunión con hadas, espíritus y dioses, Camelot surgió para atraer lo mejor de cada bando.

En el reinado de Uther, el padre de Arturo, el mago Merlín (también llamado *Merlinius*) ofreció ayuda a la dinastía; cuando Arturo cumplió la mayoría de edad, ambos presentaron la cara masculina del reino en su cumbre: Magia y majestad trabajando codo con codo. Y durante algún tiempo eso funcionó *bien*.

¿Fue la influencia de la lujuriosa Gwenhwyfar (Ginebra) la que destruyó Camelot? ¿O el cristianizado traidor Lanzarote? ¿O la bruja pagana Morgana? ¿Se rompió el pacto mágico entre el rey y la tierra o perdieron el favor de los dioses por mezclar religiones? Cada leyenda cuenta una historia distinta y más de una de ellas puede ser verdad… o incluso puede que ninguna lo sea. Cualquiera que fuera la razón, Camelot cayó en una inmensa batalla en la que murieron casi todos los implicados. Las fuerzas enemigas quemaron el reino y el castillo acabó en ruinas. El moribundo Arturo fue llevado a Ávalon, donde supuestamente aguarda la hora de mayor necesidad de Inglaterra (teniendo en cuenta que no apareció durante la Segunda Guerra Mundial o la época de Thatcher, esta parte pueden ser esperanzas vanas…).

Así que, ¿quién *fue* Arturo? En última instancia, es un símbolo. Aunque los Verbena, Herméticos, Coristas, Templarios, Gabrielitas y hasta Iteración X terminarían por decir que era uno de los suyos, el Arturo real es un mito mucho mayor que cualquier persona o facción real. En los ideales de Camelot y Ávalon, ese símbolo habla de un elocuente evangelio con el que casi cualquiera puede sentirse familiarizado. Honor, coraje, sabiduría, liderazgo. Pocos magos, incluso entre los Nefandos, *no querrían* ver esas virtudes al mirarse en el espejo. Y por eso, el mito de Ávalon, más allá de su realidad histórica, se ha convertido en un poderoso modelo para los magos de todas partes.

La red de fe

Para el Islam, ésta fue la Edad Dorada en la que la ciencia, la fe y la Magia se volvieron casi indistinguibles. Los *Mokteshaf Al-Hour* ("Recolectores de Luz") eran el epítome de esta fusión, al combinar el credo de Alá con la sabiduría antigua para crear nuevas tecnologías místicas. Los Taftâni, un imprecisa agrupación de nómadas hasta entonces, forjó un único grupo bajo ese nombre en el 650; los Ahl-i-Batin crearon una red de fe en el 724 y en el 756 una alianza de estos magos terminó al fin con una infernal *Edad del Rey Demonio* que había dominado Oriente Próximo durante seis siglos. Los eruditos musulmanes y judíos reunieron los dispersos restos de los logros clásicos y después los expandieron. La *Cábala*, una elaborada tradición del misticismo judío, proviene de esta confluencia de ideas y prosperidad.

El Islam se expandió por todo el Mediterráneo europeo y el norte de África, mezclando diversas tradiciones paganas y clásicas de Nubia, Egipto, Persia y Arabia bajo la bandera del profeta. Los reinos medraron en el interior de África, donde los Ngo-Ami persiguieron una disciplina africana de Alta Magia Ritual que mezclaba elementos egipcios, griegos, musulmanes, zoroástricos y paganos africanos. También aparecieron otros grupos, pero los Ngo-Ami, Uzoma, Batini, Taftâni, y Mokteshafi, junto con los *sohanci* ("magos") sin alinear, dominaron la región durante esta supuesta "Edad Media".

En Europa, los bereberes norteafricanos y los árabes gobernaban la mayor parte de la Península Ibérica (las actuales España y Portugal), conocida entonces como *Al-Andalus*, un pináculo de la civilización medieval europea. Dividida, como la mayoría de Europa, en a menudo díscolos reinos, Al-Andalus se convirtió en un centro de erudición, arte y Magia en el que muchos de los secretos "perdidos" de Roma, Grecia y Egipto siguieron floreciendo. Aunque generaciones posteriores desestimarían esta era como "la conquista mora", Al-Andalus duró unos 700 años y nutrió a las culturas musulmana, judía y cristiana con relativa paz y prosperidad… una paz que terminó con la sangrienta ascensión de dos naciones que aplastarían civilizaciones y serían heraldos de una edad de conquista, esclavitud y guerra por cinco continentes.

Magos y brujas, clérigos y caballeros

Tras siglos de escaramuzas entre facciones rivales, la *Orden de Hermes* se unió en la noche del solsticio de invierno del año 767. Lady Trianoma, una vidente gnóstica, previó el inminente colapso de la senda Hermética, así que reunió a sus aliados para establecer una alianza mística. Divididos en 12 casas, estos magos persiguieron una forma sinérgica de Alta Magia Ritual. La Orden disfrutó quizás de su mayor triunfo poco después, al derrotar a un necromante turco y tomar de él el inmenso bastión llamado Doissetep.

En torno al mismo tiempo, una orden de *magi*-guerreros cristianos juró fidelidad al emperador Carlomagno como eco de una vieja leyenda sobre el rey Arturo y sus caballeros de Camelot. Estos *caballeros palatinos* hacían uso de saber clásico, cristianismo romanizado y la naciente forma de lo que pronto se conocería como "caballería". Al reconocer una amenaza potencial, los místicos paganos se unieron en imprecisas confederaciones a veces denominadas *Hablantes de Espíritus*, *Valdaermen* y *devotos de la vieja fe*.

Y había también otros grupos, cuyas Artes y Oficios pronto quebrarían este mundo…

El Emperador Dragón

En Asia, una China dividida pasó la mayor parte de este período sumida en el caos, destrozada por la guerra, la intriga, la disensión y bajo periódicas invasiones de mongoles y turcos. Los Altos Artesanos de diversos clanes se mantuvieron ocupados inventando armas, fortificaciones y otras tecnologías bélicas. Como la propia China, los Wu Lung se dividieron en varias facciones, algunas aliadas con los Akáshicos, otras combatiéndolos. Los Akashayana, por su parte, refinaron devastadoras Artes de defensa propia, pero comenzaron a retirarse a un estilo de vida más pacífico y monástico. A pesar de los cismas internos entre diversas facciones chinas, tibetanas e hindúes, los anteriores "Puños en Guerra" se esforzaron por buscar la unidad bajo la Senda Akáshica… y, en su mayor parte, la encontraron.

Ayudado por un poderoso vidente-guerrero conocido como Barba Rizada, un jinete de dragones llamado Li Tsing y la Akashayana guerrero-concubina de género cambiante Chang, un mago heroico llamado Li Shihmin reunificó China en torno al año 618, convirtiéndose en el Emperador Dragón Daizon de los Tang en 627. En unos pocos años, aplastó a los mongoles, su hijo conquistó Corea y su dinastía Tang absorbió a ambos rivales en un creciente imperio chino. El retorno a la gloria de China devolvió las energías a los Wu Lung y los Dalou-laoshi, para entonces a menudo conocidos como los *Cinco Dragones de Metal* (o *Elementales*). Por desgracia, los Akashayana no fueron tan afortunados. Cargados con generaciones de desaprobación imperial (exacerbada por los Wu Lung), sufrieron ataques y persecuciones durante toda esta era.

Durante casi 300 años, China dominó la región como una única fuerza unificada. No obstante, igual que antes, las intrigas, invasiones y traiciones quebraron el imperio. Sin embargo, esta vez, los Wu Lung, los Dragones de Metal y la Hermandad Akáshica habían alcanzado las formas que determinarían sus definitivos destinos.

Las futuras Américas vieron varias sectas ascender y prosperar. Por desgracia, la tormenta por venir desde el distante este arrasaría casi todo rastro de sus logros.

La Cruzada de los Hechiceros

La revoluciones comienzan con hombres y mujeres con visión. Wolfgang von Reismann era uno de tales hombres. Furioso con los magos en guerra y los tiranos hechiceros, convocó la *Reunión de la Plaza* en Fráncfort durante el verano de 997. Esta asamblea de Altos Artesanos, ricos mercaderes, incansables menestrales, celosos clérigos y guerreros sagrados formó una alianza de *Caballeros Gabrielitas*, *Masones Artesanos* y la *Cábala del Pensamiento Puro* que pronto haría saltar por los aires la Edad Mítica.

Mientras tanto, la Orden Hermética se hizo trizas a sí misma. Las Casas Tremere y Flambeau exterminaron a la Casa druídica Diedne entre 1003 y 1012. El Primus Tremere se convirtió en secreto en vampiro y convirtió a su Casa en un Clan de monstruosidades no-muertas. Mientras que el cristianismo ganaba poder, los místicos paganos abrían las Sendas de los Wyck y criaban bestias mágicas en los Otros Mundos. *Las Cruzadas* enfrentaron a magos y mortales cristianos y musulmanes unos contra otros durante unos 200 años, lo que condujo a nuevas sectas que incluían a los poderosos *Caballeros Templarios* y a la Hermética *Casa Golo*… los primeros indicios de los futuros *Hijos del Éter*.

Las alianzas entre sectas africanas y europeas se rompieron y la Orden Hermética siguió haciendo lo mismo. La desertora Casa Golo ayudó a fundar el *Gremio de Filósofos Naturales* y la vampírica Casa Tremere instigó una guerra sin cuartel en 1201. Grupos Extáticos y Tanatoicos formaron el *Ananda Diksham* para proteger sus costumbres de los puristas musulmanes conforme el Islam comenzó a abrirse camino hacia la India. Un visionario inglés, Stephen Trevanus, defendió a los pobres en nombre de su majestad el rey Ricardo Corazón de León; mitificado como "Robin Hood", Trevanus convirtió su recompensa del rey en la *Liga Hanseática*: una alianza de mercaderes, artistas y artesanos que erigieron los pilares de una orden mucho más poderosa.

Y entonces, rugieron los cañones.

En el año 1210 comenzó la caída de la Alta Edad Mítica. La *Convención de Masones Artesanos* hizo el trabajo de campo para una prevista Orden de la Razón y entonces, con nuevos cañones recién creados y antiquísimas traiciones, destruyeron la Alianza Hermética de Mistridge ese otoño. Ciertos invasores, que traían sus propios chamanes de guerra, causaron destrozos por Europa, Asia y Oriente Próximo. Dos décadas después, la Iglesia católica declaró oficialmente una *Inquisición* para purgar Europa de herejes, brujas, judíos, musulmanes y hechiceros. Un *Cisma de Misericordia* rompió a las Voces Mesiánicas, mientras que Artesanos, alquimistas y gremios de mercaderes luchaban dejando de lado sus diferencias; en 1250 formaron la *Alianza del Gremio de Oro*. La Guerra de la Ascensión había comenzado.

En Asia, el imperio mongol de Gengis Kan absorbió China en su imperio aproximadamente en 1280 y adoptó el armamento tecnológico y gobernanza de aquél. La *Guerra Kamikaze* entre China y Japón aportó nuevos aliados a la Hermandad Akáshica: los místicos sintoístas cuyas costumbres chamánicas se mezclaron bien con los elementos taoístas de la Senda. Incluso aquí, el choque entre Ciencia Iluminada y Magia Despertada cambió el curso… o, en este caso, los vientos y el clima de la situación. Para 1300 ya podían verse claramente sus signos.

El siguiente siglo vio esa tempestad convertirse en una explosión. Las sectas se unían y separaban. Los Templarios fueron traicionados y aparentemente destruidos por un rey francés llamado Felipe "el Hermoso". Un vidente Chakravanti convocó a todos los místicos de India, Europa, Asia y Oriente Próximo. Los Artesanos europeos y musulmanes cortaron lazos, aunque el emperador Mansu Musa del imperio africano de Mali envió emisarios a Europa para que pudieran unirse.

La Convención de la Torre Blanca

Entre el 1 y el 25 de marzo de 1325, se fundó la *Orden de la Razón*. En una torre que una vez perteneció a un Maestro Hermético asesinado, delegados de Europa, China, Oriente Próximo, India y Mali forjaron una alianza que terminaría por convertirse en la Unión Tecnocrática. Bajo un concilio llamado Círculo Interior se formaron ocho Convenciones: *Gabrielitas*, *Alto Gremio*, *Círculo Cosiano*, *Buscadores del Vacío*, *Maestros Celestiales*, *Masones Artesanos*, *Artífices* y *Solificati*. Esto a su vez inició en torno a un siglo de guerra, tanto abierta como encubierta. Los Solificati dejaron la Orden en 1335 para ser temporalmente destruidos y pronto reemplazados por sombríos sicarios llamados *Ksirafai*. No mucho después, la *Purga del Fantasma Chillador* enfrentó a los Wu Lung y los Dalou-laoshi con los Akáshicos y sus aliados chamánicos; las nuevas Tecnologías Iluminadas empujaron a la Hermandad a remotos retiros en las montañas por toda Mongolia, Tíbet y Japón. Los Puños en Guerra sufrieron importantes bajas

y perdieron gran parte de la influencia que una vez tuvieron. Mientras tanto, en África central, la *Guerra de la Bruja de Polvo* devastó grandes porciones de la región; los Ngo-Ami, ahora en declive, se reformaron bajo el nombre de *Ngoma* y se unieron a una nueva secta, los *Madzimbabwe*, para derrotar a las merodeadoras Brujas de Polvo. Con un siglo y medio de plagas, purgas, cazas de brujas, guerras de logias, asesinatos, intrigas y guerras sin cuartel, comenzó la era de la *Cruzada de Hechiceros*.

Según las aeronaves se alzaban a los cielos, el infierno caía sobre la Tierra. Más plagas, más cazas de brujas, más guerras y más largas surgieron por toda Europa, Asia y África. El *Año de la Gran Enfermedad* rompió la alianza Ngoma – Madzimbabwe en 1420. El *Gremio de los Lobos* de los Gabrielitas asoló los asentamientos romaníes y paganos germánicos. Alquimistas, Masones y Herméticos se enzarzaron en sangrientas *Guerras de Logias* por las ciudades estado del norte de Italia, y Appa Bloodax hizo pactos con demonios y creó una horda infernal propia que pronto comandó su hijo, Tezghul el Demente. El general Wyndgarde de la Verdadera Cruz comenzó una purga salvaje por todas las Islas Británicas, detenida por Nightshade, la única superviviente de una de sus masacres y una de las fundadoras de la Tradición *Verbena*.

Esas Nueve Tradiciones tuvieron un lento pero brillante comienzo en torno a esta época, cuando el Extático de Oriente Medio Sh'zar el Vidente comenzó a reunir aliados místicos. En 1440, Nightshade, Sh'zar, el Cantor Mesiánico Valoran y el Maestro Hermético Baldric LaSalle se encontraron en las ruinas de Mistridge para discutir una nueva alianza mística con la que combatir a la Orden de la Razón. En África, visiones de un titánico fantasma blanco presagiaron años de guerra y plagas, mientras que en Asia comenzó una vez más la lucha entre los Akáshicos y los hinduistas de la Senda de la Mano Izquierda. La *Década de la Caza* barrió Bretaña, estableciendo a los Verbenae como una fuerza aterradora. Y en 1448, los ejércitos Dedalianos de la Orden de la Razón sitiaron Doissetep, cuya manifestación terrenal fue demolida cuando los magos movieron el baluarte a un distante reino de los Otros Mundos. El año siguiente, dragones y aeronaves chocaron cuando la Segunda Convocatoria de Mistridge fue atacada por tropas Dedalianas. Los vampiros se unieron y la horda de Tezghul se lanzó al asalto. Los Dedalianos hicieron un *Juramento de Fuego* para exterminar la Magia por todo el mundo.

Pero los místicos habían tenido bastante.

Llevó tiempo y diplomacia. Fueron necesarias visiones y ordalías, batallas y viajes por todo el mundo conocido y por las Sendas de los Wyck. Costó la participación de los *Dispares*: grupos místicos como los Ngoma y los Taftâni, que rechazaron seguir los planes del Concilio. Pero entre 1457 y 1466, nació el *Concilio de las Nueve Tradiciones Místicas*: *Ahl-i-Batin*, *Hermandad Akáshica*, *Chakravanti*, *Choeur Céleste*, *Cuenta-sueños*, *Orden de Hermes*, *Shahajiya*, *Solificati* y *Verbenae* unidos… aunque fuese por un corto período de tiempo.

El Concilio surge… y cae

Había comenzado tan bien…

La *Marcha de los Nueve* vio una *Primera Cábala* de nueve representantes cuidadosamente elegidos (uno de cada Tradición) partir del reino hogar del Concilio en Horizonte con una misión de alianzas y guerra. Durante tres años hicieron amigos y aniquilaron enemigos. Su ejemplo guió a otros grupos tanto de las Tradiciones como de la Orden. Pero en la primavera de 1470, el representante de los Solificati (Heylel Teomim) llevó a la Primera Cábala a una trampa Dedaliana. Tras la inmensa batalla, la Cábala quedó rota. La mayoría de miembros fueron asesinados; el resto capturados; el vidente Akrites escapó y lideró una misión de rescate; y Heylel, entonces llamado *Thoabath* ("Abominación"), el Gran Traidor, fue llevado a Horizonte, juzgado, sentenciado a Gilgul y destruido. En el curso del juicio, el Primus Solificati fue asesinado y ese grupo se dividió por segunda vez.

Tras esta derrota, las restantes Tradiciones se aislaron en Horizonte. Tezghul asolaba Europa y Asia, pero fue finalmente derrotado por la Orden de la Razón en la *Batalla de Harz*. La triunfante Orden atacó Horizonte en una *Guerra de la Concordia* que duró hasta 1475. Sin embargo, pese a lo devastador que fue ese ataque, el Concilio resistió el sitio Dedaliano. Poco después, el asesinato de un Maestro Gabrielita provocó una represalia que alcanzó su clímax con el *Tiempo de las Hogueras*: un período de casi constante persecución en el que magos, inocentes y cualquiera lo bastante desafortunado como para estar cerca de ellos sufría una muerte dolorosa y terrible. Y por ello, las Nueve Tradiciones pasaron a la clandestinidad… y durante aproximadamente 300 años permanecieron así, recuperando sus fuerzas mientras la Orden de la Razón consolidaba la realidad a nivel mundial.

Una era de conquistas

Ese mismo período trajo una especie de Apocalipsis al mundo en general. En la década de 1350, una merodeadora confederación de bandidos, los *Turbantes Rojos*, comenzó a menoscabar la China mongola. Para 1356, un antiguo monje (se dice que un Maestro Akáshico) llamado Chu Yung-Chung tomó el liderazgo de los Turbantes. Tras formar una disciplinada fuerza militar con sustancial poder místico, los Turbantes Rojos se extendieron por toda la región en una red de sociedades secretas y, a menudo, Mágicas. Al ganarse a la gente por medio de sus virtuosas costumbres, Chu Yung-Chung expandió la influencia de los Turbantes hasta Corea. Tras terribles años de guerra, Chu Yung-Chung se proclamó emperador Hung-Wu y, en 1368, inició la dinastía Ming.

La China de los Ming se convirtió en un hervidero de sociedades secretas, algunas instigadas por facciones entre los Akashayana, Wu Lung y los Dragones de Metal, otras independientes de todos ellos. El antes benevolente Hung-Wu resultó ser un tirano paranoico. Como emperador expandió la influencia china a nuevas regiones, China creció en riquezas y conocimientos incluso al tiempo que era sacudida por revueltas e invasiones. Los sucesores de Hung-Wu perdieron el control del creciente número de sociedades y, para cuando los exploradores europeos (muchos de ellos Dedalianos) extendieron su influencia a China durante el siglo XVI, la dinastía Ming temblaba al borde del colapso.

En lo que pronto sería llamado *Centroamérica*, el imperio azteca llevó brutales formas de iluminación a toda la parte septentrional del continente. Aunque ese imperio contaba con algunos de los logros culturales más avanzados de todo el mundo de los mortales, sus dioses poseían una implacable sed de sangre. Todos los imperios son brutales, pero los aztecas refinaron una espantosa forma de sacrificio religioso en masa… practicado principalmente con prisioneros tomados de otras culturas más débiles. En pocas décadas, ese deber sagrado aniquilaría al imperio azteca.

A mediados del siglo XV, un par de monarcas guerreros ibéricos (el rey Fernando de Aragón y la reina Isabel de Castilla) consolidaron su poder, obtuvieron ayuda de la Iglesia católica y la Orden de la Razón, derrocaron a los reyes musulmanes de Al-Andalus y unieron una nueva nación: *España*. Henchidos de riquezas, poder y orgullo, los monarcas expulsaron a judíos, musulmanes, no católicos y místicos rivales de España. Isabel, para 1490 uno de los miembros más poderosos de la Cábala del Pensamiento Puro, instaló a su "confesor" Tomás de Torquemada como azote personal del trono. La Orden de la Razón, impulsada por una serie de victorias y en gran medida libre de la interferencia de las Nueve Tradiciones, inició un programa de exploraciones, logros y conquistas desde España y Portugal. Este programa, a su debido tiempo, inició tres de las más sangrientas atrocidades de la historia humana: la *Conquista de las Américas*, la *Inquisición Española* y el *Comercio Triangular*. Con la "útil" rivalidad de la vecina Portugal, España expandió la Guerra de la Ascensión a África y las que pronto serían las Américas.

Cañones, cadenas e Iglesias

Los siguientes siglos no pueden resumirse con facilidad. No obstante, por todo el mundo fue una edad de dominio Tecnocrático. El Renacimiento europeo, que comenzó a finales del siglo XIV, empujó todo rastro de la vieja edad pagana a la naturaleza salvaje o a las llamas. Floreció ciencia de todo tipo desde los más lejanos confines de Asia hasta las costas de América. Sin embargo, ésta no era la ciencia secular de años posteriores, sino una furiosa mezcla de indagación y piedad en la que un científico podía ser laureado como hombre de Dios un día y metido en una túnica de hereje al siguiente. La Orden de la Razón, privada de sus dos mayores enemigos, comenzó a devorar a sus propios hijos.

El Alto Gremio, enriquecido más allá de los salvajes sueños de una edad anterior, comenzó su transformación en el corrupto Sindicato en el que se convertiría. Esclavitud, conquista, opio y oro se convirtieron en los cimientos de su poder… y de su futura condenación. En la emergente era de vastas naciones, el oro sobrepasaba todas las fronteras y financiaba todas las empresas. Los Maestros Celestiales, los Gabrielitas y los Exploradores que dominaron la Convención de los Buscadores del Vacío dependían del favor del Alto Gremio, así que se lo pagaban invirtiendo montones de oro en la creciente red de empresas comerciales internacionales del Gremio. Los Masones Artesanos, que hablaban por la gente corriente, quedaron marginados "en nombre del progreso". Calladas amenazas, silenciosos cuchillos y grotescas ejecuciones llegaron a ser la práctica común dentro de la Orden de la Razón. Las máquinas que habían sido consideradas crímenes contra la realidad pronto se convirtieron en herramientas comunes de los reyes mortales. Por todo el mundo, culturas cayeron ante las armas, cadenas y traiciones de la dominación europea.

Durante algún tiempo, una Tecnocracia rival expandió su influencia por el mundo musulmán. La *Mübarek Maharet Meclisi* (o *Corte de las Ciencias Sagradas*) combinó elementos de los Mokteshaf Al-Hour y nuevas disciplinas de los turcos otomanos. Golpeando tanto contra las fronteras de la Europa cristiana como las de la Persia musulmana, los vigorosos turcos idearon tecnologías que hasta los Dedalianos envidiaban. Conforme Europa gestionaba un perpetuo estado de guerra entre sus diversos imperios, el Islam asistió a la división entre los suníes tendentes a la secularidad y los ortodoxos



chiíes en diversos imperios: los *otomanos*, los *iraníes* (persas), los *songhai* y los *mogoles*, que se expandieron a India y el resto de Asia durante el siglo XVI. Durante siglos, las tecnocracias rivales intercambiaron cañonazos, plagas, innovaciones estratégicas y ocasionales alianzas comerciales y tecnológicas. Sólo las divisiones de ortodoxia religiosa impidieron a estos grupos dominar el mundo... un factor que fue subsanado por la Unión Tecnocrática pocos siglos después.

El orden del "Nuevo Mundo"

En las Américas, los invasores europeos demolieron las culturas azteca, maya e inca, quemando casi todo lo que podía arder. España y Portugal, que enviaban cautivos africanos a trabajar en sus "posesiones" sudamericanas, inspiraron a las culturas del norte de Europa a emprender una carrera similar. En unas décadas, Inglaterra, Francia, Holanda y los estados germánicos iniciarían sus propios programas coloniales en Norteamérica. Una combinación de enfermedad, tecnología y división estratégica de enemigos ancestrales destrozó las culturas americanas, debilitando o destruyendo tribus y naciones que habían estado evolucionando durante miles de años. Aisladas de los intercambios culturales entre Europa, África y Asia, las civilizaciones de Oceanía y las Américas lucharon, pero terminaron por colapsar ante la expansión europea e islámico-asiática.

China, cuyas exploraciones alcanzaron el Norte de la costa de EE.UU., se replegó cuando Japón se alzó en una nueva, poderosa y unificada era, guiada en parte por místicos budistas y sintoístas cuyos credos espirituales no se oponían a la tecnología. La "ciencia zen" que refinaba devastadoras técnicas de tecnología civil, mística y militar fuera de la influencia de la Orden de la Razón. De nuevo la incipiente Tecnocracia encontró un rival con creaciones envidiables. Enriquecida por los monumentales recursos de las conquistas europeas, la Orden de la Razón alcanzó China, Japón, Siam y Corea desde más allá del horizonte oriental. Para mediados del siglo XVII se había extendido por todo el mundo.

Sin embargo, la unidad aún estaba lejos. Las rivalidades nacionales entre los poderes europeos, más los cruentos cismas entre diversos credos católicos y protestantes, mantuvieron Europa en un perpetuo estado de guerra. La batalla constante con los Artesanos musulmanes y chinos generó innovaciones en las tres facciones Tecnócratas... y, con el tiempo, inspiró una creciente sensación de "pensamiento global". «¿No tendría más *sentido* unir a todos estos maravillosos pensadores en una magnífica Unión?», inquiría el Alto Gremio. Interactuando mediante fuerza, tentación, sobornos y diplomacia, la Orden europea avanzó hacia la consolidación mundial, la reforma y el control. Realmente, no resulta sorprendente que una Unión forjada a partir de oro robado, esclavitud, genocidio y conquista sea tan fácilmente corruptible...

El Tiempo de las Hogueras

Las sectas místicas sufrieron una larga y terrible adversidad en la que palabras como "bruja" o "hereje" podían enviar a cualquiera a las llamas. Mientras aún se lamían las heridas de la Gran Traición y los resultantes cismas, el Concilio se encontró reducido a ocho Tradiciones, todas ellas divididas por acontecimientos seculares. Conforme los europeos se adentraban en las Américas, los nativos americanos pertenecientes a la Tradición Cuenta-Sueños exigían la intervención de sus contrapartidas europeas... y habitualmente fueron rechazados. El creciente comercio de esclavos dividió a los Tradicionalistas africanos entre los magos-sacerdotes africanos "civilizados" del norte de África y Costa de Marfil y sus vecinos "tribales" de las culturas que estaban siendo saqueadas.

Los magos europeos luchaban con divisiones similares, especialmente entre los Coristas católicos y los que consideraban que el protestantismo era una fe más verdadera. Las Casas de Hermes, por el contrario, disfrutaban de enormes riquezas. La mayoría de gobernantes de este período *eran* magos (como Isabel la Católica) o, como la reina Isabel I de Inglaterra, tenían magos en nómina. Comenzó una *Edad de las Sociedades Secretas* que propagó logias, sectas, templos y órdenes llenas de magos y sus acólitos Durmientes. Pero, a pesar de la influencia Despertada (o quizás *a causa de* ella), las guerras entre las diversas naciones mantuvieron a esos magos luchando tanto en los reinos Despertados como en los no Despertados. Mientras, los musulmanes Batini y los cristianos de otras sectas se separaban cada vez más. Las conquistas musulmanas en India, Grecia y Europa oriental mantuvieron también fuertes las tensiones entre los Chakravanti y los Batini, y las cazas de brujas por toda Europa mantuvieron a los Verbenae en un constante estado de guerra con casi todo el mundo.

Un extraña división partió al Concilio: los magos más tradicionales de las culturas oprimidas se unieron más, mientras que los magos supuestamente civilizados y clericales miraban con desprecio a esos bárbaros. Una desigual confederación de Cuentasueños (el guión desapareció durante el siglo XVII), Verbenae y Chakravanti-Eutánatos se alinearon contra los Herméticos y Coristas, muchos de los cuales habían prosperado durante la Era de la Conquista. Bajo esta tensión, los Sahajiya (durante este tiempo conocidos con el nombre de *Videntes de Cronos* o, sencillamente, *Videntes*), hicieron habitualmente de mediadores entre ambos grupos. Los Akashayana y los Batini se distanciaron más del conflicto. Teóricamente, ambos preferían la Unidad, pero la guerra entre cristianismo, Islam y las divididas tierras de Asia hizo parecer que ése era un ideal muy improbable. En pocas palabras, el Concilio era un desastre.

La presencia de Herméticos esclavistas casi destruyó el Concilio de las Tradiciones, ya que, aunque el esclavismo había sido parte de la experiencia humana desde el principio de los tiempos, el Comercio Triangular proporcionó una forma industrializada de extinción cultural. Las tensiones étnicas, siempre grandes entre las Tradiciones, alcanzaron una nueva cota cuando el concepto de "blancura" (un estado de superioridad basado en el color de la piel) comenzó a arraigarse. Al tiempo que los Herméticos y los Coristas, muchos de los cuales abrazaban el concepto de superioridad personal y cultural, disfrutaban de fortuna personal y política durante toda la era, los "mestizos" Verbena (cuyo plural latino en *ae* desapareció a favor de una sencilla *a*), los "desprestigiados" Videntes y Tanatoicos y especialmente los "racialmente inferiores" Cuentasueños, Batini y Akáshicos se alejaron de sus primos aristócratas. En torno a un tercio de los Cuentasueños abandonó el Concilio durante este período, marginando aún más a la Tradición. Los chamanes restantes se acercaron más a los Extáticos y las brujas... pero no sin enorme recelo y profundas sospechas.

En cierta forma, estas divisiones crearon una era vibrante de Magia ultramundana. Cada facción dio forma a Reinos del Horizonte para sus propios propósitos y algunos de ellos ayudaron a preservar culturas que desaparecían. El precio, sin embargo, fue un período de estancamiento y disensión en el Concilio de las Ocho.

Y en ese vacío creció una edad de razón y locura...

Caos y transgresión

La corrupción y la demencia, como la esclavitud, no eran nada nuevo. Después de todo, antes de que existieran la Luz y el Orden, había infinito Vacío y Caos. Los *Nefandos*, quienes obtenían su nombre colectivo de la palabra latina *nefas* ("transgresión") y de la ancestral secta mesopotámica *Nif' ur 'en Daah* ("Devoradores de los Muertos") habían existido durante milenios cuando llegó la Edad de la Conquista. Esa edad, sin embargo, les proporcionó más poder. El orgullo produce hybris, la riqueza inmoralidad. La crueldad que provenía de esclavizar o destruir a la gente de continentes enteros proporcionó un terreno fértil para la influencia Nefanda. Para cuando las autoridades mortales detectaron los cultos y las misas negras entre su gente, ya fue demasiado tarde para sacarse sus colmillos.

La locura también prosperó en las grietas de la civilización. Los *Merodeadores* (de *maraud*, una palabra francesa para un mujeriego fogoso), que siempre habían estado presentes en los límites de la civilización, comenzaron a hacer su presencia mucho más patente. Una vez solitarios, estos encantadores dementes ahora se unían en grupos de demencia compartida. En la locura de esta época, estas entidades parecían extrañamente apropiadas; ¿qué mejor mascota podría haber, después de todo, para naciones que quemaban gente viva por entretenimiento mientras se proclamaban el pináculo de la civilización?

En los mares y bosques del Nuevo Mundo, las naciones europeas y sus desechos competían por logros. Piratas y corsarios llenaban los océanos; exploradores y forajidos sondeaban las tierras salvajes. Las culturas nativas atacaban y luchaban con dureza por sus tierras en desaparición; sin embargo, el ajetreo de las armas, los gérmenes y el acero las empujó aún más hacia la práctica extinción. Los bosques una vez sagrados para los druidas fueron cortados y convertidos en barcos. Un nuevo linaje Mágico, normalmente llamado *Bata'a*, se unió a partir de la fusión de cautivos africanos, amos europeos y hombres medicina nativos americanos. Grupos más viejos, como los Ngoma, parecían desaparecer a veces, como los Madzimbabwe, asimilados por otras sectas; otras desaparecían en la apresurada carrera hacia un mundo más civilizado.

Hechiceros, hojalateros y herejes

Mientras tanto, los siglos de Guerra religiosa y persecución finalmente comenzaron a calmarse. Tal carnicería fue, por supuesto, irracional a ojos de los iluminados (y de los Iluminados). Ciencia, filosofía y artes tenían más que ofrecer, insistían, que las hogueras semanales en la plaza local. Conforme innovaciones como la prensa extendían la alfabetización por toda Europa y sus colonias, la Orden de la Razón comenzó a desplazarse (tanto ella como su influencia) del fervor sagrado a la lógica mundana. El fogoso Renacimiento se convirtió en una Ilustración… al menos en lo que respectaba a los hombres blancos y europeos.

Según mermaban por todo el continente las hogueras para quemar brujas, las sociedades secretas florecían: los *rosacruces*, los *francmasones*, la *sociedad Poro*, y muchísimas más. La mayoría permanecieron en manos no Despertadas, pero unas pocas albergaron magos Despertados e Iluminados artesanos. En las sombras del albor de una *Edad de la Razón*, la fascinación por lo oculto florecía. Parecía que cada corte tenía hechiceros, hojalateros y herejes de sobra.

Estas sociedades presentaban un perfecto refugio para los *Oficios*: sectas dispares que se resistieron a consolidarse entre las Tradiciones o la Orden de la Razón. Su cantidad de miembros iba desde un puñado (como las *Hermanas de Hipólita*, que preservaban las costumbres de la anciana Diosa) hasta cientos repartidos por imprecisas redes (como los *Hijos del Conocimiento*, que medraban en su secreta prosperidad). En días posteriores, los poderosos Wu Lung serían considerados uno de tales grupos; sin embargo, en este momento, aún poseían el favor imperial y un aparente mandato de los Hijos del Cielo. Su poder, no obstante, estaba en retroceso como resultado de su eterno conflicto con los Dragones de Metal, quienes pronto los reemplazarían en sus asientos de poder.

Por todo el mundo musulmán, los otomanos y su Corte de las Ciencias Sagradas superaron a sus rivales iraníes y mogoles. Como los imperios cristianos en expansión, los otomanos empleaban una mezcla de tecnología, religión, filosofía y fuerza bruta para absorber o conquistar a cualquiera que se pusiese en su camino. Aun así, las riquezas saqueadas de América (y los barcos construidos con los bosques americanos) dieron a los poderes cristianos una ventaja. Y según el siglo XVII dio paso al XVIII, Inglaterra, Francia, España, Portugal, Bélgica, Holanda y los poderes en alza de Rusia y Alemania clavaron sus banderas por todo el mundo.

Había oposición, por supuesto. Los zulúes, los cheroqui, la Confederación Iroquesa (inspirada en parte por el Cuenta-Sueños de la Primera Cábala, Halcón Caminante) y el imperio maratha hinduista que terminó por desplazar a las dinastías mogolas… estas culturas, y otras, dieron mucho en lo que pensar a los imperios mayores. China cayó en declive, pero Japón prosperó y se volvió lo bastante fuerte para aislarse del "gran juego" que estaba devorando al resto del mundo. Con el tiempo, estas culturas se convertirían en forraje para los cuentos de aventuras de los niños, donde supuestamente bravos hombres blancos subyugaban a presuntos extranjeros bárbaros. Sin embargo, entre principios del siglo XVII y principios del XX, fueron poderosas fuerzas que ralentizaron, si no llegaron a detener, la rabiosa embestida de los imperios.

Mientras tanto, el Gremio, los Artífices, Cosianos y Exploradores dominaban la Orden de la Razón. Parecía que *todo el mundo* necesitaba su oro, espadas, barcos, medicinas y armas. Los métodos más sutiles exigían palabras calmadas y los cuchillos afilados de los hombres del Gremio y los Ksirafai. Las grandes aventuras y las traiciones definieron esta edad. Los Masones Artesanos y la Cábala del Pensamiento Puro tuvieron su influencia, pero ese poder comenzó a menguar. Los Maestros Celestiales habían mostrado cuán vasto era realmente nuestro mundo y los ideales medievales de los Gabrielitas y Artesanos comenzaron a parecer algo pintorescos… y por último, obsoletos.

Quizás la *Revolución Estadounidense*, una clara demostración del poder de los Masones Artesanos respaldado por el fervor de los Gabrielitas, buscaba mandar un mensaje a la Orden de la Razón al completo. Si fue así, sus secuelas en Haití y Francia pocos años después proporcionaron a la Orden una excusa para una renovación drástica. Para el siglo XIX, la Orden había instituido una *Tabla Temporal* de progreso e innovación. Los nombres medievales dieron paso a títulos industriales: Los Artífices se convirtieron en los *Mecánicos*; el Alto Gremio, en una serie de *Casas Supervisoras* asociadas; una ecléctica fraternidad de inventores y teóricos tomó el nombre de *Voltarianos* y una *Torre de Marfil* comenzó a formarse dentro de la Orden… con ominosos resultados para varias facciones Dedalianas.



Y durante todo esto, el Concilio se revolvió, creando impresionantes Reinos del Horizonte, pero perdiendo terreno en la Tierra. Los frustrados Batini declararon que el Concilio era un *obstáculo* para la unidad. Los Cuentasueños desertaron para unirse a grupos como la *Hermandad del Juramento* cheroqui, los *Amos de Leones* zulúes y los crecientes Bata'a. La Hermandad Akáshica, mermada tras siglos de persecución, parecía demasiado remota para los asuntos prácticos y los Verbena germánicos dejaron el Concilio para disfrutar del poder en ascenso de su cultura patria. Los Videntes, ahora a menudo desdeñados como simples *Cultistas del Éxtasis*, florecieron en los bajos fondos ocultistas de Europa, pero también se sumaron a sus hermanos hindúes en grupos como la *Gran Sociedad del Tigre*, los *Rajás Kalika* y los aterradores *Aghoris*. Estos Cultistas, que antes habían sido moderadores, alcanzaban una impresionante ventaja militar… una ventaja igualada por sus asqueados aliados en los Chakravanti, que ahora preferían su nombre griego *Eutánatos* y un enfoque cruento hacia la Magia rebelde. Los desconcertados Herméticos y los afligidos Coristas desdeñaron a sus Tradiciones compañeras como aficionados apasionados. El escenario estaba listo para la catástrofe.

El triunfo del vapor y el acero

La purga comenzó con la *Revolución Industrial*; tomó velocidad con las revueltas en EE.UU., Haití, Francia y el resto del mundo. Viró con las conquistas de Napoleón (un tecnócrata en método aunque no en Iluminación, que refinó las tecnologías de la guerra y el gobierno) y ascendió a un trono en forma de la reina Victoria, otra tecnócrata cuya influencia definió una era.

Tanto las Tradiciones como la Tecnocracia consideraron a Victoria como una Maestra Dedaliana. Los historiadores mortales la presentaron como una melancólica moralista con una devastadora agudeza civilizadora. Bajo su gobierno, Inglaterra se convirtió en la nación más poderosa de la Tierra, que pocas veces tuvo rival en el campo de batalla y exigía respeto en todos los ámbitos de los logros humanos. La Inglaterra de Victoria abarcaba el mundo y promovía factorías, ejércitos y corporaciones internacionales que el resto de naciones emularon. Éste *no* fue, por supuesto, el pináculo de la civilización, fue un desagradable y contaminado reino de terrible pobreza y furiosa opresión. Sin embargo, la era de Victoria definió una nueva prosperidad: un *triunfo del vapor y el acero*.

Genialidad y traición

Tres nuevas sectas Tecnócratas definieron esta era: del grupo Voltariano vino un salvaje híbrido de misterios hermetistas, erudición musulmana, ingenuidad europea y desafiante arrogancia llamado los *Ingenieros Electrodinos*; una tranquila pero visionaria asociación de matemáticos insatisfechos engendró los *Ingenieros Diferenciales*; y un puñado de aristócratas pendencieros y trotamundos que se llamaban a sí mismos *Llaves Maestras* se unieron a la naciente facción de la Torre de Marfil. Entre las tres compañías encarnaban el espíritu de la invención desenfrenada, la previsión calculadora y las justificadas peleas a puñetazos. Comparadas con ellas, los gruñones Gabrielitas y los indignados Masones Artesanos se sentían como vergonzosos atavismos de una edad menos Iluminada.

Incluso mientras llevaba a sus rivales místicos al borde de la insignificancia, la Orden de la Razón empezaba

La cruzada de Czar Vargo

Casi funcionó. *Podría* haber funcionado. Si el idealista Eterita llamado Czar Vargo no se hubiera atrevido a ir tan lejos en su intento de detener la Primera Guerra Mundial, el siglo XX podría haber sido distinto. Pero cuando el ejército de aeronaves de Vargo oscureció los cielos del mundo en 1914, armado con artilugios que teóricamente podían desactivar cualquier arma moderna en la Tierra, sobrepasó el umbral de la realidad... y también desapareció a través de él.

Tras un enorme fogonazo, toda la armada desapareció. Cada hombre, mujer y dispositivo fue *a alguna otra parte*. Czar Vargo, sus seguidores y cualquier tecnología que hubieran planeado emplear dejaron de existir. La mayoría de registros y recuerdos de este evento también desaparecieron; los pocos que quedaron eran inconcluyentes, contradictorios y a menudo absurdos. Es como si todo el día se hubiera rebobinado, produciendo débiles fantasmas de los eventos, pero hubiera borrado a todas las partes implicadas.

La Sociedad del Éter mantiene que Czar Vargo fue destruido por la Tecnocracia y todo registro de sus aventuras borrado de la existencia por el Nuevo Orden Mundial. Sin embargo, tal evento parece fuera del alcance de incluso la mayor influencia Tecnocrática. Parece más bien que la propia Realidad devoró a Czar Vargo. Y si eso es verdad, entonces todo el siglo siguiente ha sido el mayor contragolpe de la Paradoja en toda la historia.

Para que digan que las buenas intenciones no conducen al infierno.

a notar la edad. Los Maestros gobernantes tenían cientos de años; eran aberraciones para su propio sentido de la lógica. Los fanáticos religiosos se habían vuelto tediosos y la sangre que habían derramado durante los últimos seis o siete siglos parecía, en el mejor de los casos, contraproducente para la causa de la Razón. El dinero y el comercio parecían ser las verdaderas medidas de la realidad en este mundo en expansión; más verdaderas que Dios, más productivas que el dogma, capaces de construir imperios a la imagen del Hombre, edificados sobre los huesos de culturas supuestamente más primitivas.

La Orden de la Razón se había hartado de las pintorescas supersticiones y el divisivo sinsentido religioso. Había tenido suficientes imperios y tecnologías rivales. Los últimos siglos habían demostrado que la unidad podía ser impuesta por la fuerza... y así, a la sombra de la influencia de Victoria, la Orden de la Razón se convirtió en la *Unión Tecnocrática*.

Una serie de encuentros y alianzas vincularon a la Orden europea, los Dragones chinos y las sectas tecnócratas en auge en los recién creados EE.UU. Los otomanos también fueron invitados a la mesa, pero un cisma entre los tecnócratas seculares musulmanes y los píos artesanos musulmanes quebró la Corte de las Ciencias Sagradas... lo cual, por supuesto, era lo que los Gremialistas europeos pretendían. Según esta unión tomaba forma, la Coalición de Casas Supervisoras lideró la revolución. Esgrimiendo una poderosa forma del Arte del Deseo, estos financieros hicieron tratos secretos por el futuro de la Orden: riqueza global, influencia global, poder global... y un final para esos molestos fanáticos religiosos que habían contenido el progreso durante tanto tiempo.

Todos los registros de esos encuentros terminaron “perdidos” o “corregidos”. Todas las partes involucradas pronto estuvieron muertas o muy escondidas. Con una serie de rápidos golpes, los Masones Artesanos, Gabrielitas y otros “supersticiosos” fueron depuestos. Los historiadores foráneos lo llamaron la *Purga Relámpago*: una rápida y brutal guerra entre facciones Tecnócratas. Según comenzaba el siglo XX, la Purga Relámpago iluminó un Nuevo Orden Mundial. La *ciencia*, no la *fe*, determinó su camino desde entonces.

En lugar de las viejas Convenciones Dedalianas, una nueva gama de grupos tomó el manto Tecnócrata: *Iteración X*, un refinamiento computerizado de los Mecánicos; los *Progenitores*, que mezclaban las exploraciones de los Cosianos en la vida biológica con el potencial para la evolución avanzada; los *Ingenieros del Vacío*, quienes fundieron a los viejos Exploradores y los Maestros Celestiales en una única y pionera entidad; el *Nuevo Orden Mundial* que consolidó el aparente liderazgo bajo la Razón y el Control; los Ingenieros Electrodinos y Diferenciales; y el *Sindicato* (los síndicos, “los representantes”, de estos nuevos intereses Tecnócratas), quienes, tras una pantalla de dinero e indulgencia, formaron el verdadero liderazgo de la nueva Orden. La Torre de Marfil reemplazó a los siniestros y desfasados Ksirafai. Ese último grupo desapareció, su aparente propósito estaba finalmente cumplido.

¿Cómo pasó todo esto tan rápido? ¿Cómo fueron los Masones Artesanos y los Gabrielitas aparentemente exterminados? ¿Cuándo expulsó la Cábala del Pensamiento Puro (un grupo dedicado a la ortodoxia religiosa) a Dios fuera de la máquina? ¿Y cómo, se pregunta la gente, atrajo un grupo de advenedizos ateos a Maestros musulmanes, taoístas y confucionistas a su causa?

Tan radicales transiciones podrían casi haberse considerado... mágicas.

Fin de una era

Conforme los imperios industriales trituraban a la gente entre sus engranajes, destellos de desafío encendían una nueva fascinación con las búsquedas ocultistas. Súbitamente, parecía que las órdenes místicas estaban *en todas partes*. ¿Pudo esto ser la Orden de Hermes jugando a largo plazo por medio de diversas sociedades secretas? Sin duda, se atribuyen el mérito de hacerlo. Los artistas Extáticos bailaron en las bacanales bohemias del *fin de siécle* (“fin de siglo”) europeo o lucharon en los límites de la frontera estadounidense como *Los Sabios Locos*. La enfermiza polución y la aplastante desesperación de esta victoria industrial alimentaron el fervor Tanatoico... especialmente, una vez que la *Gran Guerra* y la *Gran Epidemia de Gripe* dieron inicio al monumental número de víctimas del siglo en ciernes. Los Akashayana encontraron un nuevo propósito en el *Levantamiento de los bóxers*, que recordaba las victorias de sus Turbantes Rojos, y el Coro Celestial reclutó a nuevos devotos en América del Norte y del Sur. Los Verbena también medraron en el resurgir ocultista y las rebeliones artísticas del momento, al tiempo que el término *neopagano*, originalmente un insulto, se convertía en una marca de honor. Paralizados por la destrucción de las culturas africanas y nativoamericanas, los Cuentasueños adoptaron una resistencia

calmadamente evangélica; aunque mucha gente, incluidos sus aliados, se tomó esta postura como una forma de serenidad del "salvaje noble", enmascaraba una voluntad poderosa y subversiva. Sólo los Batini parecieron abandonar toda esperanza; disgustada con el divisivo estancamiento del Concilio, esa Tradición se marchó poco después del cambio de siglo. Sin embargo, para entonces otro grupo se había unido a sus filas.

Los Ingenieros Electrodinos tuvieron un papel vital en la Purga Relámpago, sus máquinas aplastaron la resistencia Gabrielita y las Artes de los Masones Artesanos. Sin embargo, poco después, el Círculo Interior Tecnócrata trató de controlar a los orgullosos inventores. Al anunciar que el éter (un elemento básico para la Alta Ciencia de los Electrodinos) no existía realmente, el Círculo Interior usó una nueva tecnología de comunicación de masas para poner a los Eteritas en su lugar. Como resultado, los Ingenieros abandonaron la Unión Tecnócrata en 1904 y se unieron a las Tradiciones bajo su viejo apodo, los *Hijos del Éter*.

Decir que esto no le sentó bien a los Tecnócratas es un eufemismo.

Durante décadas, los poderes industriales y sus Tecnócratas asociados habían puesto a prueba los más mortíferos dispositivos sobre gente que ellos denominaban primitivos salvajes y rebeldes chicos de campo. Cada cierto tiempo, un ejército lanzaba alguna nueva innovación a las tropas rivales para ver lo que podía hacer. Sin embargo, nadie estaba preparado para lo que pasaría cuando dos superpoderes respaldados por la Unión arrojasen una de sus mayores armas. Comenzó cuando un recién industrializado Japón chocó armas con la Rusia zarista en el preludio ruso-japonés del futuro espectáculo de terror. Unos pocos años después, el castillo de cartas de Victoria se derrumbó con la destrucción de la Primera Guerra Mundial. Para cuando terminó... y la pandemia de gripe sumó otros 20 millones de muertos... la verdadera medida de la atrocidad Tecnócrata había sido revelada.

La Cruzada de los Hechiceros había sido salvaje. La Purga Relámpago había sido increíble. Las diversas plagas y guerras e imperios en colapso y guerras civiles habían aportado su parte de miseria. Sin embargo, nadie había visto *nada* como el genocidio mecanizado que rodeaba a la Gran Guerra: tanques, aviones, gas venenoso, ametralladoras, cañones que podían golpear a una ciudad desde *toda una comarca de distancia* y una generación de hombres y mujeres cuyas mentes y cuerpos habían quedado destrozados incluso cuando sus cuerpos aún no estaban muertos. Parecía como si alguna épica y terrible magia se hubiese arraigado en la humanidad. Y lo peor aún estaba por llegar...

Rugido

Tras la guerra y la plaga globales, la llamada *Generación Perdida* se sumergió en el renacer ocultista. Espiritismo, órdenes secretas, movimientos artísticos radicales, recuperación pagana y ateísmo militante proporcionaron iniciados dispuestos para cultos tanto de Despertados como de otro tipo. La Tecnocracia se sacudió y revisó durante la matanza, normalmente pasando por alto el poder de Herméticos, Coristas, Extáticos, Tanatoicos e incluso Akáshicos. Después de todo, hubo gran cantidad de distracciones en esta "rugiente" era; las más obvias fueron la Revolución rusa, el colapso de la China imperial, el rápido auge de Japón y la violenta reacción antigermana en Europa... una reacción que inspiró los horrores por venir.

Según los experimentos Tecnócratas se arraigaban en Italia, EE.UU. y Rusia, un creciente número de *Huecos* aumentaba las filas de los Despertados. Renunciando a toda forma de saber antiguo, esta gente se escurría por las grietas tanto de las Tradiciones como de la Tecnocracia. Aunque pueden haber sido vistos en los últimos años como muchachos góticos aburridos, los huérfanos Huecos fueron una verdadera tradición mística del siglo XX... un hecho que más tarde al Concilio le costaría un gran precio haber ignorado. Desdeñados por místicos nobles como "chusma Despertada por sí misma", los Huecos se vieron tratados como ganado al que reclutar o carne de cañón. Que los tratasen así no les sentó bien.

Durante todos los *Felices años 20*, magos de todas las facciones cimentaron su influencia. Las nuevas tecnologías de medios de

El ascenso del ciudadano extraordinario

Magos de todas las facciones que esperaban guiar a una humanidad similar a ovejas hacia los pastos que ellos eligieran fueron sacudidos ante lo que el Nuevo Orden Mundial llamó *el ascenso del ciudadano extraordinario*: una revolución en capacidad, convicción y creencia entre las Masas.

Mientras que la apatía de moda en la década de 1990 sugería un estancamiento del potencial humano, los eventos literalmente explosivos del cambio de milenio destacaron la idea opuesta. Aunque ciertos elementos de la sociedad consumista engulleron Happy Meals y comida basura, la mezcla de inquietud política, inteligencia tecnológica, romanticismo místico y convicciones religiosas ocasionaron agitación en todo el mundo. Por todas partes, una cantidad sin precedentes de gente *emplea* tecnología y aun así *cree* en la magia. Esta aparente paradoja con minúsculas ha cambiado el curso de la Guerra de la Ascensión. Al mismo tiempo que antiguos místicos incorporan tecnología informática en sus vidas y rituales, los Tecnócratas idealistas se descubren ansiando realizarse espiritualmente. Mientras tanto, los supuestos Durmientes han demostrado ser agentes activos de ambos bandos, usando tecnología fácil de adquirir para crear visiones mágicas. Desde niños magos a romántica Gente de la Noche, sagas apocalípticas y superheroísmo con CGI, el caldo de la cultura popular de la fusión de este milenio representa abrazar todos los lados del conflicto de la Ascensión.

En pocas palabras, ningún bando está ganando, pero todos ellos (Merodeadores incluidos) tienen la oportunidad de capturar un consenso mundial.

Los ciudadanos extraordinarios del nuevo milenio no son ni temblorosos campesinos de leyendas medievales ni las conformistas Masas de los ideales Tecnócratas. Por el contrario, ellos... o, para ser más precisos, NOSOTROS... abrazamos una vibrante era en la que coexisten tecnología, fe e imaginación. Aun así, la sombra de esa era es el potencial para la locura global y la aniquilación autoinfligida.

Y esa elección, en último término, yace no en una facción Despertada u otra, sino en los extraordinarios ciudadanos del siglo XXI.

comunicación ayudaron a los magos inteligentes a extender creencias y dar forma a realidades. Puede que los Eteritas fueran los más astutos estudiantes de películas, magazines, periódicos, grabaciones sonoras y radios, pero no fueron los únicos. Incluso la Gran Bestia, Aleister Crowley, experimentó con rituales grabados, logrando de alguna forma ser considerado un miembro de casi cualquier grupo místico aunque nunca apareció de forma definitiva en ninguna tradición Despertada.

La fea posguerra... y la aún peor *Gran Depresión* mundial... dividió tanto al Concilio como a la Unión. La desintegración posguerra del imperio otomano y el hambre tecnológica de una docena de poderes imperiales, combinados con los levantamientos sociales y la repartición de África y Asia como "posesiones" europeas, mantuvo en aumento las tensiones en esta época volátil. ¿Fue el *dust bowl* [N.d.T.: Período de sequías y fuertes tormentas de polvo en el centro de EE.UU. durante los años treinta] estadounidense el legado de una guerra Mágica? ¿Fueron las muchas huelgas y disturbios instigados por facciones Despertadas? ¿Quién dirigía *realmente* las familias del crimen organizado que arrasaban EE.UU.? ¿...Y cuál era la verdad tras los rumores de que el KKK cazaba Cuentasueños y Bata'a? ¿A dónde fueron los Sutiles? ¿Se dirigía el mundo a una terrible Edad del Hierro? Según los años veinte y treinta daban bandazos hacia otra Guerra Mundial, había misterios por todas partes.

En retrospectiva, hay algo que resulta obvio: los Caídos están jugando al ajedrez con nuestro mundo.

El crisol

En el nodo parecía maravilloso: Alemania, Italia y los recién llegados en Japón parecían vitales y llenos de esperanza. Sus máquinas estaban entre las mejores de la Tierra, su gente, bien alimentada y disciplinada. Líderes elocuentes inspiraban gran devoción. Parecía un sueño Tecnócrata hecho realidad: la brillante cara del mañana.

Todos sabemos lo que pasó después.

La Segunda Guerra Mundial dividió a las Tradiciones y la Tecnocracia; magos de ambos bandos se unieron al Eje o los Aliados. Aunque unos cuantos místicos huyeron y se escondieron, la mayoría comprendió la importancia de lo que estaba en juego. Conforme salían a la luz atrocidades y los orgullosos y supuestamente Iluminados líderes del Eje se revelaban como monstruos, la verdad se hizo obvia: los Nefandos iban a por todas las canicas, y bien podrían haber ganado.

Fue una época de Paradoja, un Armagedón cósmico de proporciones míticas. La Magia y las máquinas chocaron de una punta a otra de la Tierra. Sólo Sudamérica se libró realmente. Los místicos alemanes de la *Thule Gesellschaft* se enfrentaron al *Trío Terrible de Doc Eon*. El *Pilar Sangriento* y la *Fogosa Brigada Aérea* japoneses combatieron a la secta formada por Tanatoicos, Cuentasueños y Extáticos llamada *Tigres Fantasma* y a los *Puños Susurrantes* Akáshicos. Los Ingenieros Diferenciales, para entonces llamados *Adeptos Virtuales*, rompieron las filas Tecnócratas y ayudaron al alto mando británico a descifrar los códigos místicos alemanes. Una clase de código distinta provino de los *windtalkers* [N.d.T.: El cuerpo de marines nativoamericanos encargados de locutar códigos durante la Segunda Guerra Mundial], cuyos lazos con los Cuentasueños eran obvios ya desde su nombre. Quizás la división más amarga enfrentó a la Tradición Verbena consigo misma; para una Tradición cuyos miembros fundadores eran una bruja británica y un lector de runas germánico, esa división contuvo la tragedia de una ópera de Wagner.

Durante un tiempo, el liderazgo Tecnócrata se mantuvo tras la máquina de guerra del Eje. Sin embargo, conforme la extensión y naturaleza de los horrores se volvió inevitable, el Círculo Interior se unió a las tropas tecnócratas que se volvieron contra el Eje. La perspicacia técnica tras los poderes Aliados, especialmente Rusia y EE.UU, cambió el equilibrio de poder. Las fuerzas de Hitler descubrieron que sus dispositivos fallaban, sus orgullosas máquinas echaban chispas, sus innovaciones se estancaban o explotaban con brillantes fogonazos de Paradoja. En un movimiento sin precedentes, Tecnócratas de alto rango se encontraron con Maestros del Concilio a finales de 1943; ahora unidas, ambas facciones aplastaron a la Sociedad Thule, los *Lobos de Medianoche* (un resto del Gremio de los Lobos Dedaliano) y la *Sociedad del Sol Ensombrecido*; núcleos Nefandos del poder nazi. Aunque ciertos tecnócratas y magos de las Tradiciones aguantaron hasta el final, ese final era casi seguro.

En retrospectiva, las detonaciones de Hiroshima y Nagasaki podrían ser vistas como titánicos contragolpes de la Paradoja. Pero quizás fueran las descargas iniciales de un terrible final de juego...

Soñar cosas imposibles

Como la alianza entre la Unión Soviética y el occidente anglo-estadounidense, la tregua entre Tecnócratas y Tradiciones pronto terminó en un violento callejón sin salida. La Segunda Guerra Mundial había dado a ambos lados muchos juguetes nuevos y razones para usarlos. Las Tradiciones, revitalizadas por primera vez en siglos, se expandieron en el vacío de la posguerra. La Tecnocracia aprovechó la Era Atómica como una oportunidad de extender sus ideales a escala mundial. La deserción de los Adeptos Virtuales en 1961 llevó al Concilio de vuelta a su número original de nueve; los Adeptos también llevaron con ellos un bienvenido estallido de inspiración futurista. Junto con los Hijos del Éter, la nueva tradición llevó al Concilio con firmeza a este salvaje siglo.

Según la contracultura resplandecía en los años sesenta, las Tradiciones tomaron su lugar en la cultura popular. Los Durmientes cansados de la guerra ansiaban rebelión, espiritualidad y maravilla; las Tradiciones estaban contentas de proporcionar tales cosas. La gente y las culturas largamente oprimidas dejaron de lado las cadenas coloniales, aportando Artes perdidas al escenario global. Y así, a pesar del creciente *Pogromo* de la Unión Tecnócrata, los magos místicos edificaron una base de poder por medio de la cultura popular, el *impulso de los derechos civiles*, la tecnología imaginativa y diversos movimientos religiosos y espirituales. A lo largo de las siguientes décadas, las Tradiciones y la Tecnocracia se enfrentaron en cruentas luchas por la supremacía, cada bando decidido a alcanzar la Ascensión, ambos demasiado orgullosos para ver su propia condenación.

El disparate y el orgullo han moldeado un Mundo de Tinieblas. En lugar de Ascender, la gente sufre. A pesar de los magníficos logros, el animal humano es una bestia enjaulada en guerra consigo misma. Los monstruos que se mueven en la noche son meros reflejos del corazón humano y, según se acerca la Venganza, los verdaderos ganadores de la Guerra de la Ascensión comienzan a ser claramente todos, salvo los magos que luchan en ella.

Los años noventa predijeron un Apocalipsis, una Venganza de pecado, destino y castigo. Las fuerzas se reunieron y convergieron en monumentales confrontaciones. Cayeron bastiones.

Destinos futuros: La Venganza y la Sexta Edad

El final de los años noventa demostró ser desastroso para las Tradiciones. En la metatrama entre **Mago 2ª Edición** y la **Edición Revisada**:

- Las rivalidades Herméticas destrozaron Doissetep, el Maestro Tanatoico Voormas se rebela y el Guerrero de la Ascensión lidera un ejército de jóvenes magos a Horizonte y esencialmente arrasa el lugar durante la *Guerra del Horizonte*.
- En una *Segunda Guerra Massassa*, la Orden de Hermes entra en Guerra con los vampiros, causando grandes pérdidas a ambas partes.
- Durante la *Semana de las Pesadillas* a principios de junio de 1999, alguna clase de monstruo divino se alza en Bangladesh; la Tecnocracia arroja bombas nucleares sobre el subcontinente indio, las bombas espirituales (ver Capítulo Cuatro) desatan la *Tormenta de Avatares* y otros desastres metafísicos.
- No mucho después, una fuerza Tecnocrática aniquila lo que queda de Horizonte, matando a la mayoría de ancianos supervivientes y destruyendo lo que queda del hogar del Concilio. Los Primi del Concilio desaparecen, dejando a las Tradiciones sin líderes. La combinación de estas catástrofes deja a las Nueve Tradiciones tambaleándose. La Tecnocracia intensifica su Pogromo y para el inicio del nuevo milenio se declara que la Guerra de la Ascensión ha acabado. Los Oficios Dispares son cazados y supuestamente destruidos, sus pocos supervivientes huyen a lo que queda de las Tradiciones. La Tecnocracia, también desorganizada al verse aislados los Tecnócratas terrestres de sus Constructos en el Universo Profundo por la *Anomalía Dimensional* de la Tormenta de Avatares, termina gobernando sobre una aparentemente apática raza humana.
- Tras los cataclismos del *11 de septiembre de 2001*, la humanidad parece enloquecer. Los fanáticos religiosos provocan guerras en todos los continentes. Desafiantes magos de las Tradiciones pronto descubren un enigmático *Concilio Renegado*, pero no pueden descifrar o confiar en su fuente. Llega la Venganza y comienza la Sexta Edad.

Dado que esto es metatrama que cambia el juego, un Narrador de **Mago** tiene tres opciones:

- **Las cosas son ahora como eran en Mago Edición Revisada:** La Tecnocracia domina el mundo. Los Durmientes sólo quieren Big Macs y series de televisión. Los Dispares han desaparecido y las Tradiciones permanecen como una fuerza pequeña y desafiante. La Tormenta de Avatares aún sigue teniendo efecto, confinando la mayor parte de la actividad a la Tierra. La Sexta Edad continúa haciendo llover sangre y miseria, y la Magia mística provoca Paradoja por defecto.
- **La Tecnocracia celebró su victoria de forma prematura:** Sí, la Unión tiene la mejor mano, pero las Tradiciones y los Dispares han sobrevivido a cosas peores. La hybris lleva a la mayoría de Tecnócratas a considerar que la lucha ha acabado más o menos… y a pasar por alto el liderazgo Nefando que ahora gobierna cada uno de sus movimientos. Las Masas sorprenden a todos con su combinación de autoindulgencia, fanatismo y esperanza por un mañana mejor. Las Tradiciones se reúnen una vez más y los Dispares se juntan para recuperar su mundo. Los Tecnócratas leales que han descubierto el estado de corrupción del Círculo Interior orquestan una guerra encubierta dentro de la Unión, posiblemente aliándose con sectas de las Tradiciones y los Dispares en un esfuerzo por rescatar los ideales de la ciencia de la infiltración Nefanda. Sin embargo, por el momento, los Caídos están ganando lo que queda de la Guerra de la Ascensión. Es como la Segunda Guerra Mundial otra vez, pero las apuestas son aún más altas.
- **Nada de todo esto ha pasado jamás:** Como a mediados de los años noventa, la Tecnocracia y las Tradiciones están más o menos equilibradas, con los Nefandos casi totalmente exiliados de la Tierra y los Merodeadores demasiado desperdigados para suponer una gran amenaza. Los Dispares tienen su propio territorio, pero los cataclismos que han llevado la Ascensión al límite no han ocurrido y probablemente nunca ocurran.

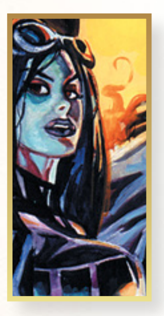
Mago 20 asume el segundo escenario. Sin embargo, la decisión final es tuya. ¿Quién sabe? Quizás la Sexta Edad sí ocurrió, el viejo mundo *sí* murió y el actual es sólo una realidad alternativa de muchas. La Realidad es algo curioso, especialmente en el mundo de **Mago**, y no suele ser lo que esperarías…

Perecieron Maestros. Los agentes Tecnócratas reconocieron la profunda corrupción en sus filas, un veneno Nefando que infecta hasta al propio Círculo Interior. Conforme las guerras destruyen los Reinos del Horizonte, sus ecos hacen temblar las cosas en la Tierra. Fanáticos y locos violan al mundo con fuego. La magia está tan cerca como la conexión a Internet más próxima, pero sus milagros parecen insignificantes, pequeños y viles. Y así, las Torres Gemelas arden y caen, una brillante Edad Oscura comienza; un país de las maravillas de cosas imposibles empeñado en su propia destrucción.

Sin embargo, los magos siempre se han especializado en hacer lo imposible. La Ascensión, aunque aplazada, no puede negarse. Los Horizontes pueden arder y los Oficios romperse, pero la Verdadera Magia nunca muere. El *nuevo milenio* marca el inicio de un atasco cultural. Tecnología, religión y fantasía mística remezclan los elementos de las otras hasta que no queda intacta ninguna idea preconcebida. De nuevo, hay esperanza en el viento y revolución en el aire.

En una era de revelaciones, la Guerra de la Ascensión continúa.

Parte II: El Concilio de las Nueve Tradiciones Místicas



Oh, Porthos, glorioso y viejo bufón.

Los fragmentos de Doissetep descansan en seda bordada de oro, reposan en el centro de un diseño pentacular tan intrincado que haría llorar de confusión al rey Salomón. Me duele la garganta después de seis horas seguidas cantando en tres lenguas distintas: hebreo, nubio antiguo y, por supuesto, enoquiano, la falsificación renacentista que, pese a todo, contiene un poder que el timador de su arquitecto nunca reconoció. Sueltas al viejo estilo, mis rastas cuelgan gruesas y pesadas junto a mi cara.

Su propio rostro está congelado por la indecisión, entonces se relaja con el ensimismamiento de un mártir.

Ése es el momento en que se decidió. El momento que nos salvó a todos.

En el centro de mi pentáculo, el espectro de ese momento largamente perdido parpadea, libre de las ataduras del tiempo y el espacio. Zarcillos ectoplásmicos recrean la escena. Aunque ninguna cámara capturó esa penúltima decisión, mis Artes la han liberado del vacío. Estos fragmentos, preciosos más allá de toda medida, rememoran sus recuerdos. Aunque sé que veo sólo lo que espero ver, hay verdad más allá de esa visión. Los espíritus me lo han dicho y saben que no deben mentirme.

Estoy cansado, pero fascinado. Que tanto dependa de la resolución de un hombre tiene implicaciones terribles.

Él también parece cansado. Espero no vivir nunca tanto como para dudar de mi propia cordura como él hizo tan a menudo.

El Archimaestro Porthos de los Mil Títulos Honoríficos que Teníamos que Memorizar durante el Entrenamiento duda un momento, un profeta loco cara a cara con el destino. Se relame por un instante (¡un gesto tan humano!), antes de que la máscara de mando se deslice por su rostro. Su piel adopta la solemnidad de la piedra, como algún ídolo eterno de antigua majestad. Y entonces abre la boca para dejar salir las palabras de magnificencia, sellar los portales y dejar que Doissettep implosione.

Durante un suspiro eterno, dejo de hablar. Dejo que la escena se congele y se grave en mis huesos.

Quizás es mi imaginación, pero juraría que veo al fantasma del propio Hermes en los rasgos de Porthos. Hombre, Dios y Magus se convierten uno en tres, una única entidad, Tres Veces Grande al cuadrado. Entonces la imagen brilla como un Sol cegador y el momento desaparece en llamas.

Diría que mis lágrimas provienen de ese fogonazo cegador, pero estaría mintiendo.

Éste es el momento en el que renacemos, el relámpago que ilumina los cielos del Cielo y rehace nuestro universo de nuevo.

Un legado de desafío

¡Ah, por la Edad de la Magia! ¡Un tiempo maravilloso con milagros al alcance de la mano! ¡Un mago inteligente y ambicioso podía hacer grandes cosas con sus Artes: invocar tormentas, conjurar espíritus, levantar castillos a partir de terrenos rocosos y destrozar ejércitos enemigos con un gesto de su poderosa mano! Ése es el ideal de los magos de las Nueve Tradiciones… o de algunos de ellos, al menos: un retorno a aquella edad pasada cuando la magia era una fuerza de cambio elemental y un mago podía comandar Artes que harían llorar de terror y quedarse congelado al hombre más valiente.

Es un sueño maravilloso, uno que ha mantenido a las Nueve Tradiciones en marcha durante 500 años. El orgullo por su visión personal y ancestral de las Artes da fuerzas a estos magos mucho más allá del punto en el que cualquier alma inferior se habría dado por vencida. En muchos sentidos, son los guardianes de la maravilla que se aferran a aspectos de su historia para dar al mañana una oportunidad de luchar. Y aun así, es también una visión *egoísta*, tan vinculada a su propia gloria que quienes la mantienen a menudo no se percatan del precio que ese sueño tiene para otros.

Así que, ¿son las Tradiciones valientes salvadoras de una pasada era de maravillas… o un descabellado experimento dirigido por gente primitiva con motivos egoístas y un comportamiento negligente? Honestamente, *ambas cosas* son ciertas. Aunque es justo decir que los magos de las Tradiciones luchan contra el asfixiante imperialismo de la Tecnocracia, también es justo decir que son pirados temerarios que prefieren las velas a las lámparas halógenas. Las artes místicas de las Nueve Tradiciones *han* sufrido correctivos terriblemente severos a manos de cazadores de brujas mortales y de la Unión Tecnocrática… y aun así, dos de sus mayores desastres (la traición de la Primera Cábala y la caída de Doissetep) fueron autoinfligidos. Los Exploradores Tecnócratas pudieron desvalijar las Américas mientras el Alto Gremio dirigía el comercio de esclavos, pero fueron los Maestros Herméticos quienes marginaron a los Cuentasueños, despreciaron a sabios Akáshicos y rompieron una alianza de siglos con los Ahl-i-Batin en África y Asia por “la carga del hombre blanco”. Las Tradiciones han cometido muchos errores y sus propias atrocidades, y poseen una visión de la Ascensión que haría gritar de terror a la mayoría de humanos. ¿Son los buenos, entonces? En el traicionero mundo Despertado, ningún mago es realmente inocente y ninguna facción verdaderamente buena. En el mejor de los casos, pueden vivir sus vidas siguiendo ideales elevados y usando sus poderes para hacer avanzar a la humanidad en su conjunto sin reducir a polvo a seres humanos.

Ése es, entonces, el desafío de una Tradición de magos: aferrarse a lo mejor que tu grupo tiene que ofrecer y hacer que mañana sea mejor que ayer.

Un orgulloso patrimonio

A pesar de sus muchos errores, las Tradiciones tienen mucho de lo que estar orgullosas. Durante medio milenio, el Concilio ha defendido la diversidad, la cooperación y el respeto mutuo por encima de las divisiones culturales. Esto podría no parecer gran cosa en la actualidad, especialmente debido a los muchos fallos del Concilio en lo que se refiere a los Cuentasueños en concreto. Aun así, la amplia variedad de gente que se ha ganado el título de Maestro entre las Tradiciones no se ha visto limitada por raza o credo, sólo por logros. En épocas en las que las brujas eran consideradas más adecuadas para encender un fuego que como compañeras, cuando los católicos quemaban protestantes y ambos quemaban judíos, cuando los gobiernos blancos consideraban a los no blancos menos que humanos (y a las mujeres a menudo menos que *eso*),

el Concilio consideraba a cada mago de las Tradiciones según el mismo estándar: *sé bueno en lo que haces y hazlo bien*.

Tierra y fuego

Aunque se originó con nueve miembros propicios, el Concilio ha pasado la mayor parte de su existencia con ocho Tradiciones. Considerando que el 8 significa el mundo mundano (frente a la perfección de mente y espíritu que representa el 9), es comprensible que las Tradiciones a menudo hayan estado a un paso de la perfección. Aun así, el 8 también tiene una significancia cósmica. Hay ocho sendas para la realización espiritual, ocho radios en la rueda budista y ocho pétalos en la flor de loto; 2 x 2 x 2 es igual a la perfección en su tercera iteración y simboliza el elemento de la Tierra. Quizás el Concilio necesitaba poner los pies en la tierra antes de volver a la brillante significancia del nueve, cuya tercera iteración, 3 +3 +3, es igual al elemento Fuego.

Sin duda, el fuego ha simbolizado al Concilio desde que los Adeptos Virtuales se unieron en 1961. Los infiernos de la Primera y la Segunda Guerra Mundial trajeron a las Tradiciones de vuelta del umbral del estancamiento y los fuegos de la rebelión caldearon su revolución contracultural. El explosivo final de Doissetep y los fuegos de la purga de la Tecnocracia quemaron lo que le sobraba a las Nueve Tradiciones. Los Herméticos equiparan la carta de la Torre del tarot con la destrucción de Horizonte y la inmolación de Doissetep; todas ellas significan el colapso de instituciones seguras, pero asfixiantes. Al entrar en el nuevo milenio, las Nueve Tradiciones están en forma, listas y preparadas para sobresalir.

Aunque han preservado algunas de las viejas formalidades de sus orígenes renacentistas, las Tradiciones prefieren vivir en el presente. Sus rituales y herramientas pueden parecer arcaicos a veces, pero sus sentimientos son más actuales de lo que la mayoría de gente cree. A pesar de su reputación de ser viejos cascarrabias (una acusación que puede ser cierta para algunos de los más viejos Maestros, pero no para los miembros actuales), los magos de las Tradiciones son mucho más dinámicos que sus rivales Tecnócratas. Su enfoque es también más clásico y romántico. Para bien o para mal, cuando dices "mago", la mayoría de la gente piensa en las Tradiciones.

Metas e ideales comunes

A lo largo de siglos de conflicto, ciertos principios han mantenido en marcha a las Tradiciones de magos. Un Hermético podría gruñirle a un Cultista, no estarse quieto ante las meditaciones de un Akáshico o poner los ojos en blanco cada vez que un Corista comienza a sermonear y preguntarse qué *cojones* ve un Adepto en su estúpida computadora de las narices. Sin embargo, los cinco magos probablemente sigan los siguientes ideales:

Excelencia

Hay una razón por la que el Concilio escogió la palabra *arête* para representar la mayor cualidad de un mago. Significa "excelencia" y es lo que más valora el Concilio. *Cualquiera* puede ser un Maestro de una Tradición si él, ella u ocasionalmente el pronombre de género neutro *elle* trabaja duro, lucha por perfeccionar las Artes y mantiene sus juramentos, promesas y honor. Sí, los magos de las Tradiciones mienten, traman y no cumplen sus elevadas metas; aun así, en lo que concierne al Concilio, la meta de la excelencia es la más elevada aspiración mortal. Y por ello, los miembros de las Tradiciones buscan conocimiento y soportan adversidades para poder llegar a ser más merecedores del título *mago*.

Diversidad

Desde su creación, el Concilio de las Tradiciones ha tenido sitio para cualquiera que pueda cumplir los estándares de excelencia. Ni el sexo, ni el credo ni la etnia han impedido a las Tradiciones aceptar a Adeptos dignos. Eso no quiere decir que no hayan sido..., bueno, siendo honestos, *racistas*; especialmente de cara a los Cuentasueños lo *han* sido y en ciertos aspectos siguen *siéndolo*. Aun así, considerando los orígenes del grupo en la Europa medieval, ha sido sorprendentemente diverso.

A diferencia de la monolítica Unión Tecnocrática, las Tradiciones encuentran fuerza en la flexibilidad. Son como los

Destinos futuros: Las Tradiciones

Entre **Mago Segunda Edición** y la **Edición Revisada**, el Concilio pasa de ser una poderosa entidad con baluartes en los Otros Mundos y Maestros divinos a un grupo de supervivientes en apuros que han perdido sus mejores recursos. Por ello, el estatus de los personajes de las Tradiciones y sus grupos dependerá enormemente de la opción que decidas emplear:

- **Desafiantes supervivientes:** La Tecnocracia ganó, Horizonte está perdido y los pocos magos de las Tradiciones restantes mantienen la cabeza gacha y se esconden entre los Durmientes. Incluso así, el Concilio Renegado de la Esfinge (ver más adelante) desafía a la Tecnocracia. Aunque seriamente sobrepasados en armas, estos desafiantes supervivientes siguen haciendo una guerra de guerrillas contra el monolito de la Tecnocracia.
- **El Concilio se transforma:** En una crónica en el nuevo milenio, este Concilio Renegado ha existido durante unos diez años, concediendo a las Tradiciones un importante retorno. Horizonte y Doissetep son recuerdos lejanos, pero los han reemplazado nuevos baluartes. El Concilio Renegado ha inspirado (quizás incluso creado) el *Concilio de Nuevo Horizonte* (de nuevo, ver más adelante) y varias Tradiciones (principalmente: Akáshicos, Cuentasueños, Extáticos, Eteritas y Tanatoicos) han asumido nuevas identidades que reflejan su renovada sensación de propósito. **Mago20** asume esta opción en los siguiente epígrafes.
- **¿Metatrama? ¿Qué metatrama?:** Nada de todo esto ha pasado. Horizonte y Doissetep siguen llenos de vida y las Tradiciones pueden estar mano a mano con la Tecnocracia e incluso, posiblemente, ganar. La crónica sigue los suplementos publicados entre 1993 y 1998, con un tono de "**Mago Segunda Edición**" por defecto. Alternativamente, simplemente ignora *toda* la metatrama y deja a las Tradiciones como los imprecisos poderes que son en **Mago Primera Edición**. Las Tradiciones permanecen sin cambios y probablemente seguirán así.

juncos, no como el roble. Un planteamiento de la vida y la Magia diverso ha mantenido ágiles a las Tradiciones... lo cual podría ser la razón de que el grupo haya soportado tantos desafíos. Cuando un mago o Tradición flaquea, los demás aceptan la carga; donde una prospera, el resto comparte los beneficios. Ese heterodoxo planteamiento de la Magia ha permitido que el Concilio medre también en la era actual. Donde muchos de los Oficios Dispares se han estancado, el Concilio ha avanzado con el cambiante espíritu de los tiempos, llevando al siglo XX a un poderoso... aunque precario... vanguardismo.

Hoy en día, las Tradiciones son más diversas que nunca. Conforme los viejos magos mueren, su legado colonial también se desvanece. Mientras tanto, otros magos han rechazado soportar más mierda de mohosos viejos de raza blanca y ahora llevan sus asuntos a la mesa... o al campo de certámen... cuando es necesario. Aún *hay* problemas, por supuesto; eso es inevitable. Aun así, el principio de *Valemus ex pluribus* ("Siendo muchos, somos fuertes") es una antigua tradición del Concilio.

Respeto

El poder compartido exige respeto mutuo... especialmente cuando el poder en cuestión puede literalmente poner a la gente del revés. Las formalidades entre los miembros del Concilio (ver Rangos y Títulos, más adelante) reflejan el respeto que cada miembro se ha ganado. A diferencia de los rangos hereditarios o adquiridos tan comunes en el reino de los mortales, los títulos del Concilio se ganan mediante logros. Un mago de las Tradiciones debe superar ciertas pruebas y dominar ciertas Artes antes de que se le conceda un título formal. Incluso ahora, cuando tantas viejas instituciones han quedado descartadas debido al progreso o la necesidad, los títulos formales deben *ganarse*, no *asumirse*.

Aun así, hasta los rangos más bajos del Concilio merecen un cierto respeto bajo las leyes de éste. Seguro, un Maestro arrogante tratará a sus compañeros como a basura; desde cierta perspectiva, se ha ganado el derecho a hacerlo. Dicho esto, incluso el mago más condescendiente tiende a conceder más respeto a sus compañeros magos o acólitos leales que a otros simples mortales. La etiqueta "Durmientes" separa a un miembro de una Tradición de la masa de la humanidad no Despertada y, aunque es muy despectivo para las masas, también refleja el principio de respeto dentro del propio Concilio.

Los Durmientes

La iluminación es algo curioso: puede cegarte ante cosas supuestamente pequeñas como el sufrimiento humano y, aun así, abrirte los ojos y el corazón tanto que todo sufrimiento se convierta en una afrenta contra la vida misma. Y así, los magos del Concilio abarcan desde gente increíblemente compasiva que arriesgará todo para paliar el dolor de un extraño a máquinas de guerra que destrozarán todo un vecindario porque los residentes sencillamente se reencarnarán de todas formas.

Idealmente, el Concilio se formó para proteger a la gente común de los hechiceros rivales. Hasta cierto punto, ese ideal implica más *marketing* que realidad. El protocolo declara: "protege a los Durmientes", así que la mayoría de miembros de las Tradiciones lo hacen. Aunque, más allá de eso, hay un sentido de responsabilidad hacia el mundo no Despertado, aunque sólo sea porque el Concilio sabe cuánta Magia depende de que la gente crea en ella.

¿Tradiciones Caídas?

Aunque las Tradiciones se mantienen firmes en su aparente integridad, un rumor persistente se ha aferrado al grupo en su conjunto, que se difunde tarde por las noches, cuando ya no hay tantas inhibiciones y los secretos se sueltan: *los Maestros del Concilio eran Nefandos... y quizás lo siguen SIENDO.*

¿Es cierto? Probablemente no, pero nunca se sabe. Sin duda, explicaría unas cuantas cosas:

- La implosión de Doissetep, la cual ciertos magos (Herméticos y de otro tipo) creen que se produjo cuando el Maestro Porthos descubrió pruebas de una infestación de Caídos y por ello aniquiló toda la Capilla. O quizás, él era quien estaba corrupto y *algún OTRO* acabó con Porthos. Los liosos informes aportan demasiadas preguntas y muy pocas respuestas.
- El Guerrero de la Ascensión, habitualmente considerado un Nefando, podría haber reconocido en su lugar la infiltración de Caídos en Horizonte y su Concilio y por ello haber conducido a un ejército contra él.
- La traición de Horizonte, la cual podría o no haber sido cometida por un embajador de los Huecos **(ver el recuadro ¿Traición Hueca? en la Parte IV, pág. 201)**. Quizás él sabía algo que las Tradiciones se negaban a reconocer. Quizás la "invasión Tecnocrática" fue realmente una purga. Cosas más raras han pasado...
- El asunto Helekar, por razones obvias. Sí, los Chakravanti *afirman* que Voormas estaba sencillamente corrupto, no Caído, pero, ¿por qué deberíamos creerlos a *ellos*?
- La Tormenta de Avatares, porque explicaría *tanto* si un puñado de Archimagos hubieran decidido cubrir sus rastros causando el mayor cataclismo metafísico desde el Diluvio.
- La Segunda Guerra Massassa, porque, maldición, ¿no resultó ser *tan* conveniente?

E incluso si sólo algunos, o ninguno, de estos eventos han tenido lugar en tu crónica, los diversos abusos por los que son tristemente famosos los Maestros de las Tradiciones podrían sin duda apuntar a cierto grado de corrupción de los escalones más altos del Concilio. Quiero decir, ¿no parece extraño que un grupo de semidioses con aspiraciones de grandeza desperdiciasen sus vidas y poder por una fútil cruzada para traer de vuelta la Edad Oscura?

Los niveles más bajos claramente tampoco son inmunes. Quizás son los *nuevos* miembros de las Tradiciones quienes están acribillados por la corrupción. Después de todo, cuando alguien toma todo en lo que creías, lo arroja en una trituradora y te dice que *sencillamente te jodas y LIDIES con ello*, ¿no haría que *tú* buscases confort y ayuda en cualquier sitio donde pudieras encontrarlos? Las situaciones desesperadas requieren medidas desesperadas, y el Diablo no parece tan malo cuando te ofrece ventaja desde el Abismo.

Podría ser posible que en tu crónica las Nueve Tradiciones estén llenas de corrupción Nefanda. Una crónica centrada en la Tecnocracia sin duda podría partir de esta suposición, y una de los Dispares también. Una intrigante crónica podría construirse a partir de una empresa conjunta entre magos de las Tradiciones, la Tecnocracia y los Dispares, que colaboran para erradicar a los señores Nefandos del Concilio de las Nueve. ¿Qué clase de evidencia podría facilitar tal alianza y cómo de fiable podría ser? Quizás el rumor de infiltración Nefanda es en sí mismo una táctica de los Caídos para volver a las Tradiciones contra sí mismas. Tantas posibilidades, tan pocas respuestas definitivas...

Un tema de corrupción Nefanda dentro de las Nueve Tradiciones crea expectaciones y las mete en la mente colectiva. Incluso si los rumores son falsos, la misma *idea* puede tener tremendas implicaciones. Como revela la Parte V de este capítulo, tales maquinaciones son, sin duda, apropiadas para los Caídos. Y aunque **Mago** siempre ha asumido que las Tradiciones son los buenos, ¿desde cuándo **Mago** ha tratado *alguna vez* de juzgar las cosas por lo que parecen?

Generalmente, el Concilio también desaprueba la coacción. Se les debería permitir a los Durmientes tomar sus propias decisiones y encontrar sus propias vías hacia la realización espiritual. En el pasado, los Maestros de las Tradiciones *usaron* sus poderes para imponer creencias o castigar la desobediencia... y ese pasado avergüenza al Concilio en su totalidad. Especialmente para magos que provienen de culturas que han sido oprimidas o esclavizadas, el principio de libertad de elección, incluso cuando esa elección pone a las Tradiciones en el lado equivocado de la realidad, es inquebrantable. "Si sencillamente forzamos a los Durmientes a aceptarnos", dice su razonamiento "o simplemente los drogamos hasta que sigan nuestra guía, no seremos mejores que los *Tecnócratas*".

Magia

Aunque ciertos tecnomantes tienen problemas con el término, la idea de la Magia es uno de los principios fundamentales del Concilio. Para la mayoría de Tradicionalistas, la Magia es el Arte y la Ciencia de transformar la realidad por medio de tu Voluntad y entendimiento. Aunque a menudo no están de acuerdo en cuanto a los métodos específicos (en términos de juego, el *foco*; ver los epígrafes de las Tradiciones más adelante, además del **Capítulo Seis**, **pág. 256-259**, y el **Capítulo Diez**, **pág. 565-600**), los magos de las Tradiciones comparten una creencia común: *cambias la realidad porque sabes que PUEDES.*

A falta de un término mejor, están de acuerdo en llamar a esta creencia "Magia".

Esta creencia ha ayudado al Concilio a superar sus muchas tribulaciones y divisiones. Incluso ahora, cuando la tecnología avanzada gobierna el mundo, los magos mantienen su fe en la magia. Sí, usarán sus propios términos en conflicto para definirla... o incluso, en el caso de Eteritas y Adeptos Virtuales, sacudirán sus cabezas ante un término tan ridículo. Aun así, la Magia es el núcleo del Concilio, la fe que lo une más allá del desastre.

Ascensión

Todos los demás elementos llevan a los cimientos sobre los que descansan las Tradiciones: el ideal de la Ascensión. Aunque todos ellos tienen ideas diferentes sobre los detalles, los miembros del Concilio están de acuerdo en que una intersección de trascendencia personal y desarrollo de la humanidad es la mayor aspiración de un mago. La gente merece algo *mejor* que un miserable Mundo de Tinieblas, más que sedación u olvido. Según el Concilio, esta rota cáscara de Creación *no puede* ser lo mejor que podemos lograr. Y por ello, incluso cuando ese ideal parece más lejano que nunca, las Tradiciones buscan la perfección personal y la mejora del hombre.

Organización y leyes

La Magia tiene leyes. Al igual que las Tradiciones. No puedes tener una colección de casi semidioses trabajando juntos durante 500 años sin ninguna organización seria. Y, aunque muchas de las más viejas costumbres han quedado en el camino (algunas por desuso, otras por necesidad e incluso otras porque eran reliquias que debían ser desechadas), el Concilio aún mantiene un código de respeto, cooperación y, cuando es necesario, consecuencias.

Durante siglos, el Concilio operó por medio de jerarquías verticales:

- Nueve ***Primi***, representantes personales de las Tradiciones que se encontraban en ***Horizonte***, el baluarte del Concilio, y proporcionaban gobierno oficial para la totalidad del mismo.

- Las ***Capillas y Reinos del Horizonte*** proporcionaban hogar a diversos magos y acólitos de las Tradiciones. Algunos, como Doissetep, eran antiguos y poderosos, y otros, como el Legado del Espía, proporcionaban sangre nueva. Cada Capilla tenía al menos una cábala o concilio que dirigía el lugar, aunque algunas de las más grandes estaban infestadas de crueles rivalidades por la posición de líder. La mayoría de Capillas tenían al menos una conexión tangencial con Nodos y reinos y, aunque muchas preferían un ambiente, grupo o punto de vista concretos, la gran mayoría de ellas proporcionaba un terreno común para miembros de diversas Tradiciones.

- Las ***cábalas*** se formaban dentro de esas Capillas, unidas por amistad, juramento o alguna causa común. Cada cábala era una unidad independiente, pero normalmente respondía, según correspondiese, ante los líderes de su Capilla, las Tradiciones de sus miembros y el Concilio de Horizonte que los gobernaba a todos.

Cuando (*si* es que…) Horizonte y las poderosas Capillas cayeron, las Capillas y cábalas menores quedaron en gran medida ceñidas a su propio criterio. Para bien o para mal, cada cábala o Capilla terminó gobernándose a sí misma. Y cada mago y cábala se convirtió en la ley para sí mismo, las viejas jerarquías no tenían ningún significado. Sólo los ideales y, sí, las *tradiciones* mantuvieron todo el concepto con vida.

Como cabría esperar, las Viejas jerarquías presentaban gran cantidad de abusos. Magos poderosos que literalmente salían impunes de asesinatos y sus más jóvenes y menos poderosos compatriotas cargaban con el peso del castigo. Sin embargo, los ideales democráticos de los siglos XIX y XX (junto con los abusos que los fomentaron), socavaban mucho de esas jerarquías originales, y los reveses que sufrió el Concilio en torno al cambio de milenio han acabado con la mayoría del resto. A principios del siglo XXI, las Tradiciones operaron en un estado cercano a la anarquía, siguiendo los viejos protocolos sólo en aquellos casos en los que magos o cábalas concretos podían imponerlos. Tras un período de luchas intestinas, los magos supervivientes aunaron esfuerzos y crearon una estructura que, en teoría, mezclaba los mejores elementos del viejo Concilio con las reformas necesarias y una mirada hacia el futuro, en lugar de las viejas cargas del pasado.

Títulos honoríficos

Hay una ley no escrita pero aceptada entre los magos de las Tradiciones: *da a tus compañeros el respeto que se hayan ganado*. Esto era especialmente importante en los primeros días, cuando extraños de todo el mundo crearon una alianza a pesar de las divisiones por sexo, cultura, credo y lengua. En este nuevo milenio, pocos magos se preocupan por tales formalidades a menos que seas un magus Hermético, un Corista, un Akáshico o alguien que está lidiando con uno de ellos. Aun así, es una buena idea al menos *comprender* la jerarquía establecida, especialmente cuando la tradición es parte de tu identidad.

Durante la Gran Asamblea del siglo XV, las Tradiciones establecieron una serie de rangos y títulos comunes. Como enemigos que negociaban, estos fundadores se impusieron títulos honoríficos unos a otros y respetaron esos títulos y a la gente que se los había ganado en consecuencia. Un hombre podría hablar una lengua extraña, tener otro color de piel y adorar a dioses que te parecen demonios, pero ese hombre es Maestro Nosequé, *bani* Nosecuantitos. Tu cultura podría no aceptar a las mujeres como iguales, pero si esa mujer era una Adepta o Maestra de su Tradición, entonces se había ganado el derecho de ser tu par, posiblemente hasta tu superior.

En los días de la opresión colonial, estos títulos y los honores vinculados a ellos permitieron a los magos colaborar sin matarse unos a otros… la mayor parte del tiempo, al menos. Como resultado, los miembros de las Tradiciones aún los usan en entornos formales o cuando hay que resolver disputas. Incluso en esta era democrática, hay razones prácticas para ritualizar el respeto.

Los Protocolos y la Regla de la Sombra

La Magia sin consciencia es algo terrible. Para evitar los peores excesos de los magos-tiranos (y para castigarlos cuando sea necesario), la Asamblea estableció Protocolos de las Tradiciones que se aplicarían por igual a todos los miembros. Como con cualquier conjunto de leyes, la parte de "por igual" se ha vuelto algo flexible con los años. Aun así, las siguientes reglas han durado cinco siglos. Los magos más jóvenes pueden reírse ante la arcaica verborrea, pero los principios tras estas leyes son lo bastante claros.

Los magos de las Tradiciones que rompan Protocolos menores suelen lidiar con los ancianos del grupo. Sin embargo, las violaciones graves pueden ser llevadas ante un *Tribunal* formal. En ausencia de una fuerte organización y magos Maestros, tales Tribunales son muy raros, así que los ofensores graves podrían ser simplemente asesinados por sus compañeros de cábala si se pasan demasiado de la raya.

Respeta a los de mayor conocimiento.

Considerado de sentido común, este Protocolo se basa en la idea de que el conocimiento es tanto valor como poder.

Rangos y títulos

Aunque muchos magos individuales, e incluso algunas Tradiciones, tratan estos títulos como formalidades opcionales, proporcionan un legado de estatus y respeto esencial dentro del grupo en su totalidad.

- **Oráculo:** Un mago mítico que ha trascendido la existencia terrenal y ahora vacila entre la Ascensión completa y la imperfecta mortalidad. Esencialmente un *bodhisattva* o un santo, un Oráculo es más que una persona y menos que una divinidad.
- **Primus:** "Primero"; se refiere tanto a los fundadores originales de las Nueve Tradiciones como a los representantes vivos de dichos grupos hoy en día.
- **Archimaestro:** Un poderoso magus cuyo dominio de las Esferas manifiesta vidas de estudio y práctica. Los Archimaestros, siempre una raza escasa, son prácticamente míticos en la actualidad. Denominados entre los Eteritas como Maestros Científicos.
- **Maestro:** Un consumado magus cuya habilidad, Artes y perseverancia se han ganado mucho respeto entre sus pares magos. Dependiendo de la metatrama, los Maestros podrían ser muy pocos hoy en día. En terminología Eterita, un Doctor.
- **Adepto:** Un mago que domina con significativa habilidad las Artes místicas. Normalmente conocido como Profesor en la Tradición Eterita.
- **Discípulo:** Un miembro establecido de las Tradiciones que ha demostrado habilidad Mágica. Conocido entre los Eteritas como un Científico con "c" mayúscula.
- **Iniciado:** Un miembro nuevo y por probar de una Tradición. Entre los Eteritas denominado Estudiante.
- **Aprendiz:** Un aspirante a mago que aún no ha sido aceptado en una Tradición.
- **consors:** Un aliado no Despertado especialmente hábil o poderoso.
- **acólito:** Un mortal leal y apreciado; también llamado aliado por magos a los que desagradan los matices religiosos del rango formal.

Nombres tradicionales

Los siguientes títulos no encajan en la jerarquía oficial, pero describen el estatus, o falta de él, de un mago dentro de las Tradiciones. Dado que la mayoría de estos términos son arcaicos, despectivos o ambas cosas, la mayoría de los magos no los usan.

- **El Concilio, Concilio de las Nueve Tradiciones Místicas:** Usado para los nueve miembros que representan a cada Tradición y como nombre colectivo para la propia facción. Aparentemente, el nombre "Concilio de las Nueve" también ha sido adoptado por satanistas mortales, lo cual divierte tanto como molesta a los verdaderos miembros de las Tradiciones.
- **cábala:** Un pequeño Concilio, es decir, un pequeño grupo de magos que trabajan juntos.
- ***bani:*** Una prefijo formal que significa "de la casa de…". Por ejemplo, Caballo Pintado, *bani* Cuentasueños.
- **Diácono:** El miembro fundador de una Capilla. Sólo los Coristas y los Herméticos emplean este título porque el matiz cristiano lo hace especialmente inapropiado para Tradiciones como los Verbena o los Cuentasueños.
- **Compañero:** Un miembro de pleno derecho de una Capilla. Este título rara vez se usa fuera de estamentos formales.
- **Centinela:** Un mago aliado que ayuda a proteger y trabaja en torno a una Capilla a la que no pertenece oficialmente.
- **errante:** Un mago traumatizado impulsado por la venganza. También se usa para referirse a magos que abandonan el Concilio mientras alimentan su rencor.
- **rufián:** Un antiguo miembro de las Tradiciones o la Tecnocracia que se ha convertido en un mercenario.
- **Dispar:** Un mago que pertenece a una secta mística que rechaza unirse a las Tradiciones. Aunque originariamente el término era un insulto (significa "una parte menor y separada"), muchos Dispares han aceptado el nombre como un desafiante honor.
- **Huérfano:** Alguien que parece haber Despertado por sí mismo, rechaza unirse a cualquier secta establecida o ambas cosas. El término, a menudo en mayúscula para los miembros del Concilio, se considera insultante tanto entre las Tradiciones como entre los propios huérfanos… especialmente, si dicho huérfano es, en realidad, miembro de una secta Dispar **(ver pág. 214- 215)**.

La deuda con un tutor debe ser pagada.

En la Tradición Hermética, los profesores esperan un pago regular a cambio de su tiempo y experiencia. Otros grupos manejan las cosas de forma diferente, pero se espera que *cualquier* estudiante pague sus deudas. Un pupilo o aprendiz que no honre esos acuerdos queda suspendido del programa; si abandona el programa sin pagar por lo que ha adquirido y lo pillan, se Marca el Avatar de ese estudiante. Desde ese momento en adelante, ningún mago respetable de las Tradiciones enseñará al pupilo.

La palabra de un mago es su honor; no rompas ningún voto que hayas jurado.

Sí, los magos mienten. Sin embargo, romper juramentos formales es un asunto serio. Sin un Protocolo rígido para hacer cumplir tales acuerdos, las Tradiciones se habrían desmoronado hace eras. Aún más importante, un juramento se considera un acto de Magia en sí mismo; violar uno falta al respeto a las Artes. Los mentirosos tienden a ser evitados siempre y cuando se les pilla. Los perjuros a menudo son Marcados, incluso en el más permisivo nuevo milenio.



La voluntad de un Oráculo siempre debe ser obedecida.

Sí, cierto. Más allá del hecho de que pocos magos actuales creen siquiera que *existan* los Oráculos, este Protocolo suscita una duda muy sencilla: ¿y si ese Oráculo es un capullo? Los registros Herméticos exponen claramente que las órdenes oraculares deben seguirse, pero esa ley parece desfasada, incluso peligrosa, en la actualidad. Aunque el castigo oficial por la deslealtad es la Censura, ha pasado más de un siglo desde el último castigo registrado por esta clase de desobediencia.

No traiciones a tu cábala o Capilla.

Éste puede ser el pecado más imperdonable para el Concilio. Un mago que traiciona a sus compañeros es Marcado, condenado al Ostracismo y, muy habitualmente, asesinado.

No conspires con los enemigos de la Ascensión.

Ésta es quizás la segunda ofensa más grave, aunque “conspirar” y “enemigo” suelen estar abiertas a interpretación. Las crisis hacen extraños compañeros de cama, especialmente si se considera que los Hijos del Éter y los Adeptos Virtuales deben su membresía a tales conspiraciones. Aun así, un mago que conscientemente pone en riesgo a sus compañeros al lidiar con el enemigo puede ser Censurado, Marcado e incluso condenado al Ostracismo. Si el enemigo en cuestión es un Nefando, la pena podría ser el Gilgul, la muerte u ocasionalmente ambas.

Protege a los Durmientes; no saben lo que hacen.

En lo que concierne a muchos miembros de las Tradiciones, ésta es la razón de toda su organización. Si cada mago tiene carta blanca para explotar a los Durmientes, los ideales del Concilio son una farsa. La mayoría de los miembros del Concilio protegen a gente inocente; quienes no lo hacen... o activamente los ponen en peligro... tienden a ser rehuidos, Censurados o probablemente algo peor.

Sé sutil con tus Artes, no sea que otros reconozcan lo que eres.

Esta Regla de la Sombra no es uno de los Protocolos originales; sin embargo, desde el Tiempo de las Hogueras ha sido de sentido común. Alguna gente la obedece ésta más que otra, pero dada la preponderancia de la tecnología de monitorización, las videocámaras, los teléfonos y los temidos *post* de YouTube, un mago ostentoso está, básicamente, escribiendo su sentencia de muerte.

Crímenes y castigos

Durante siglos, el Concilio ha empleado una escala graduada de crímenes y castigos. Los *crímenes menores* incluyen infracciones sociales menores (cobardía, engaño, vagancia, lascivia, falta de respeto e incapacidad *online*), así como actos menores de robo, asalto o daño. Los *crímenes mayores* son ofensas graves contra los Durmientes, el Concilio o ambos: asesinato, abusos sexuales o violación, traición, romper juramentos, Infernalismo y casos graves de crueldad, robo o destrucción de la propiedad.

De la primera categoría se ocupan individuos dentro de una cábala, Capilla o Tradición, normalmente con compensaciones (multas y favores), *Marcas* místicas menores, *Censuras* (una severa reprimenda oficial), aislamiento social, ordalías o quizás un sencillo pero memorable linchamiento por parte de los propios compañeros magos; ver ***Certámen***, más adelante.

Los crímenes mayores garantizan Tribunales formales, procedimientos legales serios y castigos severos como: *Servidumbre*, *Ostracismo* (exilio), Marcas duraderas, muerte, *Gilgul* (la destrucción del avatar) y, en el peor de los casos, una combinación de esos castigos.

Especialmente en el rol ampliado de las leyes en el nuevo milenio, muchos niveles de la justicia de las Tradiciones van más allá del alcance de este libro. El suplemento **El Libro de los Secretos** cuenta con un tratamiento más detallado de los crímenes y los castigos bajo las leyes del Concilio.

Certámen: El duelo de los magos

Para resolver las diferencias entre magos del Concilio, existe el *certámen*: un duelo místico formal en el que los magos enfrentados solucionan sus conflictos mediante una batalla ritualizada. El certámen, una costumbre que data de las tradiciones Herméticas medievales, proporciona un método honorable de resolver problemas con los mínimos daños. Por desgracia, las viejas formas de certámen (descritas en el **Capítulo Nueve**) se volvieron más o menos impracticables en torno al cambio de milenio. Entre las pérdidas de los Reinos del Horizonte y la desaparición de los viejos Maestros, esa forma de duelo ha tenido que cambiar.

Llamado así por la palabra latina para "duelo", el certámen sigue siendo un método aceptado para resolver el equivalente de las Tradiciones de un pleito. Sin embargo, en el reino mortal, el viejo y altamente Mágico estilo de combate ritual ha dado paso a competiciones de acertijos; peleas físicas no mortales, competencias de cultura ocultista, pruebas de fuerza, resistencia o concentración y otras competiciones que evitan el daño corporal y la pirotecnia Mágica. Las pruebas místicas sutiles como encender una vela o tocar una campana con concentración en lugar de con tecnología siguen siendo populares. Sin embargo, los duelos de magos de la vieja escuela son demasiado vulgares para usarlos en la Tierra.

Durante los años salvajes del Concilio, el certámen era tanto un deporte como un procedimiento legal. Dependiendo de los eventos de metatrama que escojas, tales pruebas tan vulgares podrían no ser posibles a día de hoy. Sin embargo, sin importar la metatrama, los certámen del nuevo milenio tienden a ser más sutiles, y peligrosos, que los vulgares espectáculos de antaño.

Idealmente, un certámen resuelve disputas sin lesiones físicas, males mentales o daños colaterales. Las dos partes en discordia entran en el espacio ritual tras realizar ciertas apuestas o concesiones en función del resultado. En la mayoría de casos que implican un desafío legal (frente a un duelo por deporte o para practicar), la parte perdedora ofrece una disculpa formal al vencedor, lo indemniza o realiza algún servicio previamente acordado para la parte ganadora. En los casos extremos, el perdedor puede ser exiliado de la Capilla, aunque esto sólo ocurre en las disputas más severas. Por etiqueta, el vencedor mantiene cualquier Quintaesencia que haya absorbido en el duelo. El perdedor, por supuesto, pierde cualquier Quintaesencia que apostase.

Para las disputas serias, un certámen puede lucharse "a daño" o, raramente, a muerte. En tales duelos, todos los implicados acuerdan considerar al ganador inocente de asalto, crueldad o asesinato, siempre que esos crímenes se cometan sólo durante el propio duelo. Sin embargo, un tramposo podría ser culpable de traición, especialmente si dicha trampa ocasiona lesiones o la muerte. Tales certámen son raros, especialmente en el nuevo milenio. Doissetep solía albergar duelos mortales bastante a menudo, pero esos excesos se consideran ahora otro síntoma de la corrupción de una Capilla.

Varias Tradiciones también tienen sus propias formas de certámen: competiciones de oraciones o de canto para el Coro Celestial, *flame wars* para los Adeptos Virtuales, ordalías para los chamanes y brujas, batallas de artes marciales para los Akáshicos y otros tipos de luchadores, pruebas de escolasticismo y conocimiento para los grupos académicos, etc. Ciertos Extáticos han llegado a ser conocidos por tener sesiones de atrevimiento o verdad que *realmente* ponían a prueba los límites de cada participante. La mayoría de métodos carecen del espectáculo de un verdadero certámen; dicho esto, también es menos probable que atraigan a la Paradoja, los Tecnócratas u otras clases de policías.

Para los sistemas de juego involucrados en los duelos de magos y los certámen de la vieja escuela, ver ***Duelos Mágicos*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 430-434**.

¿Un vibrante futuro?

A pesar de su nombre, las Tradiciones se adaptan a las circunstancias. Tras los años noventa, el Concilio se ha visto forzado a adaptarse una vez más.

La Esfinge

Poco después de la devastación de Horizonte (de nuevo, asumiendo que eso pasase para empezar), las Tradiciones caen en el caos. Con la mayor parte de los Maestros desaparecidos o huidos en busca de aislamiento, los magos más jóvenes se encuentran perdidos sin liderazgo ni dirección. La Ascensión parece entonces una broma cruel y los magos restantes de las Tradiciones no están riéndose.

Y entonces comienzan las transmisiones.

El enigma te lleva donde no puede llevarte el dogma. No creamos el Camino a la Ascensión; lo exploramos.

En un maremágnum de comunicaciones, comienza a aparecer este mensaje, normalmente vinculado a algunas misteriosas pistas sobre asuntos secretos. Estas transmisiones, que se manifiestan en diversas formas (grafitis, grabaciones en vídeo, cartas, *emails*, carteles, susurros oídos sin querer, anuncios de televisión, noticiarios, incluso anuncios que nadie ve salvo el receptor que se pretende), se originaron en torno a 2002. La mayoría de ellas, si no todas, presentan la imagen de una esfinge: la híbrida creadora de enigmas de la mitología griega y las estatuas egipcias. Poco después de que se reciba cada transmisión, la imagen comienza a desaparecer. Por su parte, los propios mensajes llegan limpios y son irrastreables mediante cualquier método tecnológico o Mágico. Cada transmisión parece estar hecha a medida para su receptor original, salpicada de acertijos, pistas y el aparente mensaje universal sobre el enigma, el dogma y la exploración de

Destinos futuros: La Esfinge

Como se refleja en el suplemento *Manifiesto: Transmisiones del Concilio Renegado*, la Esfinge y sus orígenes son misterios que permanecen sin resolver de forma intencional. Con ese espíritu, **Mago20** no proporciona una solución oficial al enigma. Por ello, un Narrador de Mago tiene las siguientes opciones:

- **La Esfinge permanece:** Aún está ahí fuera mandando transmisiones y aún no se sabe quién es. Tus jugadores podrían recibir transmisiones de la entidad llamada la Esfinge, pero su naturaleza última, aunque obviamente útil, sigue siendo un misterio. Como antes, es lo que tú quieres que sea.
- **La Esfinge ha sido revelada:** Quién o quiénes están tras las transmisiones han sido descubiertos o se han revelado. Quizás era el viejo Concilio, una entidad umbral o lo que tú quieras que sea. O quizás las transmisiones simplemente se detuvieron y el enigma de la Esfinge sigue sin resolverse. De cualquier forma, la Esfinge y sus mensajes son historia pasada para 2014, aunque podrían haber allanado el terreno para el renovado Concilio de las Nueve Tradiciones.
- **¿*Qué Esfinge*?:** Ya sea porque Horizonte nunca cayó o porque las transmisiones nunca aparecieron, la metatrama de la Esfinge nunca ocurrió. Quizás aparezca en futuras aventuras o sea un rumor en ciertos rincones del mundo Despertado. En cualquier caso, los elementos de las transmisiones y su fuente, que serían capaces de cambiar las reglas del juego, no tienen efecto en tu crónica.

El Concilio de Nuevo Horizonte de **Mago20** asume la primera o la segunda opción. Aunque la propia Esfinge podría seguir siendo un misterio, su influencia nutre la formación de un nuevo Concilio para reemplazar al viejo, teóricamente, reteniendo sus fortalezas y evitando sus defectos previos. En la opción Nº 3, por supuesto, el Concilio Renegado nunca se formó, así que las Tradiciones podrían mantener su vieja forma liderada por Horizonte, seguir divididas y asediadas o haber transicionado a un nuevo estado gracias a otras circunstancias que las guíen. En cualquier caso, las Tradiciones, de una forma u otra, resisten.

la Ascensión. Gracias al diseño de la esfinge, el emisor de estas transmisiones fue rápidamente apodado *la Esfinge*.

¿Quién *es*, o *era*, la Esfinge? Más de una década después de que las transmisiones aparecieran por primera vez, nadie lo sabe en realidad.

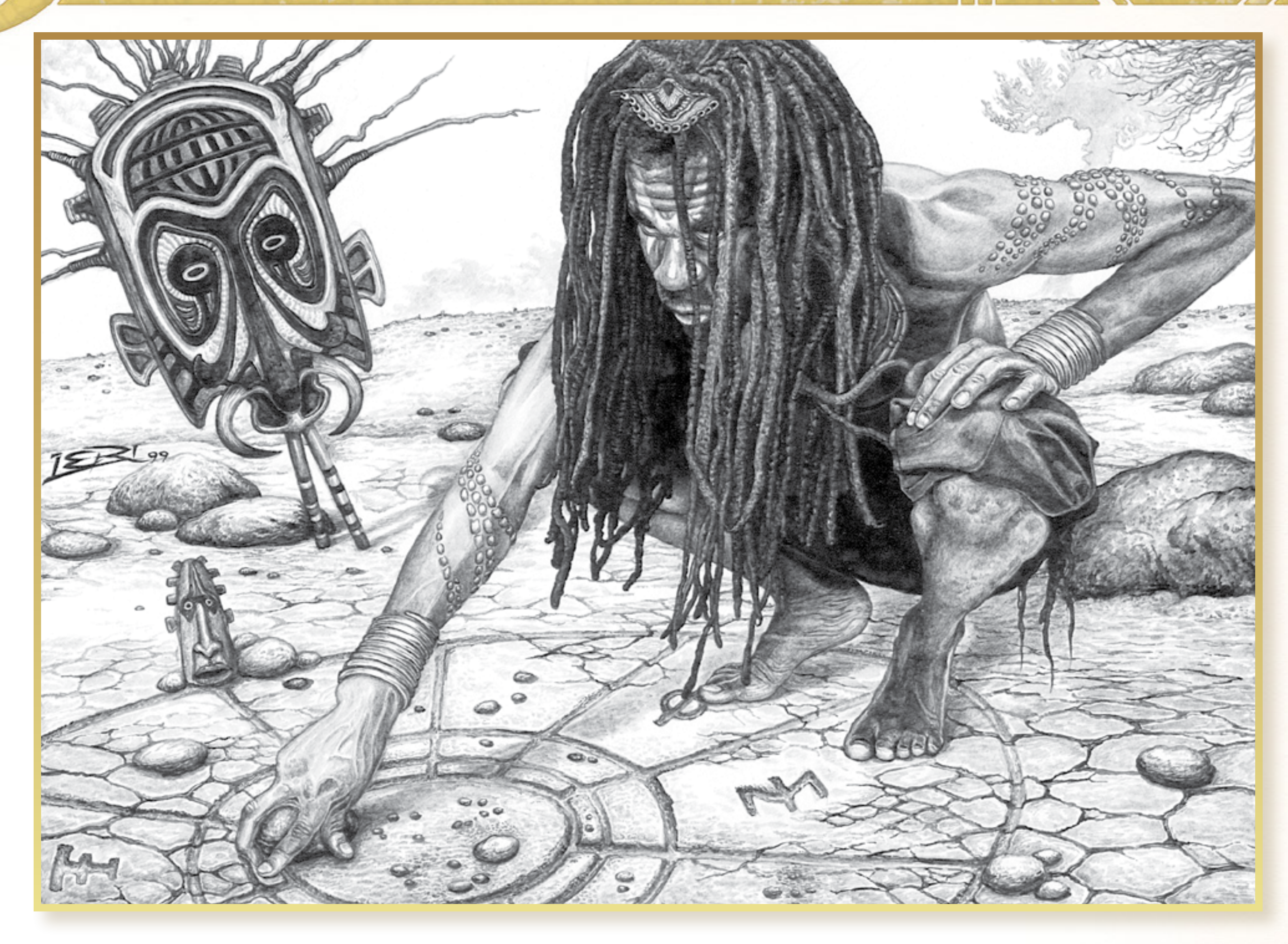
Dado que las transmisiones prefieren a las Nueve Tradiciones, los receptores asumen que la Esfinge es un Archimaestro de las Tradiciones, un grupo de Maestros, uno o más Oráculos, el perdido Concilio de Horizonte o alguna entidad que simpatiza con las Tradiciones en su totalidad. Ciertas transmisiones son enviadas a Tecnócratas, huérfanos o Dispares, y unas pocas se manifiestan a Durmientes. Todas ellas contienen un cierto grado de información útil, pero sugieren cursos de acción que suelen parecer peligrosos, radicales, destructivos o incluso suicidas.

El Concilio Renegado y el Panóptico

La naturaleza anónima de la Esfinge y sus motivaciones ocultas llevan a ciertos magos a desconfiar de su influencia. Otros magos, animados por su actitud llena de esperanza, abrazan a la Esfinge con una devoción casi fanática. La mayoría de los magos de las Tradiciones toman una aproximación escépticamente optimista y siguen la guía de la Esfinge, pero vigilan en busca de trampas y motivaciones ocultas. Comienza a sonar la expresión *Concilio Renegado*, posiblemente inspirada por la idea de que una cábala de viejos Maestros o un nuevo grupo está haciéndose cargo de las Tradiciones de nuevo.

Dados los excesos y el estancamiento del viejo Concilio, ciertos grupos están menos emocionados con la idea de un oculto concilio que haga volver las viejas costumbres. Se forma un grupo Tecnócrata llamado *Panóptico* para rastrear y acabar con la Esfinge y sus devotos. Dentro de las Tradiciones, se crean tres grupos para apoyar al Concilio Renegado, oponerse a él o continuar con una actitud de esperar y ver hasta reunir más datos.

- **Los Emisarios** crean un *Manifiesto del Concilio Renegado* que ratifica los ideales del viejo Concilio al tiempo que abraza nuevos niveles de libertad, mayor diversidad y una aceptación de la tecnología como herramienta válida en la búsqueda de la Ascensión. Al tomar elementos militantes de la Guerra de la Ascensión, estos Emisarios siguen las indicaciones de la Esfinge y comienzan a atacar baluartes de la Tecnocracia, socavar planes Nefandos y unir cábalas de las Tradiciones bajo la bandera del Concilio de Nuevo Horizonte. Aproximadamente una década después de la publicación del *Manifiesto*, el nuevo Concilio está en marcha y sus planes son guiados por la Esfinge y sus transmisiones, aunque no son dependientes de ellas.
- **Los Guardianes** permanecen escépticos, o directamente hostiles, ante la Esfinge y sus planes ocultos. Estos magos protegen lo poco que les queda, se dedican a sus prioridades individuales y miran con recelo a los Emisarios y su *Manifiesto*. Algunos han perdido amigos por las maquinaciones de la Esfinge y otros han visto un ominoso misterio tras toda la estratagema. Estos Artesanos de la Voluntad rechazan unirse al Concilio de Nuevo Horizonte, ya sea por lealtad al "verdadero Horizonte" o por puras sospechas de las intenciones del Concilio Renegado.
- **Los Neutrales** median entre ambos extremos, mantienen un ojo atento a las trampas mientras aceptan la útil naturaleza de la Esfinge. Estos magos podrían unirse al grupo de Nuevo Horizonte, pero permanecen cautelosos ante la fuente última de su inspiración.
- Mientras tanto, **Panóptico** sigue persiguiendo a la Esfinge y sus devotos sin victorias firmes y concluyentes. Al usar tácticas de la Guerra de la Ascensión de la vieja escuela, este grupo se consagra a eliminar de la historia tal Subversión de la Realidad residual, despejando el camino para un nuevo y más eficiente futuro. Para más detalles, ver la sección ***Unión Tecnocrática***, más adelante en este mismo capítulo.



¿Es la Esfinge un remanente de la Guerra de la Ascensión? ¿Podría estar mostrando el camino hacia una nueva aproximación a la Ascensión sin la confusión de eras pasadas? ¿Es todo una trampa para las Tradiciones o ha encontrado el perdido Concilio de Horizonte una forma de desafiar la entropía en su búsqueda para crear una vibrante nueva era para la Ascensión?

Como su nombre sugiere, el asunto de la Esfinge es un acertijo cuya solución última aún no ha sido revelada…

¿El Concilio de Nuevo Horizonte?

Las Tradiciones originales eran un conglomerado eurocéntrico de identidades forzosas e incómodos compromisos. Tras el colapso del bastión del viejo Concilio en Horizonte (asumiendo que ese colapso haya ocurrido), las Tradiciones se separaron, se reagruparon y crearon una "Asamblea de Nuevo Horizonte" en Los Ángeles hacia finales de 2001 como una trampa para atrapar y acabar con sus oponentes (ver **The Book of Madness Revised**, **Mage's Storyteller's Handbook** y **Ascensión**). Tras esto, las revitalizadas Tradiciones eligieron nuevos líderes y comenzaron por establecer nuevos Protocolos y un nuevo comienzo.

Conforme el Concilio entra a grandes pasos en la segunda década del nuevo milenio, sus Tradiciones siguen al dinámico espíritu de este tiempo, quizás forjando un *Concilio de Nuevo Horizonte* que refleje la era actual. Ciertos cambios ya se han asentado y otros mutan dependiendo de los esfuerzos y las circunstancias.

Por último, este Concilio de Nuevo Horizonte es un desarrollo *opcional* de la metatrama. Ciertos cambios ya han sido incorporados en la forma en que **Mago20** trata las Tradiciones y otros están por hacer. Si decides ceñirte a una crónica de **Mago** de "estilo clásico", puedes o ignorar los elementos de Nuevo Horizonte o usarlos, cambiarlos o descartarlos según consideres adecuado. Sin embargo, si quieres llevar **Mago** hasta el nuevo milenio, los siguientes cambios reflejan los ajustes del Concilio en esta dinámica e impredecible era.

- Los **Akashayana**: Renunciando al innato chovinismo de su nombre occidentalizado, la Hermandad Akáshica adopta formalmente el nombre que usan sus iniciados como la forma por defecto para dirigirse a ellos. Toda referencia a "hermanos" ha sido eliminada en favor del nombre *Akashayana*, que también reconoce los elementos panasiáticos del grupo sobre su apariencia sinocéntrica previa.

- Los **Chakravanti**: Suprimiendo toda noción de muerte de su nombre, esta revitalizada Tradición vuelve a sus raíces sánscritas. De nuevo, la Tradición se define por el gran Ciclo, o Rueda (no por la mortalidad, sino por la renovación). En lugar de su morbosidad previa, muchos Chakravanti prefieren los colores brillantes que combinan tintes hindúes con decoraciones mexicanas propias del Día de los Muertos, equilibrando la comprensión de la muerte con la vitalidad de la vida.

- El **Coro Celestial**: En el Nuevo milenio, el Coro se concentra en actos rectos más que en la fidelidad religiosa. Al librarse de instituciones religiosas corruptas, los Coristas abrazan un rol más nómada de amables peregrinos al estilo de Jesús y sus discípulos. No obstante, a pesar de esta influencia cristiana, los Coristas abrazan a monoteístas de todos los caminos espirituales... incluyendo hasta a ciertos neopaganos de la divinidad como el Uno.

- La **Élite Mercurial**: El desfasado concepto de ser "virtual" abre paso al cambiante tecnomisticismo de los Mercuriales. Adoptando un juego de palabras que refleja veleidad, mutabilidad y el reconocimiento de Mercurio / Hermes como el dios de todo el espacio, la Élite se deshace de todo el *cyberpunk* de la vieja escuela a favor de estar en todas partes a la vez y en ninguna durante mucho tiempo.

- Los **Kha'vadi**: Abandonando su "nombre de esclavo", la Tradición Cuentasueños asume su antiguo "título espiritual" como nombre oficial del grupo. Ya nunca más "soñadores" sino "contadores", los Kha'vadi se posicionan como la voz colectiva de las culturas oprimidas y los espíritus olvidados, llevando nuevas visiones a un mundo contaminado.

- La **Orden de Hermes**: Confiando en la estabilidad de sus venerables Artes, los Herméticos retienen el énfasis de su Tradición en la disciplina, el mérito y la excelencia. Incluso así, los nuevos Maestros evitan la agobiante arrogancia de la anterior generación, prefiriendo a Hermes el Sabio Embaucador a Hermes el Reverenciado Maestro.

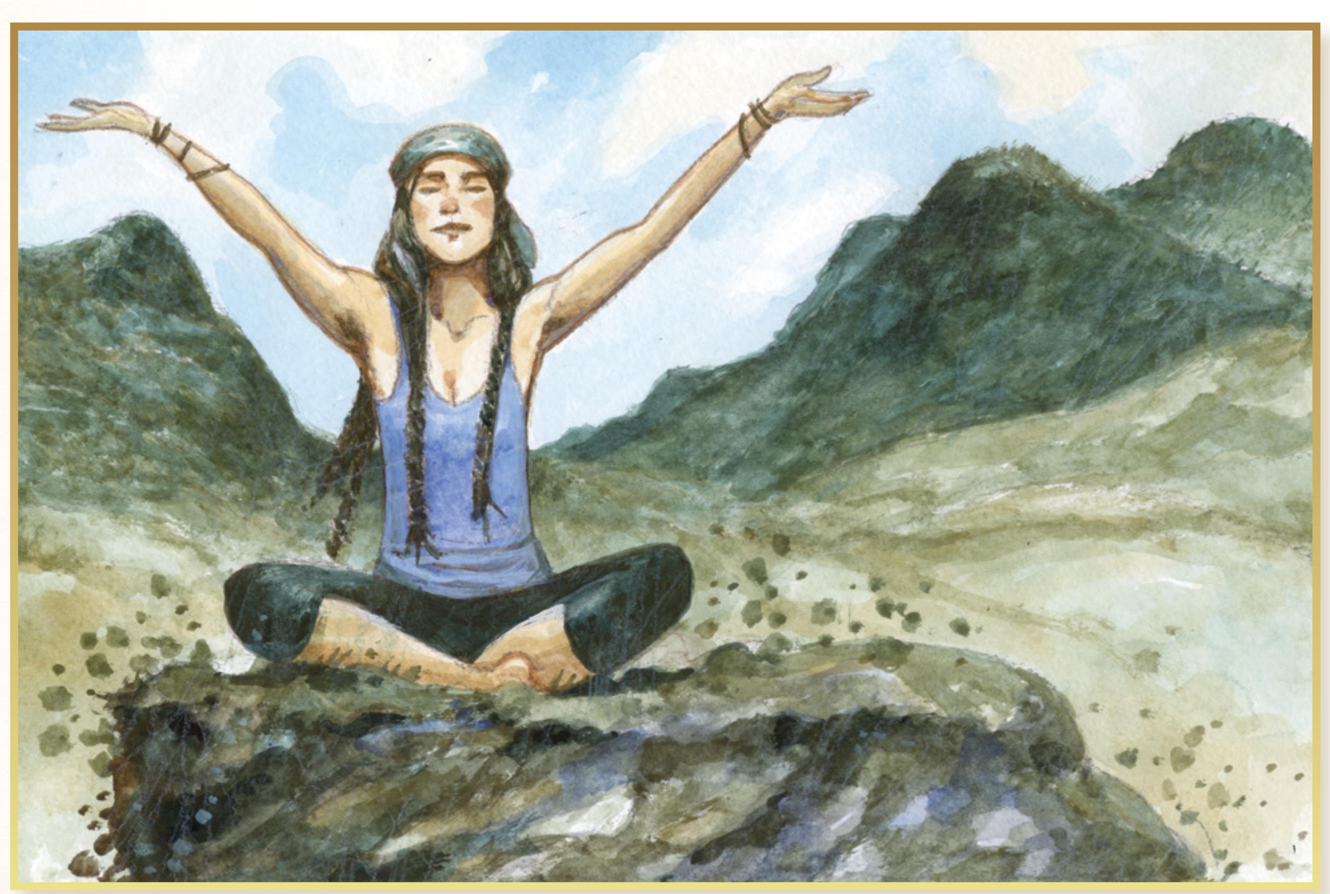
- Los **Sahajiya**: Percatándose de que un "Culto del Éxtasis" no estaba siendo tomado en serio, la Tradición Extática recupera su viejo nombre, cuyo significado ("los Naturales") refleja el abrazo que el grupo hace de las pasiones humanas, los ciclos naturales, el neotribalismo postmoderno y el rechazo del proceso civilizador de la Tecnocracia.

- La **Sociedad del Éter**: ¡Termina por ocurrir! Con la mayoría de sus viejos Maestros muertos, la Tradición Eterita se deshace de su nombre sexista y persigue un futurismo romántico para todo el mundo.

- Los **Verbenae**: Las brujas siguen siendo quizás la Tradición más militante y combinan su primitivismo romántico con tecnopaganismo urbanizado. El grupo, revitalizado por la popularidad de la fantasía y las subculturas neotribales, estrecha su alianza con los Kha'vadi y los Sahajiya, creando una read global de "tribus" activistas que socava los cimientos de la Tecnocracia.

La Colonia

El Concilio de Nuevo Horizonte ha estado dando forma a un bastión en los Alpes del Sur de las tierras salvajes neozelandesas (lo bastante cerca de la civilización para resultar accesible a los magos de todo el mundo y, aun así, lo bastante remoto para pasar desapercibido ante la Tecnocracia. Disfrazado de un estudio cinematográfico llamado *Colony Filmworks*, este "nuevo Horizonte" está siendo moldeado a partir de una mezcla de ma-



teriales naturales, capacidades de alta tecnología y Quintaesencia extraída de una serie de Nodos naturales que han permanecido mucho tiempo sin explotar. Aun así, la Colonia (como suele conocérsela) es todavía una obra en proceso, cuyos materiales y financiación llegan cuidadosamente poco a poco para que no llamen la atención de los Tecnócratas.

Conectada con otras Capillas de todo el mundo, la Colonia tiene portales a varios lugares terrenales y de los Otros Mundos, así como una puerta trasera a la Red Digital. Esta creación, sin embargo, es mucho menor que Horizonte o Doissetep. El Concilio de Nuevo Horizonte ha aprendido la lección. Si las Tradiciones llegan a recuperar su viejo poder, este concilio pretende que ese poder se use de forma más sabia que antes.

Se han reservado nueve asientos para los nuevos Primi para cuando llegue el momento adecuado. Sin embargo, en 2014 esos asientos permanecen vacíos. Las elecciones para elegir a los nuevos líderes del Concilio aún han de decidirse. ¿Quién representa entonces al Concilio de Nuevo Horizonte?

Al igual que con muchos elementos de **Mago20**, esa decisión te corresponde a ti...

Descripciones de las Tradiciones

Las siguientes descripciones de dos páginas presentan a las Tradiciones en un formato fácil de seguir. Las secciones que lidian con la Tecnocracia y los Dispares presentan el mismo tipo de organización salvo por algunas diferencias obvias.

- **Resumen:** Una impresión general del grupo, su historia y la clase de persona que atrae la secta.
- **Organización:** Un breve vistazo a la organización general de la secta.
- **Iniciación:** Un atisbo de los aros por los que tiene que pasar un nuevo miembro para unirse a la secta.
- **Esferas Afines:** La Esfera más habitualmente asociada con el entrenamiento y la especialización del grupo. En los viejos días del Concilio, cada Tradición ocupaba un asiento basado en esa Esfera; sin embargo, dado el ínterin de los eventos recientes, puede que esto ya no sea así. El entrenamiento en el siglo XXI es más ecléctico y personalizado de lo que solía serlo, así que las Esferas secundarias también están disponibles como Esferas Afines. En cualquier caso, un personaje nuevo sólo obtiene *una* de estas Esferas como Esfera Afín. Para más detalles sobre la creación de personaje, ver **Capítulo Seis**.
- **Foco:** La aproximación general del grupo a las creencias, prácticas y herramientas Mágicas. *Estos paradigmas y prácticas, no obstante, NO son exclusivos*. Muchos magos dentro de un grupo persiguen una mezcla de distintas creencias, prácticas y herramientas que se adecuan a las convicciones de cada individuo. Para más detalles, ver ***Foco y las Artes***, **Capítulo Diez**, **pág. 565-600**.
- **Estereotipos:** Cada grupo asume que posee las llaves del Único Camino Verdadero. Esta entrada muestra lo que un miembro típico del grupo podría decir sobre otras sectas de Despertados. Asume que todas las facciones comparten un odio y un miedo reflejos por los Caídos y los Locos. Aun así, esto no significa que cada mago dentro de un grupo determinado vaya a huir o atacar a los Nefandos o los Merodeadores nada más verlos; algunos individuos podrían encontrar a esos magos bastante atractivos o al menos compadecerlos. Sin embargo, la postura oficial para ambos grupos es simple: *mantente alejado cuando sea posible y mátalos cuando sea necesario*.



Adeptos Virtuales

Todo está en el código: tú, yo, el mundo, todo.

¿Qué *es* real? Cuando ves algo, tocas algo, *sabes* algo, ¿es real o es simplemente una serie de señales, de trozos de información, de datos que se unen en tu mente y te hacen pensar "*esto es real*"? Para los Adeptos Virtuales, *todo* (edificios, herramientas, plantas, animales, personas) puede representarse como información. Aseguran que, si deduces el código que hay tras algo, puedes comprender cómo manipularlo, cambiarlo, mejorarlo o eliminarlo. Dado que la información es abstracta, ni siquiera necesitas *tocar* la cosa que quieres cambiar. Si la *conoces*, puedes alterarla con sólo cambiar el código. Y puedes cambiar el código desde *cualquier parte*.

La Tradición más joven comenzó como una Convención Tecnócrata que se vio alienada por sus antiguos aliados. Demasiado radical para sus pares, estos Ingenieros Diferenciales preguntaban demasiado y aspiraban a demasiado. Y por su presunción, fueron castigados; Alan Turing, un matemático y criptógrafo de élite, cayó en desgracia y fue destruido. Su muerte creó un mártir, y ese martirio (junto con otras persecuciones) llevó a la deserción de los Ingenieros y a su renacimiento como Adeptos Virtuales.

Ese pasado Tecnócrata dejó un estigma que muchos magos no están dispuestos a ignorar. A cambio, la mayoría de Adeptos desdeñan los primitivos métodos de las otras Tradiciones. Los Adeptos creen que la humanidad no debería estar sujeta a limitantes filosofías como la religión, el gobierno o la naturaleza. En su lugar, los Adeptos luchan por una *singularidad* tecnológica en la que las limitaciones de la humanidad sean desechadas conforme la gente se reconvierta en algo mejor, más brillante y posthumano. Después de todo, ¿por qué centrarse en volver a la naturaleza o rezar a dioses ausentes cuando puedes cambiar el mundo, y a ti mismo, de forma que ya no *necesites* la naturaleza nunca más y puedas *convertirte* en un dios?

Como implica su título, los Adeptos Virtuales pasan mucho tiempo en el mundo virtual. Si puedes interactuar con otra gente o incluso controlar objetos del mundo real desde tu telepresencia en línea, entonces, ¿por qué molestarse con la deprimente realidad de bloque de apartamentos con goteras y un cuerpo hecho de limitada carne mortal? Sin embargo, incluso en este banal carnespacio, los Adeptos Virtuales se rodean de computadoras, monitores, libretas electrónicas, *smartphones* y todos los últimos juguetes electrónicos. Aun así, los de su élite han aprendido a manipular la realidad sin tecnología… una hazaña que pone en relieve el dominio del grupo del Código de Dios en la Creación.

Pese a toda su perspicacia futurista, estos Adeptos aún se consideran magos en el sentido clásico. Sus Artes reforman la realidad mediante visión, técnica y voluntad. Un Adepto moderno podría no llamar a lo que hace Magia (aunque mu-

Estereotipos

Tradiciones compañeras: Fantasmas en la máquina; ruidosos, quejicas y viejos de pelotas, pero aun así, evocadores. Tienen mucho que enseñar, y mucho más que aprender.

La Tecnocracia: Estamos en guerra por el corazón de este mundo… y del siguiente. Así que respeta a los aliados, pero no hagas prisioneros.

Los Dispares: **canturreando** Sé un secreeetooo…



chos lo hacen), pero se considera un hijo de Mercurio, el Dios Embaucador / Mensajero en la máquina. Como los Adeptos, Mercurio está en todas partes al mismo tiempo, socavando las suposiciones con la audacia de sus Artes. Especialmente en esta era, cuando la tecnología es tanto un camino a la libertad como un instrumento de opresión, el mundo necesita embaucadores audaces. Y por ello, los Adeptos del siglo XXI se están volviendo menos virtuales y más *reales*.

Organización: Los Adeptos, anarquistas que respetan los méritos, evitan una organización estándar y aborrecen las jerarquías convencionales. En los años noventa basaron su respeto en el elitismo: una forma de reconocimiento de pares ganado mediante actitud y logros. Aunque la Tradición ha madurado y se ha diversificado desde entonces, los logros personales de un adepto (más que los títulos o la antigüedad) aún significan todo para la estima del grupo. Inteligencia, ingenio, creatividad tecnológica y un astuto sentido de reforma sociológica significan más que un título elegante o un agudo icono *online*. Hay especial reverencia por los Adeptos que derriban estructuras sociales opresivas… y terribles vituperios para los que apoyan tales estructuras en el carnespacio o en el mundo en línea.

Iniciación: Los Adeptos Virtuales tienen un proceso de iniciación socialmente brutal. La idea de la privación social, los desafíos maestro-aprendiz o las búsquedas espirituales meditativas les resulta absurda. En su lugar, los Adeptos suelen dar a sus aspirantes e iniciados crípticas misiones para sabotear estructuras autoritarias, robar datos clasificados y crear sorprendentes bromas que socaven a bastardos corruptos y expongan a pomposos parlanchines. En algún momento crítico, se deja al iniciado que se las arregle solo; una solución al problema apropiadamente imaginativa (y con suerte, estilosa) vale los elogios de sus pares y un lugar entre los Adeptos. Resumiendo, la mayoría de Adeptos entra al grupo mediante la gran tradición de Internet del *trolleo*.

Esferas Afines: Correspondencia / Datos; Fuerzas.

Foco: *Todo es Datos*. Por ello, en este *Cosmos Mecánico*, cada herramienta o práctica que un Adepto emplea se centra en dar forma, alterar, manipular, reunir, almacenar, cotejar, influir o destruir información. Tales herramientas abarcan desde equipo informático evidente (generaciones por delante de la tecnología convencional disponible), nubes, hologramas, implantes, nanotecnología, bebidas energéticas y estímulos que alteran los sentidos hasta la discreta moda de las sudaderas oscuras con capucha, los cortes de pelo con influencia manga, la androginia a la moda y las máscaras provocativas. Aun así, todos los Adeptos mantienen a mano todos sus instrumentos de Tecnomagia. Para muchos Adeptos, las computadoras son una parte más importante de la propia identidad que cualquier traje o accesorio. Los dispositivos personales de un Adepto son casi siempre los elementos más personalizados y estilizados de lo que lleva encima.

Esta Élite Mercurial, quizás los más consumados *hackers* de la realidad vivos, también emplean diversas formas de cibernética, hipertecnología, ciencia extraña, artes marciales, Magia del caos, Magia callejera y a veces chamanismo, vudú, sabiduría loca o brujería con un estilo tecnológico.



Coro Celestial

La disonancia no es la ausencia de armonía, sino simplemente una armonía que necesita ser ajustada hasta que la canción suene sincera.

El asediado Coro Celestial, herejes e idealistas de los credos monoteístas del mundo, acata la voz de lo Divino. Todos los seres vivos, conjurados y animados por el Uno (sea cual sea el nombre por el que se le conozca) pueden unirse a esa Canción y dar forma a la Creación. Desafiando sus diversas ortodoxias, los Coristas enseñan que la Canción tiene muchas armonías. Alguien de fe puede oírla y aproximarse al Uno a través de diversos credos. Y por su tolerancia, los Cantantes han soportado un cruento historial de martirios.

Las liturgias de los Coristas hablan de unidad y división, triunfo y congoja. Los más viejos cantos datan de la Primera Edad, la Ruptura, cuando la unidad pura del Uno fue rota y los Primeros Cantantes, héroes mortales de una fe sin límites, confrontaron y subyugaron a los espíritus rotos de entidades defectuosas. Los cantos pentatónicos recuperados de la dinastía XVIII de Egipto recuerdan al sacerdote ciego Mentuhetep, que llevó al faraón Amenhotep IV a adorar al dios Sol, Atón. La ciudad del faraón, Akhetaten; su nuevo nombre, *Ikhnaton*; sus compañeros adoradores, la Congregación Sagrada, procedían de tierras dispares y aun así vivían en armonía. El Coro canta sobre todas estas cosas y muchas más. Entonces su canto se convirtió en una marcha fúnebre: sacerdotes celosos de la vieja fe destruyeron la ciudad de Ikhnaton y trataron de borrarlo de la historia. La Congregación se dispersó por todo Oriente Próximo.

Y entonces, una creciente melodía, su contrapunto bajo y oscuro: Durante dieciséis siglos, grupos diversos y díscolos de Congregantes crecieron en fuerza. Primero vinieron los cultistas de los misterios mitraicos, guardados por escudos romanos; después, tras la Ascensión de Cristo, una secta llamada Voces Mesiánicas. Para suprimir la corrupción en la naciente Iglesia romana, el mago Mesiánico Claudius Dediticius fundó sus Caballeros del Arcángel Gabriel, Mensajero de Dios. No podría haber imaginado que al final los Gabrielitas se convertirían en la Cábala del Pensamiento Puro, predecesores del Nuevo Orden Mundial de la Tecnocracia.

Las notas discordantes son heraldo de la Canción de Guerra: por medio de simonía y gratificaciones, creando reyes y mediante crueldad, la Cábala amasó poder temporal. Sus rígidas formas y sus rampantes abusos, como la bárbara cruzada albigense, alejaron a los magi "herejes". Durante el cisma occidental, estos *antinomistas* promovieron nuevos movimientos: *valdenses*, *husitas* o la *herejía del espíritu libre*. Contactaron con espíritus afines en el Islam ismailita y en la orden Bektashí, entre los majestuosos reyes zoroástricos, incluso entre los eruditos-guerreros nacionalistas hinduistas *Vishnudharadhara* ("la Espada de Vishnu"). Tal ecumenismo era herético, pero los antinomistas no se arrodillaban ante ninguna autoridad mortal, ya fuese la Iglesia o el Estado. Y por ello, fueron cazados. Las llamas de la Inquisición ardían calientes. Mientras tanto, los Congregantes flaquearon, si no en su devoción sin duda en su progreso, debido a guerras dialécticas entre ellos y Mágicas contra los Herméticos y las brujas.

Una nueva armonía: Valoran, un obispo francés que se escondía de la Inquisición, reunió a las Voces Mesiánicas e hizo las paces con los paganos. En 1461, con las brechas más graves

Estereotipos

Tradiciones compañeras: «*En la casa de mi Padre muchas moradas hay*». Aunque puedo no entenderlas todas... puede incluso, Dios me perdone, que odie algunas... Elijo recordar que todos recibimos gracia guiada por lo Divino.

La Tecnocracia: Traidores a la Gracia que aprisionan el mundo con cacofonía mecánica.

Los Dispares: Almas perdidas, todos y cada uno de ellos.

sanadas, los Congregantes de todas las fes monoteístas presentaron una cara unificada al Concilio de las Nueve como el *Choeur Céleste*.

Lentos acordes descendentes: según surgió la Orden de la Razón, el nuevo Coro decayó a causa de la persecución, las masacres y la intolerancia. Para dividir y conquistar, la Cábala (y el NOM y el Sindicato, después) promovieron siglos de guerra cultural entre las fes occidentales. Y aunque el fundamentalismo fortalece el paradigma del Coro (muchos Durmientes aún creen en los milagros), también destruye el mensaje de unidad divina.

Incluso así, los Coristas aún predican ese mensaje. Es más, lo *viven*. Entre las Tradiciones, el Coro es quizás la más compasiva... y ciertamente habla con más fuerza, en conjunto, por el bienestar de las Masas. Aunque ciertos miembros pueden ser fanáticos, ni siquiera los Cantantes primitivistas son fundamentalistas religiosos en el sentido en que los Durmientes entienden ese término. Para oír siquiera las notas más simples de la Canción (y luego sobrevivir en el Concilio), un Corista debe trascender el dogma y abrazar la fe. En lo que respecta a matices teológicos más peliagudos (el sexo de la Divinidad, los límites de la tolerancia, el papel de Cristo y el Profeta en el plan Divino, esa clase de cosas), los Coristas actuales evitan deliberadamente adoptar una posición oficial. Como resultado, hay mucha tensión en sus filas, ¡pero al menos ya nadie está siendo quemado vivo por ello!

No todo es paz y amor, por supuesto. Las viejas heridas permanecen entre este grupo y sus compañeros. Por necesidad y fe, el Coro aún discute con esta complicada alianza, debatiendo dónde y cuándo trazar las líneas con "amigos" que practican Artes aborrecibles. Aun así, los visionarios de las Tradiciones otorgan al Concilio pruebas de lo que puede reportar estar unidos por la tolerancia. "Cantamos en armonía", insisten, "y así podríamos ser todos".

Organización: Jerárquico desde la República romana, el Coro es dirigido por la **Curia**, un sínodo de diecisiete miembros compuesto de Cancilleres y oficiales financieros, tribunos, notarios y comisionados litúrgicos asociados. El Canciller más respetado (o mejor conectado) ostenta la posición ceremonial de **Pontifex Maximus**. Cada Canciller comanda una plantilla regional de **Exarcas**, a veces llamados obispos. Los Exarcas supervisan a los líderes locales llamados **Presbíteros** (sacerdotes o ancianos), quienes representan la cara humana de la Tradición.

Iniciación: Los Presbíteros buscan reclutas comprometidos socialmente en las organizaciones eclesiásticas. Algunos adoradores Despiertan de forma espontánea por medio de poderosas experiencias religiosas, especialmente aquéllas que implican música. Cada nuevo aprendiz, o *Catecúmeno*, se somete a la rigurosa instrucción de un mago experimentado llamado *Precepto*. Como muchas formas de entrenamiento religioso, esta instrucción implica asuntos de doctrina, disciplina personal y, obviamente, muchas lecciones de canto.

Esferas Afines: Cardinal; Fuerzas o Espíritu.

Foco: Las Artes fluyen no de los logros personales o la intención, sino de la fe, la unidad y la armonía con la Voluntad Divina. Cantar, especialmente muchas voces unidas en armonía, supone el más viejo e importante instrumento de esta Tradición. La Magia de los Coristas tiende a manifestarse en luz, fuego, calor, vibraciones armónicas y música sublime. La fe y la Alta Magia Ritual son el núcleo de las prácticas del Coro Celestial, así que los paradigmas del grupo incluyen *la Creación Es Divina y Está Viva, Orden Divino y Caos Terrenal y, por supuesto, Todo Está Bien; Ten Fe*.



Cuentasueños

Le hablo al fin del silencio. ¿Puedes oír ya el trueno?



La Tierra tiene voz. Ya no mucha gente puede oírla. Hace mucho, todos oían esa voz: el latido de Vida y la canción de Espíritu. Sin embargo, el orgullo ha abierto brechas entre nuestro mundo y el reino espiritual. Es necesaria fuerza y visión para aferrarse a esa conexión primaria a pesar de todas las distracciones de la vida moderna... incluso más cuando el mundo moderno ha intentado todo cuanto está en su poder para quebrarte. Y aun así, esta Tradición y su gente rechazan ser quebrados.

Quizás *aguante* sea la mejor palabra para resumir la Sociedad de los Sueños. Su visión ha aguantado. Su gente ha aguantado. La propia Tradición ha aguantado ignorancia, esclavitud, división, opresión, traición, marginalización, estereotipos y una visión simplista por parte de los foráneos que igualmente ha perdurado mucho más allá de cualquier expectativa razonable. Aparte de los acérrimos aliados del grupo en las Tradiciones Verbena y Extática (y habitualmente incluyendo a éstos), el punto de vista del Concilio respecto a los Soñadores ha seguido siendo paternalista y condescendiente durante unos 500 años. Y aun así, ellos aguantan.

Resulta apropiado que esta Tradición no tenga *un* fundador sino *dos*. Tanto Naioba como Estrella-de-Águilas oyeron la llamada de sus espíritus en tierras muy distintas y, aun así, trascendieron sus diferencias para enamorarse el uno del otro. El matrimonio sagrado entre estos devotos femenino y masculino inspiró una confederación de visionarios africanos, nativoamericanos y asiáticos, ya que, aunque ese matrimonio era un ritual, el amor en él era real. Aunque su romance acabó con el asesinato de Naioba a manos de un Burlavisiones, ese amor, con todos sus lazos simbólicos, aún mantiene unido al grupo.

Salvo unas pocas excepciones, los *Kha'vadi* ("aquéllos cuya visión da forma al mundo") provienen de culturas indígenas o de sus descendientes tecnológicos. Algunos abrazan modas y tecnologías actuales, mientras que otros prefieren sus costumbres ancestrales. Aunque la Tradición cuenta con un puñado de artesanos espirituales europeos, oceánicos y asiáticos, la inmensa mayoría del grupo procede de África y las Américas. Pese a que a menudo los demás se refieren a ellos con la palabra siberiana *chamán*, ellos piensan en sí mismos más apropiadamente como *hombres-medicina*: gente que usa sus dones sanadores naturales en lugar de Magia egoísta. En vez de doblar la realidad a su voluntad, los Kha'vadi trabajan *con* la realidad... no la retorcida realidad del mundo Tecnócrata, sino con la realidad más profunda del Mundo Espiritual en sus muchas formas.

Gracias en parte a su naturaleza sanadora, esta Tradición ha sido estereotipada como un puñado de arcaísmos que tocan los bongos. Esa impresión es absurda. Los Kha'vadi son guerreros espirituales que luchan por salvar de sí mismo a un mundo enfermo. Especialmente en los últimos años, los Soñadores se han vuelto más militantes de lo que lo han sido durante siglos. Grupos como la **Lanza Roja** y la **Sociedad de la Rueda Fantasma** desafían la imagen de "salvaje estoico" de la Tradición e incluso hay una facción aún más reciente, los **Akinkanju** ("No Rotos"), ejerciendo presión para deshacerse del "nombre de esclavo" del Concilio y reemplazarlo por un título que ellos mismos se den. Después de todo, ésta es una "Pesadilla blanca" y los Contadores han tenido bastante. Algunas heridas han de purificarse con fuego.

Estereotipos

Tradiciones compañeras: A pesar de todas sus admirables cualidades, confío en las que debo, considero a muy pocas de ellas mis amigas y mantengo abiertos los ojos en busca del próximo error inevitable.

La Tecnocracia: La esencia viva de la Pesadilla blanca.

Los Dispares: Siento un truco aquí, y creo que me gusta...



En estos días, una nueva perspectiva ofrece una nueva esperanza: Internet, una red de conexión global con su propio aspecto espiritual. Los Kha'vadi con cabeza para la informática se dan cuenta de que la Red Digital tiene consciencia… y por extensión, alma. Las herramientas prácticas de las redes sociales permiten a los Cuentasueños de todo el mundo encontrarse y reconstruir sus raíces, y el lado espiritual de la Red Digital nutre un movimiento tecnochamánico cuyas posibilidades y repercusiones van más allá de lo que *nadie*, ni siquiera los propios Contadores, pueda imaginar…

Organización: Aunque la Senda chamánica tiende a ser solitaria, los hombres-medicina pueden ser muy sociales. Y por eso, esta Tradición combina un respeto por la autonomía con la red de apoyo de una tribu. Durante siglos, muchos Cuentasueños han preferido errar en sus propios caminos; en años recientes, el grupo ha vuelto al enfoque centrado en la comunidad de muchas culturas preimperiales. Después de todo, la separación ha sido un lastre. Con vínculos fuertes entre ellos, los Contadores comparten una voz mayor.

En anteriores épocas, los Cuentasueños se encontraban en distantes rincones del mundo espiritual; incluso creaban reinos en los que las Viejas Costumbres permanecían intactas. Sin embargo, recientemente, los No Rotos han centrado su atención en el mundo material y se reúnen tanto en ambientes rurales como urbanos, normalmente en encuentros y *powwows*, espectáculos de *hip hop*, fiestas de barrio y festivales neotribales. Los grupos de las redes sociales también proporcionan lugares de encuentro para la nueva raza de Cuentasueños. En todos los casos, la soledad previa ha cambiado a un enfoque más social.

Incluso así, los Kha'vadi siguen siendo distintivamente informales. Los ancianos son respetados por sus pares más jóvenes, pero el vigor juvenil alimenta el futuro y se gana su propia clase de respeto. Los interminables títulos que gustan al "Concilio Blanco" resultan estúpidos para el Contador medio. Las hazañas y la sabiduría hablan más alto que las leyes.

Iniciación: Como su Tradición, un Cuentasueños sobrevive a una muerte aparente. Parte de su iniciación implica una defunción ritual (a veces literal); dicha muerte lleva al chamán al mundo espiritual, donde se enfrenta a pruebas y desafíos. Asumiendo que sobreviva a esta ordalía, el *Kaimi* ("iniciado") se convierte en *So-cha* ("discípulo") y vuelve al mundo de los mortales con nuevas perspectivas y una visión mayor.

Esferas Afines: Espíritu; Fuerzas, Materia o Vida.

Foco: La *medicina*, no la Magia, es la esencia de las Artes de los Cuentasueños. Un avatar es *Howahkan*: la misteriosa voz que habla a aquéllos que están listos para oírla. La hechicería es una Senda egoísta y en última instancia destructiva que aleja a la gente del Buen Camino de la armonía con el Mundo Espiritual. Para llegar más allá de las ilusiones de la vida mortal, uno debe escuchar el latido de la Creación, enfrentarse a la muerte y permanecer abierto a la voz por medio de la que habla toda la vida.

Los Contadores entrenados prefieren la medicina, la artesanía, el chamanismo, la sabiduría loca y la fe. Unos pocos se dedican a la cibernética, el yoga, el vudú y la brujería, pero sus compañeros suelen rehuirlos. Los paradigmas comunes incluyen: *Un Mundo de Dioses y Monstruos, la Creación Es Divina y Está Viva, Traer de Vuelta la Edad Dorada y, a veces, el Poder Da la Razón.*

Culto del Éxtasis

La vida es un regalo, pero la mayoría de los pobres bastardos nunca pasan del envoltorio.

La consciencia es tanto un campo de juegos como una trampa. La mente humana, infinita en posibilidades y aun así limitada por necesidad, es el asiento de todo lo real… al menos en lo que concierne a los seres humanos. Y por ello, la Tradición Extática expande la realidad expandiendo la consciencia. Creen que si reorganizas tus percepciones también reorganizas tu potencial.

Para los miembros de este "culto", la Magia fluye de la consciencia alterada. Una mente sin restricciones es una mente libre de limitaciones y por ello capaz de cualquier cosa. Aunque, dado que la consciencia *depende* de las limitaciones para funcionar, un mago debe ser capaz de entrar y salir de un estado abierto. Por ello, los Extáticos tienen ojos de loco y modales excéntricos que parecen cautivadores al tiempo que aterradores.

A pesar de su imagen de mimosos *hippies*, los Extáticos pueden ser los magos más aterradores que hay. Para empezar, son intensos e impredecibles. Como suele decirse, muchos no se llevan bien con los límites y tienden a decir y hacer cosas inadecuadas, como besar a enemigos y reírse ante el dolor. Son temerarios según los estándares normales y suelen realizar trucos a los que los no Despertados no podrían sobrevivir. La pasión es un sacramento que satisfacen hasta extremos excitantes y a menudo incómodos. "Extremos" es, de hecho, una buena forma de considerar a estos magos. Son, por definición, *ex*: fuera, más allá, ya nunca más parte de lo que ha sido antes o será después.

A menudo vinculado con los años sesenta, quizás el punto álgido de la influencia de este grupo, el éxtasis está entre las Sendas más viejas de la Tierra. Según los conocimientos del Culto, los humanos primitivos comían hongos psicodélicos para abrir la confluencia entre espíritu, animal y *Homo sapiens*. Incluso hoy en día, los Extáticos se ven como umbrales vivos entre carne, espíritu e imaginación, vinculados a los tres y trascendiéndolos; en honor a sus ancestros, muchos emplean *enteógenos* (drogas que "abren al dios interior") no como vicio, sino como herramientas de iluminación sagrada.

Desde sus orígenes, los magos Extáticos han vivido más allá de los límites de la respetabilidad, devotos de una Senda de la Mano Izquierda que abraza el sexo, las drogas, la música, la danza, el dolor, el placer, el riesgo e incluso la muerte en nombre de la locura divina. Estos magos, videntes y chamanes, libertinos y profetas, se mezclan con los Durmientes que no tienen miedo de ir más allá. Y aun así, gracias a su dependencia de lo extremo, los Extáticos del Concilio tienen una fuerte moral. El *Código de Ananda* (los mandatos del Culto) prohíbe a estos magos imponer su Senda a compañeros no voluntarios. El Código declara que «las pasiones son el asiento del Yo y, si sangran, también lo hace el Alma».

Los Extáticos disfrutan de la compañía de la gente no Despertada más que de sus compañeros esotéricos. Desafiando a los Durmientes a sacudirse ese sueño, estos magos favorecen el arte, la música y las subculturas bohemias; ambientes en los que pueden recompensar el coraje e inspirar la creatividad. Durante un tiempo, especialmente durante su apogeo psicodélico, esta Tradición llevó su apodo de "culto" con orgullo. Aunque recien-

Estereotipos

Tradiciones compañeras: Un puñado de estrictos académicos que suelen tener miedo de ir más allá de los límites obvios de sus disciplinas y abrazar todo lo que *podría* haber al otro lado de esas expectativas.

La Tecnocracia: Abominaciones de la condición humana y fuente de casi todo lo que está mal hoy en día.

Los Dispares: No les culpo por desear su libertad. Es una lástima que les costase casi todo lo demás…

temente muchos Extáticos han comenzado a sentirse limitados por ese nombre frívolo. Los cultos tienen implicaciones ilusas y siniestras en el imaginario popular, así que el grupo ha empezado a preferir su viejo título, *Sahajiya* (sa-JA yi-YA, o “los Naturales”), según comienza el nuevo milenio.

Organización: Informal y nómada, la flexible estructura de esta Tradición refleja su concentración en la trascendencia individual. Tiene varias subsectas, pero pocos líderes como tal. Los Cultistas tienden a congregarse en festivales, *raves*, conciertos y otras reuniones tribales, mezclándose con “sonámbulos” que caminan en el límite entre la cultura de los Durmientes y el completo Despertar. En su mayor parte, este grupo prefiere la *influencia* a la *organización*. Se alienta a cada Extático a seguir su propia Senda, siempre que ésta no viole la naturaleza sagrada de otra gente. El único elemento rígido en la Senda Sahajiya es el *Código de Ananda* y su énfasis en el respeto compasivo. Todo lo demás es negociable.

Iniciación: *Cinco pasos al Éxtasis*: 1. Renuncia a tu miedo; 2. Concentra tus intenciones; 3. Ábrete; 4. Armonízate; 5. Repite el paso 1. Para ayudar a un nuevo Extático a comenzar con el Paso 1, un mentor lo desafía a saltar más allá de sus miedos y después usar sus intenciones para volar en lugar de caer. El *Diksham* (la alianza mentor-estudiante) proporciona un lugar seguro para que el iniciado aprenda Magia y control. A menudo, los mentores y sus estudiantes se convierten en amantes, abriendo un canal de intimidad que va más allá del simple sexo. No es una regla, no obstante, y la compulsión es considerada el peor pecado que un Extático puede cometer.

Tras la iniciación y el entrenamiento inicial, un mentor suele alejarse de su estudiante, confiando en que encontrará su propio camino. Proporcionará consejo o ayudantes secundarios, pero rechazará convertirse en una muleta. Para crecer siguiendo esta Senda, un mago debe dar forma a sus propios triunfos y errores.

Esferas Afines: Tiempo; Vida o Mente.

Foco: “Sal de tu propio camino” resume el paradigma Extático. Para tocar el *Lakashim* (“Pulso Divino”), una persona debe reventar las puertas de la inhibición y el miedo. La Magia es la comunión entre una mente concentrada y el Lakashim: una danza de posibilidades dirigida por sabiduría demente. Para realizarla, un Extático guía la energía llamada *Oyas* (fuerza vital) con intención consciente pero flexible. Idealmente, un mago opera en un estado de flujo en el que ni el tiempo ni las inhibiciones bloquean la fuerza vital; consciente de lo que está haciendo y aun así abierto a hacer *cualquier cosa*.

Las infames sustancias y estimulaciones del Culto pretenden reventar las puertas mentales y volar por los aires los obstáculos hacia la Iluminación. Ésa es la teoría, al menos. En realidad, esas herramientas pueden convertirse en obstáculos en sí mismos. Por eso, los Extáticos inteligentes siguen cambiando de herramientas y evitan el estancamiento y la dependencia de “la misma vieja mierda”. La sabiduría loca es el núcleo de muchas prácticas de este grupo, lo que incluye todo lo que va desde Magia callejera, yoga y artes marciales a hipertecnología cibernética. Y así sus paradigmas incluyen: *la Creación Es Divina y Está Viva*, *Todo Es Caos*, *Todo Está Bien* y, muy a menudo, *Todo Es una Ilusión*.



EUTÁNATOS

MUERTE NO ES SÓLO UNA PALABRA PARA MÍ. ES GÉNESIS.

La muerte no es el final, sino simplemente parte de un ciclo mayor. La vida continúa allí donde lo deja la muerte, y la muerte termina lo que comienza la vida, restaurando las cosas para un nuevo ciclo. A veces, una vida se vuelve tóxica para todo lo que la rodea. En ese punto, la muerte se convierte en una bendición… una bendición que la Tradición Eutánatos está lista para conceder.

Los Eutánatos… o, más correctamente, los Euthanatoi… se ven a sí mismos como guardianes de la Rueda. Ése es un deber problemático, en el que el miedo y la corrupción son sus eternos compañeros. La voluntad de vivir es fuerte, y por ello los magos de la "buena muerte" suelen verse empujados al papel de asesinos. Hasta los más amables de ellos, los que se convierten en profesionales médicos, sacerdotes, psicoterapeutas, etc., pasan la mayor parte del tiempo rodeados por la muerte y sus complejas pasiones. Todos los miembros del grupo han muerto y renacido. En un sentido literal, los Euthanatoi portan consigo un poco de muerte allí donde van.

El propio nombre del grupo ha resultado problemático. Aparte del incorrecto griego en su forma común, ese título de "buena muerte" ha definido a la Tradición en términos asesinos. Muchos Tanatoicos prefieren el viejo nombre: *Chakravanti* o "gente de la Rueda". Conforme el Concilio avanza hacia su nueva forma, aumenta la presión para volver a ese nombre (o escoger otro, *Niyamavanti*, "gente de nuestra Ley", que carece del bagaje de esos viejos nombres). Después de todo, si los individuos pueden reencarnarse, ¿por qué no debería la Tradición centrada en la reencarnación hacer lo mismo?

La reencarnación es una parte vital de esta Tradición. Estos magos no sólo creen en ella, saben por experiencia propia que existe. Enraizado en una fusión de credos reencarnacionistas de India, Grecia, África, Tíbet y el resto del mundo, el grupo mantiene la Gran Rueda en movimiento. En los viejos días era más fácil. La gente vivía, moría, se unía a la Rueda y volvía a vivir nuevas vidas. Pero entre la expansión de los credos de una sola vida, el ateísmo materialista, las técnicas de reanimación, titánicas guerras y la impresionante *cantidad* de gente viva y muerta, el Gran Ciclo se ha atascado. Abominaciones como vampiros y otras cosas no-muertas se han multiplicado. Los reinos material y espiritual están abarrotados de fantasmas de muchos tipos y, aunque la Tormenta de Avatares podría haber supuesto una limpia de alguna clase, la Rueda ha requerido… digamos, formas más *directas* de mantenimiento. Y por ello, los reencarnacionistas se han visto obligados demasiado a menudo a convertirse en asesinos. Incluso así, la vida, y no la muerte, es el verdadero núcleo de esta Tradición. Por encima de todo, la Rueda debe mantenerse.

Organización: Como sus aliados Verbena o Extáticos, los Chakravanti se dedican a veces a un Camino siniestro que otros magos suelen temer y rara vez comprenden. Incluso entre las Tradiciones, este grupo es quizás el más ético. Su terrible responsabilidad no exige menos. Su estricto código (el *Dharmachakra* o "la Rueda de Ocho Radios de la Ley") enfatiza el Ciclo

Estereotipos

Tradiciones compañeras: El más fascinante desfile de visionarios, inadaptados, bastardos y héroes que jamás ha hollado la Tierra y sobrevivido a la experiencia.

La Tecnocracia: Escurridizos monstruos orgullosos que plantan un cagarro metálico en la Gran Rueda.

Los Dispares: La sabiduría convencional dice que están muertos… pero las cosas muertas tienen una forma de volver.

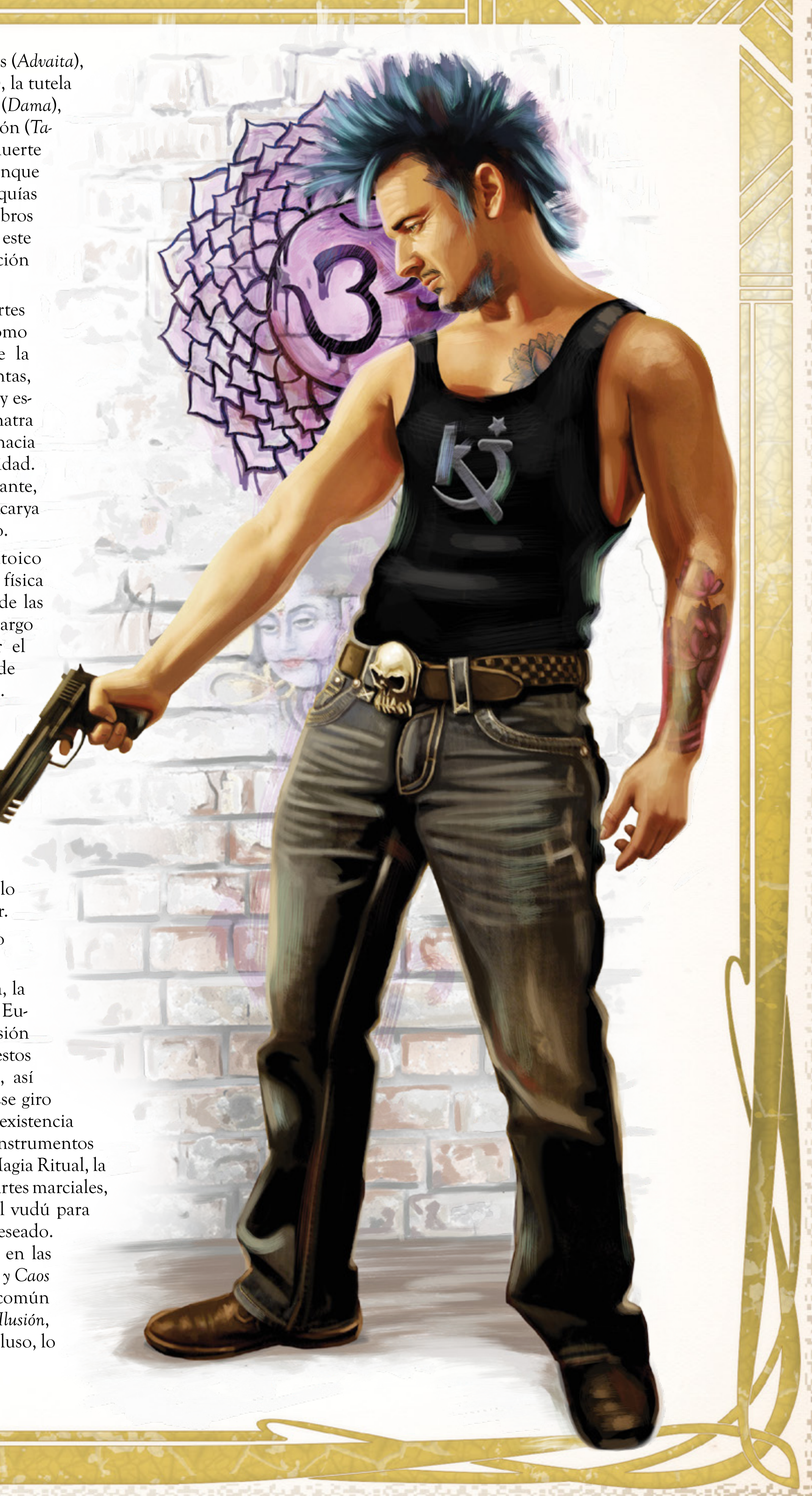
(*Samsara*), la unidad de todas las cosas (*Advaita*), la aceptación de la mortalidad (*Kala*), la tutela responsable (*Pravitra*), el autocontrol (*Dama*), la compasión (*Daya*), evitar la tentación (*Tapas*) y la experiencia personal de la muerte y el renacimiento (*Punarjanman*). Aunque el grupo en sí mismo carece de jerarquías rígidas, se espera que todos los miembros de esta Tradición conozcan y sigan este código, so pena de muerte y eliminación de la Rueda.

Este estricto código requiere fuertes lazos entre mentores e iniciados. Como resultado, aunque la Tradición de la muerte contiene muchas sectas distintas, las relaciones entre maestro (*Acarya*) y estudiante (*Chatra*) son esenciales. El Chatra jura un *Vrata* ("juramento vital") hacia su mentor y la Tradición en su totalidad. Romperlo deshonra no sólo al estudiante, sino también al maestro… y obliga al Acarya a cazar a su estudiante para castigarlo.

Iniciación: Cada mago Tanatoico se somete al *Diksha*: una muerte física ritualizada. Al volver de las Tierras de las Sombras, esa persona lleva a cabo un largo aprendizaje que incluye memorizar el Niyama y aprender las muchas artes de la sanación, el destino y el asesinato. Tales aprendizajes pueden durar años y suelen implicar búsquedas, pruebas y desafíos en los que el estudiante se enfrenta con las terribles implicaciones de esta Senda. Después de todo, sin esa consciencia, un "mago de la muerte" es justamente lo que la gente cree: un monstruo que es todo lo que esta Tradición ha jurado destruir.

Esferas Afines: Entropía; Vida o Espíritu.

Foco: Como maestros de la vida, la muerte, el Destino y la Fortuna, los Euthanatoi ven la Magia como una extensión del Ciclo. Al hacer que la Rueda gire, estos magos controlan las probabilidades, así como las fuerzas de la mortalidad. Ese giro se centra en la naturaleza cíclica de la existencia y así un Chakravat usa prácticas e instrumentos como la sabiduría loca, la fe, la Alta Magia Ritual, la medicina, el *hackeo* de la realidad, las artes marciales, el chamanismo y, ocasionalmente, el vudú para dirigir esas energías hacia el fin deseado. El yoga ha tenido un lugar esencial en las Artes de esta Tradición. *Orden Divino y Caos Terrenal* podría ser el paradigma más común del grupo; otros incluyen: *Todo Es una Ilusión*, *la Creación Es Divina y Está Viva* e, incluso, lo creas o no, *Todo Está Bien; Ten Fe*.



Hermandad Akáshica

Nuestros cuerpos luchan por recuperar la armonía que nuestras almas conocieron antes de que hubiéramos nacido.

La armonía se encuentra en el flujo de Lo Que Es. Sintonizarse con ese flujo es tan sencillo que puede llevar vidas lograr dominarlo. Es, quizás, el destino del hombre luchar *contra* ese flujo; sin duda, el mundo actual está lleno de cosas que distraen de tales propósitos. Y así, los *Akashayana*, comúnmente conocidos como la Hermandad Akáshica, buscan la armonía en un mundo lleno de caos.

Profundamente incomprendidos por el Concilio y tomados por "pacíficos guerreros", los devotos de la *Akashayana Sangha* ("Orden del Vehículo de Akasha") fortalecen sus cuerpos para cultivar sus mentes y, por extensión, la Esfera Mente, en su búsqueda de la armonía. Y aun así, la armonía a menudo exige conflicto. Al igual que las cuerdas de un instrumento deben ser golpeadas antes de que puedan vibrar de forma armoniosa, también la Hermandad ha tenido que soportar milenios de guerra. En el proceso, los Akashayana redefinieron el *Do* ("el Camino", pronunciado *doo*), la primitiva arte marcial de la que descienden todas las demás.

El Do, no obstante, es más que meras técnicas de guerra. Al abarcar una variedad de prácticas espirituales que van desde ceremonias de té a unión tántrica, el Do concentra la esencia, la forma y las intenciones de una persona. Mediante un firme entrenamiento, el estudiante (o *Akashi*) desarrolla la concentración que necesita para discernir la insatisfacción esencial del *Samsara*, el ciclo perpetuo o el flujo de la existencia. Un Hermano Armonioso (un título honorífico que se usa sin importar el sexo del mago) se esfuerza en ayudar a todas las criaturas a alcanzar el *samadhi* (iluminación, Ascensión) y liberar a cada *Bodhicitta* (Avatar) del ciclo del renacimiento.

A pesar de algunas interpretaciones erróneas, los Akashayana no se originaron en China. En un tiempo antes del tiempo, el mundo de la humanidad era una única montaña, el monte Meru; allí, los meru'ai vivían en armonía. Se dice que los Celestes Dragón, Tigre y Fénix enseñaron a los meru'ai las disciplinas que se convertirían en el Do. Sin embargo, al final, las imperfecciones de este mundo arrancarían el monte Meru de sus cimientos celestiales, desperdigando a los meru'ai por toda la región montañosa llamada más tarde Tíbet. Desde allí, supuestamente llevaron su lengua y costumbres a India, Nepal, China y a otros puntos al este. Esos orígenes les han seguido allí adonde han ido.

A lo largo de los milenios, incontables maestros (especialmente Gautama Buddha, "el Despertado") han incorporado elementos del Do en el budismo, el taoísmo, el sintoísmo, el hatha yoga y la medicina popular. Los Akashi han ayudado a construir el templo de Shaolin y Angkor Wat; han derrocado tiranos y sus monasterios se han extendido por toda Asia desde Nepal a las islas Ryūkyū. En tiempos modernos, los ecos de sus enseñanzas se han extendido por todo el mundo.

Hoy en día, cualquier Hermano consciente puede revivir toda esta historia para entender mejor el ciclo de la remanifestación continua. La *shunyata* (el vacío primigenio) que yace bajo todas las cosas alberga trazas kármicas de todos los pensamientos y acciones pasadas. Esta huella tiene varios nombres: *Merumandala*, *Akashakarma*, *Consciencia Universal*, *memoria compartida* y muchos más; aun así, los Hermanos actuales lo llaman *Registro Akáshico*. Una mente tranquila, libre de ego, puede sentir el Registro, en el que toda consciencia se une en una única corriente. Una vez inmerso en el espacio mental Akáshico, la consciencia de un buscador le ayuda a analizar los recuerdos colectivos de los Akashayana a lo largo de toda la historia.

La historia incluye tiempos terribles: las Guerras del Himalaya contra los primeros Chakravanti, conquistas y revoluciones, las asesinas rivalidades de la secta con los Wu Lung, Dalou-laoshi y grupos Akáshicos rivales, el levantamiento de los bóxers y sus comienzos en el comercio del opio, las invasiones de los mongoles y la Guerra Kamikaze, la Purga del Fantasma Chillador y el Gran Salto Adelante de Mao Zedong. Los Akáshicos han entrenado a samuráis y se han destripado por honor; han alzado sus *katares* con los rajput, irrumpido en la Ciudad Prohibida, muerto de hambre en los campos de extermino de Pol Pot y se han convertido en cenizas en Hiroshima. La calma exterior de los Akáshicos enmascara profundos dolores y pasiones de cada edad y conflicto, y el terrible karma de esos tiempos permanece incluso ahora.

Diversas constantes vinculan a todos los Akashi sin importar la cultura: *disciplina*, la cual exige el estudio del Do; *empatía*,

promovida por la conexión con el Registro Akáshico; *forma física*, perfeccionada por el Do; *respeto*, refinado por un intenso aprendizaje; y *concentración*, sin la cual uno no puede lograr ni siquiera la más limitada comprensión del Do. Por todo el mundo, comparten la misma terminología incluso estando divididos en distintos grupos. La popularidad de la cultura de las artes marciales ha llevado a muchos iniciados a la Senda Akáshica; por desgracia, las diversas distracciones del mundo actual hacen de ésta una Senda difícil para todos salvo los aspirantes más dedicados.

Hoy en día, los Akashayana se enfrentan a un extraño desafío: sus ancestrales enemigos, los Wu Lung, parecen haber escogido el camino Akáshico. Aunque la Hermandad permanece recelosa ante esta alianza, la ética compasiva de las Tradiciones alienta a los Akashayana a dar una oportunidad a sus viejos rivales. Aunque, para lidiar con esa decisión, algunos dicen que los Akáshicos de hoy en día necesitarán lo que su Tradición rara vez ha valorado y pocas veces cultivado: imaginación.

Organización: La Hermandad está esencialmente liderada por los **Kannagara**, monjes ascetas de la secta de la Túnica Fénix. Sin embargo, hoy en día gran parte del poder reside en los **Shi-Ren** ("Aristocracia Benevolente"), una facción de activos tradicionalistas que desean expandir la influencia Akáshica a los asuntos mundanos. Los magos de las Tradiciones occidentales suelen encontrarse sobre todo con los guerreros de los **Vajrapani** (burlonamente llamados "Puños en Guerra") y los eclécticos iconoclastas de los **Li-Hai**, quienes buscan iluminación a través de experiencias heroicas.

Iniciación: En los templos, *ashram* y *dojos* de todo el mundo, los *Sifus* (Maestros) y los *Sihings* (Adeptos) aceptan discípulos que muestren mentes abiertas y una gran resolución. Cada profesor suele enseñar sólo a un pupilo a la vez. La doctrina Akáshica mantiene que cada persona debe encontrar su propio camino a la iluminación; como resultado, los Akashayana reciben muy poca guía o apoyo. Muchos pupilos frustrados abandonan esta Senda; sin embargo, los que persisten cultivan una impecable estado de salud de la mente, el corazón y el cuerpo.

Esferas Afines: Mente o Vida.

Foco: La "Magia" es realmente la autoperfección y la armonía cósmica. Para perfeccionar tales Artes de la forma adecuada (Do), una persona debe expandir su consciencia en todas las cosas, clarificar sus pensamientos, concentrar el cuerpo y subyugar la confusión emocional. La alquimia asiática, el trabajo manual, la fe, el yoga, la dominación social y el entrenamiento en artes marciales permiten a un Hermano canalizar la energía vital (*chi*) en impresionantes logros físicos, mentales y energéticos. Como resultado, los paradigmas comunes incluyen *Traer de Vuelta la Edad Dorada*, *Todo Es una Ilusión*, *Todo Está Bien* y ocasionalmente, *el Poder Da la Razón*.



Estereotipos

Tradiciones compañeras: Las cautivadoras ilusiones que construyen distraen de la trascendencia que buscan conseguir.

La Tecnocracia: Dragones de metal en una caja asfixiante.

Los Dispares: Niños perdidos y relaciones rotas... y aun así, hay más en ellos de lo que podría parecer.



Hijos del Éter

¡Hacia adelante y hacia arriba! ¡Todo o nada!



Lo único que impide a la humanidad lograr su ansiada utopía es la pequeñez de su imaginación. Mientras los individuos permitan a la sociedad y sus gobernantes dictar el tamaño y extensión de sus sueños, el aburrimiento mundano y todos sus dolores auxiliares persistirán. Hasta las imaginaciones Mágicas de la mayoría de las Nueve Tradiciones se ven obstaculizadas por lo que las autoridades permitían en tiempos pasados, ya fueran éstas chamanes, faraones o sacerdotes. Sólo el futuro está libre de estas cadenas, sin forma y aún sin soñar. Sólo los verdaderamente valientes pueden hacer el futuro real en el presente, ¡y si hay algo que los Eteritas son, es valientes!

Los Hijos del Éter originales, una sociedad de soñadores tecnománticos radicales, demostraron no ser adecuados para el limitado y asfixiante paradigma de la Tecnocracia. Aunque adoptaron su nombre actual al inicio del siglo XX, estos Científicos Iluminados son tanto hijos como hijas de su teoría común: la del Éter, esa sutil sustancia que yace tras el aspecto de todos los fenómenos del universo. Los Eteritas, largamente criticados como un club de niños debido a sus costumbres victorianas, han progresado a lo largo de los años. Aunque los más intransigentes aún insisten en los buenos modales, el término *Sociedad del Éter* ha reemplazado en gran medida la deteriorada masculinidad de su nombre original.

Los Eteritas trazan su linaje hasta la antigua Troya, aunque pocos fuera de la Tradición aceptan esta afirmación. Sus fundamentos en la filosofía natural fueron, según dicen, establecidos por pensadores presocráticos de Grecia y el resto del Mediterráneo, y se registraron en un libro titulado (por sus traductores islámicos) *Kitab al-Alacir*, o *Libro del Éter*. Como primer intento de filosofía natural sistemática Inspirada (es decir, Despertada) el *Kitab* es venerado por los Eteritas, muchos de los cuales Despertaron al leerlo.

Siendo una informal tradición intelectual practicada por diversos individuos, el grupo finalmente alcanzó unas bases como sociedad con el establecimiento de la *Casa Golo* Hermética en la Italia medieval. Ésta terminó por convertirse en el *Gremio de Filósofos Naturales* y después, en la Era Victoriana, en los *Ingenieros Electrodinos*, cuya fascinación con el novedoso poder de la electricidad prometía liberar al hombre común de la oscuridad física y metafísica. Tal idealismo permanece en el corazón de esta Tradición. La Tecnocracia no pudo aplastarlo. Las Guerras Mundiales no pudieron eliminarlo. Ni el escepticismo, ni los fracasos, ni las afirmaciones de que todos los Eteritas están locos y son unos temerarios pueden impedir que estas luminarias lleven su magnífica Ciencia al mundo.

Sí, para los estándares de la mayoría de la gente (incluso los lunáticos con los que comparten compañía), la mayoría de Eteritas *son* excéntricos. Raros. Quizás hasta están locos. Pero tal locura es el resplandor de una supernova encerrada por una cáscara demasiado humana. En un mundo condicionado para ser pequeño, la Sociedad del Éter engendra héroes. Si esos héroes derriban laboratorios, compañías, incluso... umh, *ciudades*... de forma ocasional, tales bajas son el coste de la verdadera Iluminación. Y el mundo mejora de esa manera. ¿No es la era actual prueba de ello? ¡Máquinas voladoras! ¡Tecnología de grabación! ¡La gente ya no muere a millares por plagas o hambrunas! Bueno,

Estereotipos

Tradiciones compañeras: Fascinantes aliados, supongo... pero ¿nos llaman locos *a nosotros*?

La Tecnocracia: Obscenidades para el nombre de la Ciencia, que pervierten la maravilla para convertirla en control.

Los Dispares: Remolones, pero remolones *misteriosos*. Ciertamente, dignos de un mayor estudio...

quizás salvo en los lugares donde no hay mucha Ciencia... una lástima. ¡Y así, a pesar de sus costes y obstáculos, los Hijos e Hijas del Éter siguen dedicándose al avance de la maravillosa *Ciencia*!

En el siglo XXI, esta Tradición ha alcanzado todo su potencial. La influencia de la ciencia ficción, especialmente su rama Eterita, el *steampunk*, en la cultura popular, les permite posicionarse con orgullo al frente de los esfuerzos humanos. De entre todas las Tradiciones, sólo los Adeptos Virtuales (y a veces los Akashayana) disfrutan de concesiones similares de la Paradoja. La realidad actual prefiere esta extraña Ciencia y, aunque los Eteritas a veces se extralimitan y sufren el Efecto Paradoja de todas formas, la Sociedad del Éter logra librarse de ser castigada por... bueno, "crimen" es una palabra muy fea. Digamos, *magnificencia*.

Por lo que concierne a sus Tradiciones compañeras, la mayoría de Eteritas parecen egocéntricos egoístas que promueven paradigmas en los que pueden destacar individuos mientras las Masas se quedan atrás. Sin embargo, los Eteritas luchan por dar los beneficios de la Ciencia Despertada a *todo el mundo*. «¡Todo o nada!» es su credo. Como resultado, luchan por el reconocimiento, no sólo de sus compañeros Iluminados, sino sobre todo de las Masas. Saben que tal aceptación refleja la lucha del espíritu humano; un espíritu que mira hacia el Mañana y las muchas maravillas aún por llegar.

Organización: A pesar de hablar tanto de sociedad, suelen ser irritables y malhumorados. El compañerismo existe como vía para buscar elogios; las críticas simplemente te incitan a volver al laboratorio y hacerlo mejor la próxima vez. Aunque muchos Eteritas se entierran en investigaciones durante semanas sin apenas compañía, al final buscarán la de sus pares, sin importar cómo de obsesivo se vuelva su trabajo.

Iniciación: Los candidatos a Eteritas tienden a ser seleccionados por auténticos Científicos basándose en algún signo o evidencia de genio latente. Estos potenciales iniciados reciben un test diseñado para forzarlos a enfrentarse a las implicaciones de sus ideas. Muy a menudo, a los futuros Científicos se les deja descubrir una copia del *Kitab al-Alacir*, cuyos conceptos suelen servir para Despertar una chispa de los mayores y más luminosos hallazgos por llegar.

Esferas Afines: Materia; Cardinal o Fuerzas.

Foco: ¡Ciencia! O más específicamente, una imaginativa comprensión de principios naturales canalizada mediante tecnologías físicas y energéticas establecidas. Más terrenales que sus colegas de los Adeptos Virtuales, estos tecnomantes prefieren emplear la Ciencia que puede ser vista, tocada, demostrada y confirmada incluso a ojos de los idiotas. Con ese fin, la Ciencia Eterita es aparatosa, romántica y graciosamente futurista, incluso si ese futuro se parece más a la ciencia ficción clásica que a la ciencia mundana real.

Como práctica, un Eterita puede usar cualquier cosa que parezca funcionar. Sin embargo, la mayoría de Científicos prefieren las variaciones gloriosamente esotéricas de la alquimia, la artesanía, la cibernética, la hipertecnología, el *hackeo* de la realidad y, por supuesto, la ciencia extraña. Los paradigmas se centran en torno a conceptos como *Un Cosmos Mecánico*, *Todo Es Datos*, *el Poder Da la Razón* y *Todo Es una Ilusión*, pero suelen reducirse a *la Tecnología Tiene Todas las Respuestas*.



Orden de Hermes

Yo no "manifiesto" cambio. Yo me convierto en el cambio.

Al igual que Salomón ató espíritus a su voluntad, al igual que Merlín crio a un mozo de cuadras para que fuera rey, al igual que John Dee nombró imperio el reino de Isabel y lo ancló en el tiempo y el espacio en Greenwich, así también las Casas de Hermes hacen girar las ruedas ocultas del mundo. Sus Artes son las más refinadas, su conocimiento el más exhaustivo, sus voluntades las más dedicadas a la excelencia. En muchas mentes (muy especialmente las suyas), la Orden de Hermes define la palabra *mago*.

Como la mayor y más organizada Tradición, la Orden de Hermes ha influido (ellos dirían "definido") en la experiencia occidental de la Magia. Los Herméticos disponen de un inmenso abanico de secretos y protecciones. Su riqueza es vasta, sus Maravillas poderosas, sus bibliotecas dejan sin aliento. La Orden se jacta de contar con el mayor número de Capillas, Maestros y Archimagos. Sus logros incluyen la primera codificación del estudio Mágico, la formulación de las Esferas y, de hecho, la formación de las propias Tradiciones.

Aun así, la Orden se ha enfrentado a reveses y catástrofes: la pérdida tanto de su mayor Capilla, Doissetep, como de su Maestro líder, Porthos Fitz-Empress; la exterminación (algunos dirían "autodestrucción") de sus más poderosas luminarias; la devastación de inestimables archivos. Y aun así, la reacción de las demás Tradiciones parece ser un suspiro de alivio. ¿Por qué?

Porque los magos Herméticos son, sin excepción (y hasta el exceso), meticulosos, pedantes, majestuosos y arrogantes. El prefacio del venerable *Libro de enseñanza*, un grueso volumen presentado a cada nuevo aprendiz, captura esta actitud en un párrafo: «¿Qué mago de cualquier Tradición rival, con cualquier habilidad, puede jactarse de un conocimiento más amplio que el menor de nuestros Adeptos? ¿Qué otro mago puede ofrecer una pizca de teoría que apoye su Magia? El chamán aborigen con sus tambores y sonajas entrega su cuerpo a un espíritu que no conoce. El clérigo con su canción suplica como un niño el favor de las deidades. El Extático con su vicio arde como un meteoro y se desvanece, y la bruja con sus ritos de sangre aspira sólo a procrear. Hasta el Akáshico con su meditación y ejercicio busca satisfacción pasiva en falsas creencias. Mientras tanto, el Hermético de firme voluntad ordena: "¡Haz!". Y *es hecho*».

Esta grandilocuencia revela la odiosa confianza de la Orden; el Hermético medio también puede corroborarlo. Entre las Tradiciones, sólo los Verbena y los Cuentasueños tienen una relación tan violenta con la odiada Tecnocracia. No es un accidente que los Masones Artesanos (formados a partir de una secta Hermética renegada) decidieran iniciar hostilidades volando por los aires una ciudadela Hermética y organizar la Convención de la Torre Blanca en otra. Tampoco es un accidente que el Maestro Baldric LaSalle escogiera albergar al Tribunal de Mistridge, el primer paso hacia la Gran Asamblea, en las ruinas de ese primer ataque. Puede que un Extático aportase la inspiración y que los Verbena atrajesen

Estereotipos

Tradiciones compañeras: A pesar de las prácticas venerables y la sabiduría ocasional, nuestros aliados carecen de la disciplina para lograr un poder o control duraderos. Incluso así, han permanecido con nosotros durante siglos, así que siguen siendo compañeros dignos.

La Tecnocracia: Al final sólo uno de nosotros sobrevivirá.

Los Dispares: Aficionados talentosos, perdidos por su propia separación.

aliados, pero fue la Orden de Hermes quien forjó los cimientos sobre los que se construyeron las Tradiciones.

Hasta las Tradiciones rivales aceptan la vasta y espectacular historia de la Orden. En el Antiguo Egipto, dos propicios precursores inventaron el alfabeto. El Archimagus Salomón vinculó muchos espíritus que aún sirven a la Orden hoy en día. Pitágoras fundó el culto a Hermes en Grecia. El *Corpus Hermeticum*, atribuido a Hermes Trismegisto ("Hermes Tres Veces Grande"), supone la base de la Tradición actual. Hasta los Durmientes recuerdan a unos cuantos Herméticos de esos tiempos de leyenda: Merlín, Paracelso, Saint-Germain, Cagliostro. Desde Gandalf a Crowley pasando por Potter, la aceptación popular de la Magia proviene de los arquetipos Herméticos. En el nuevo milenio, el grupo disfruta de más aceptación popular que nunca antes. Las Masas pueden no *dedicarse* a las Artes Herméticas, pero en una especie de creencia subconsciente, aceptan las formas de la Orden como el rostro de la hechicería occidental.

Y así, aunque diversos reveses le han costado mucho a la Orden, los magos Herméticos dan la bienvenida a esta era con renovada vitalidad. La pérdida de Archimagos, la destrucción de Doissetep, la guerra contra los vampiros, la purga de la corrupta Casa Janissary… son todas cosas como la Torre que se derrumba del tarot: la ruptura de una atadura que fuerza una transformación. Los Herméticos de esta era se están arremangando y rehaciendo la Orden desde los cimientos mientras tratan de mantener éstos (confianza, conocimiento, excelencia y voluntad) intactos. Guiados por una visión de la Ciudad de Pymander, el ideal de la Ascensión global para la Voluntad Mística, los Herméticos siguen comprometidos con la perfección. Dado su propósito superior, no pueden aceptar menos.



Organización: La Orden es rígidamente jerárquica, disciplinaria y regulada. El *Código de Hermes* y su *Corrigenda Periférica* dictan el comportamiento, protocolo, reglas para los desafíos de certámen y las inscripciones adecuadas para las puertas de las Capillas. Aún existen trece Casas como facciones de las interminables y brutales luchas internas de la Orden. Algunas Casas anteceden a la conquista normanda (**Bonisagus**, **Flambeau**, **Quaesitor**, **Tytalus**, **Verditius** y la genérica **Ex Miscellanea**), otras son más nuevas, incluso bastante recientes (**Fortunae**, **Hong Lei**, **Ngoma**, **Shaea**, **Skopos**, **Solificati** y **Xaos**).

Iniciación: Reclutados de academias, órdenes religiosas esotéricas o de entre militares, los estudiantes deben sobrevivir a un severo aprendizaje bajo un inmisericorde mentor (una *mater* o un *pater*). La Orden reconoce nueve grados de avance místico: *Neófito*, *Zelator*, *Practicus*, *Iniciado*, *Iniciado Exemptus*, *Adepto*, *Adepto Major*, *Magister Scholae* y *Magister Mundi*. El entrenamiento busca provocar a la conclusión del Tercer Grado un Despertar gradual más parecido a un *proceso* que a un único y chocante momento.

Esferas Afines: Fuerzas supone el núcleo del entrenamiento Hermético. Ciertas Casas tienen preferencia por Vida, Materia, Mente y Espíritu como intereses secundarios, pero Fuerzas es siempre esencial.

Foco: Un mago Hermético comanda no menos que las llaves del universo. Y así, estos consumados eruditos dominan ancestrales y arcanos rituales mediante estudio constante e intensa práctica. Los Herméticos son, por necesidad, reservados y desconfiados, ya que explotan corrientes elementales mediante ensalmos, signos, sellos, parafernalia y lenguajes secretos. Después de todo, gobiernan un gran poder y sus rivales acechan en todas partes.

La alquimia, el dominio y la Alta Magia Ritual son el núcleo de las prácticas de la Orden. Ningún mago Hermético carece de dicho entrenamiento. Ciertos Herméticos añaden Magia del caos, el Arte del Deseo, hipertecnología, artesanía, ciencia extraña, yoga y algo de *maleficia* ocasional a ese núcleo, buscando paradigmas como *Un Cosmos Mecánico*, *Orden Divino y Caos Terrenal*, *el Poder Da la Razón*, *la Tecnología Tiene Todas las Respuestas* y, naturalmente, *Traer de Vuelta la Edad Dorada*.



Verbena

Todo está relacionado. Comprender tus lágrimas es comprender el cielo.

La vida es mierda, orín y sangre. El dolor y el placer son derechos inevitables. Nuestros espíritus no son alguna cosa trascendente separada, sino la pura vitalidad de la propia Vida. Al inspirarse en los más viejos conocimientos místicos, la Tradición Verbena ve la vida como un ciclo maravilloso e implacable; una danza de elementos en el que un mago dirige la melodía, pero no puede resistirse a bailar. Esta perspectiva aterroriza a la mayoría de la gente, y así es como les gusta a los Verbena. Ellos opinan que «¡si no puedes soportar la verdad, quítate de en medio!».

Como la hierba de la que toman su nombre, los Verbena (o más correctamente, los *Verbenae*) sobresalen en la curación, la adivinación y la purificación. Ninguna otra Tradición comprende las Magias de Vida de la forma en que lo hacen ellos. Los Verbenae, maestros del cambio de forma, las afinidades animales, el arte con plantas y de trabajar con el clima, permanecen cerca de la Naturaleza en sus formas más puras... y algunas de esas formas pueden ser muy cruentas, de hecho. Aunque es raro, se sabe que los Verbenae han practicado sacrificios animales y humanos. Muy a menudo, tallan runas en su propia piel, soportan espantosas ordalías, se someten a dolorosas privaciones y realizan otros actos de autosacrificio para poder evitar dañar a otros seres. En cada arboleda Verbena hay un Árbol del Mundo, el símbolo vivo de la Creación en su totalidad. Estos árboles han quedado manchados de rojo por los rituales realizados en esas arboledas; cuanto más oscuro el rojo, más poderosa la arboleda.

Aunque la Tradición en sí misma se formó en el siglo XV, las raíces de los Verbena son mucho más antiguas. Como muchas sociedades místicas, estos magos trazan sus orígenes hasta los comienzos primitivos de la humanidad... y en su caso, probablemente sea correcto. Dicen que los primordiales Wyck encarnaron las primeras fusiones de espíritu, mente y carne. Esencialmente dioses, pronto guiaron a los primeros seres humanos hacia la sabiduría y la Magia. Los tradicionalistas dicen que las Viejas Costumbres son la herencia que dejaron esas entidades, y los Verbenae (y quizás los Cuentasueños) son sus auténticos herederos.

Estas Viejas Costumbres son, para la mayoría de estándares, duras. Sangre, sexo, pasión en sus formas más crudas. Ésas son las herramientas que prefiere la mayoría de Verbenae. Hierro frío, madera trabajada, hogueras encendidas con sus propias manos, ropa natural, comida orgánica... Cuanto más simple, más poderosos son sus efectos. Aunque algunos Verbenae hacen concesiones al mundo moderno (coches, armas, quizás una serie de televisión o dos), en líneas generales, esta Tradición permanece empecinadamente arcaica y, pese a que pueden ser lo bastante compasivos a su manera, los Verbenae no tienen tiempo ni paciencia con la debilidad. Para ellos, las comodidades del mundo tecnológico engendran enfermedad y vagancia. Te dirán que: "hasta que pases un mes en plena naturaleza con nada salvo tu ropa... o aún mejor, *sin* ella... no sabrás una mierda sobre la realidad".

Estereotipos

Tradiciones compañeras: Somos hermanos de sangre; peleados, disfuncionales, normalmente nos odiamos a muerte... pero patearemos el culo de cualquiera que se meta con nosotros. Uno para todos, para bien o para mal.

La Tecnocracia: Simple y llanamente, son una enfermedad.

Los Dispares: En el Nuevo Tiempo de las Hogueras, me temo que han sido consumidos.



Organización: Los aquelarres (normalmente de trece, nueve, siete o tres miembros) son la base de este grupo. Existen los Verbenae solitarios, pero la mayoría de integrantes de esta Tradición prefieren trabajar en grupos. Probablemente, las mujeres superan a los hombres en número, ya que se les concede más respeto que en la mayoría de agrupaciones. Muchas magas se ven atraídas por esta Tradición por esa razón. Dos líderes (que toman el papel de sacerdote y sacerdotisa, aunque ambos pueden ser varones, mujeres o transgénero) gobiernan los aquelarres mayores, con una única bruja a cargo de los grupos de tres personas. Los aquelarres tienden a dar preferencia a los miembros más viejos por encima de los jóvenes, y los aquelarres de la vieja escuela pueden ser muy autocráticos. Aunque las disputas suelen resolverse votando, esos votos pueden implicar ordalías, pruebas o combate.

Esta Tradición respeta los linajes fuertes. Y, cuando es posible, los aquelarres Verbena siguen un linaje familiar. Cada aquelarre tiene una arboleda, aunque ésta podría ser un jardín en el patio trasero de su líder. Hay encuentros mayores ocho veces al año, durante los dos equinoccios, los dos solsticios y en Imbolc (2 de febrero), Beltane (1 de mayo), Lammas (1 de agosto) y Samhain (31 de octubre). Muchos Verbenae también se reúnen en Navidad (25 de diciembre) y el 1 de julio, especialmente conforme los cambios climáticos y culturales difuminan las distinciones entre los ciclos estacionales de la naturaleza.

Iniciación: Los Verbena novatos pasan un ritual de muerte y renacimiento. Un intenso período de estudio, pruebas y meditación culmina en una estresante ordalía, a veces ilusiva, a menudo real. Cuando los miembros del aquelarre están satisfechos con la fiabilidad y dedicación del iniciado, llaman a los elementos como testigos. Al igual que en el Tiempo de las Hogueras, la mayoría de Verbenae son leales hasta la muerte.

Esferas Afines: Vida; Fuerzas.

Foco: Las Artes Verbena se concentran en hacer mucho con muy poco. Sus herramientas son tanto prácticas como simbólicas, con usos que datan de la antigüedad. "Paganas" en todos los sentidos de la palabra, estas Magias poseen profundos vínculos con la Naturaleza. Cambio de forma, transformación, sanación de heridas, adivinación, purificación, crecimiento y marchitamiento, ciclos naturales y los complejos caminos del Destino son las especialidades de las brujas.

Para todos los Verbenae, *la Creación Es Divina y Está Viva*. Dado que la Creación, la vida y la divinidad no son especialmente amables, otros paradigmas comunes para los Verbena incluyen: *Un Mundo de Dioses y Monstruos*, *el Poder Da la Razón*, *Traer de Vuelta la Edad Dorada* y *Todo Es Caos*. La brujería es la práctica central del grupo, aunque ciertos individuos prefieren el vudú, el dominio, la ciencia extraña, la Magia del caos, el yoga, las artes marciales, la Alta Magia Ritual, la cibernética, el Arte del Deseo, la artesanía, la medicina e incluso la hipertecnología orgánica.

Parte III: La Unión Tecnocrática



—¿Otra vez?

DV4631, alias Daniel, asiente. Fuera de su coche de policía, las luces estroboscópicas rojas y azules arrojan sombras por mi vecindario dormido. Las 3:21 es demasiado pronto para esta mierda.

—¿Por qué las luces? ¿No son algo llamativas?

—Interpreto el papel —dice mientras me indica que entre—. Tus vecinos saben que eres policía, así que es más probable que acepten que entres en el coche de un extraño si ven a un policía en una emergencia.

—Soy un administrativo.

Cierro los ojos a causa del brillo, abro la puerta y me deslizo dentro.

—Eso no lo saben.

—Es tarde.

—El mundo está lleno de ojos.

—Como si no lo supiera.

—Bonito sitio —dice mientras me abrocho el cinturón y me acomodo. El coche de Daniel se lanza a las calles vacías. Zona residencial, mis cojones. No me extraña que use las luces.

—¿Estamos corriendo para evitar el Día del Juicio de nuevo? —digo con sarcasmo cuando el indicador de velocidad alcanza los 80 km/h y las llantas chillan en un giro.

—¿No lo estamos siempre?

—Muy cierto — asiento mientras las familiares calles pasan raudas en un borrón previo al alba. Me permito sonreír; esa sonrisa de gran calidad que me consigue todo lo que quiero.

Daniel permite que una ligera sonrisa pliegue sus estirados rasgos. Tras sus ojos, una luz verde brilla como una cabeza de alfiler. Visión nocturna. Tiene sentido, incluso con los faros y las luces estroboscópicas. Verá más lejos de lo que podría un conductor normal y sus reflejos ganarán a cualquier cosa que haya en la carretera a estas horas.

—Es bueno verte de nuevo, Kevin —dice sin mirarme.

—También a ti —admito mientras el coche ruge camino de cualquier Apocalipsis que vayamos a detener esta vez…

¡PELIGRO, CIUDADANO!

Los siguientes datos son estrictamente confidenciales y están restringidos a los miembros a la Unión Tecnocrática. Muy poco de este material es conocido fuera de la Unión, y lo que ha sido transmitido fuera de los muros de esta augusta institución ha sido inevitablemente malinterpretado por aquéllos sin los niveles apropiados de autorización y entrenamiento. Emplear tales datos sin tal entrenamiento es desaconsejable. Peor aún, podría comprometer los principios de un paradigma de realidad anteriormente asentado, engendrando una divergencia de simpatías y distorsionando futuras transmisiones.

Dicho en cristiano, esta sección revela cosas que muy poca gente fuera de las filas Tecnócratas sabe. A menos que seas un jugador o un Narrador involucrado con la Tecnocracia, esta sección es opcional. Sus secretos nunca deberían aparecer en tu crónica como conocimientos de personaje. Oh, y si esperabas tipos malos y sin rostro aquí, prepárate para ver destrozadas tus esperanzas. La Tecnocracia es una entidad compleja, tan heroica e imperfecta como las propias Tradiciones.

Potencial Iluminado

El futuro está aquí, queramos o no. Continuamente, la tecnología pone a prueba y redefine los límites de lo que es ser humano, reinventando nuestra cultura en nombre del progreso. Las Masas de la humanidad continuamente se enfrentan a las mismas preguntas: "¿Está la tecnología cambiando para crear el mundo que queremos o está cambiando nuestro mundo de formas que no queremos en nombre de la tecnología?". En otras palabras, ¿controlamos la tecnología o nos controla ella a nosotros? Ese problema de *control* bien podría definir el futuro de la raza humana.

A pesar de la aceleración de la tecnología en todo el mundo, la desigualdad entre quienes tienen y quienes no sigue siendo un grave problema. Aunque en todas las denominadas naciones en desarrollo pueden encontrarse móviles y computadoras, esas culturas aún tienden a convertirse en los vertederos y la mano de obra con sueldos míseros de la élite tecnológica. Como resultado, los "insurgentes" y "terroristas" que se oponen a esa élite emplean la guerra asimétrica, volviendo las armas de la élite contra ésta. Los poderosos responden con campañas de vigilancia sin precedentes, redefinen lo legal para vigilar a las Masas mediante cámaras, interceptan emails y escuchan conversaciones telefónicas. Antes del fin de la primera década del siglo XXI, la opción de los ataques con drones se convierte en una alternativa a poner los pies en el terreno, es decir, marchar sobre suelo enemigo con ejércitos convencionales. En nombre de palabras como "seguridad", las agencias del orden público adoptan nuevos estándares de búsqueda e incautación según los viajeros de las aerolíneas hacen fila para escaneos de cuerpo completo. Aunque la necesidad y conveniencia de estas medidas están abiertas a debate, considera esto: todas esas innovaciones ocurren sin ninguna clase de poder sobrenatural.

Ahora imagina qué es posible cuando esa tecnología tiene pocos límites. Oculta de las Masas, una sociedad secreta ha desarrollado tecnología mucho más allá de lo que el populacho común conoce. Esa élite fortalecida usa Procedimientos Iluminados que emplean herramientas tecnológicas; en manos de tales agentes, tecnología experimental adelantada en décadas deja de ser teórica, es *práctica*. El destino de su mundo no depende simplemente de las acciones de magos anacrónicos que se aferran a las Tradiciones del pasado. Depende por igual de una casta de poderosos tecnócratas que trabajan para redefinir, restringir y cuantificar los límites de la realidad. Hace mucho, fundaron una alianza para multiplicar su ventaja tecnológica y fomentar el poder humano contra las amenazas de pesadilla de monstruos depredadores. Al unificar

muchas convenciones distintas de hipertecnología vanguardista, estos tecnócratas promovieron sus objetivos por medio de una organización global conocida como la *Tecnocracia*.

Una cuestión de control

La *Unión Tecnocrática* es el nombre dado a un colectivo hipertecnológico que promueve la tecnología como una alternativa a las anacrónicas tradiciones de la Magia. Los practicantes de esas Tradiciones rivales ven a la Tecnocracia como una sociedad restrictiva que elimina a cualquiera que no se ajuste a sus prácticas... y con razón. Al igual que las Nueve Tradiciones pelean unas contra otras, también permanecen enfrentadas de forma perpetua con la Tecnocracia. En el peor de los casos, este enfrentamiento genera una batalla en las sombras conocida como *Guerra de la Ascensión* y, como muchas guerras, su victoria está abierta a debate. Las Nueve Tradiciones tienen diversidad, pero no unidad. Cualquiera puede Despertar a las ilimitadas posibilidades de la Magia, pero su práctica sin control puede tener consecuencias imprevisibles. La Tecnocracia lucha al límite de esas posibilidades, dando forma al mundo a su imagen al oponerse a todas las alternativas.

Por supuesto, estos métodos Tecnocráticos pueden parecer extremos. Sin embargo, ten en cuenta los horrores de un mundo sin fronteras impuestas. Imagina, si quieres, una autopista sin límites de velocidad, el enérgico caos del metal y la potencia. ¿No querrías que un oficial de policía hiciese a un lado al conductor temerario que está acelerando mientras zigzaguea en dirección contraria y probablemente se dirige hacia *ti*? ¿Y qué pasaría si no se requiriese un carnet de conducir... o un seguro... o conocimientos sobre las leyes? Incluso con todas esas restricciones, la velocidad mata y los humanos se quejan de forma interminable por las acciones de todos los *demás*. Después de todo, ésa es la naturaleza humana. Pero la naturaleza humana exige autoridad, tanto para consolarla en su dolor como para controlar sus extremos.

Y eso es especialmente cierto en lo que se refiere a la Magia.

Tan sólo mira el daño causado por coches, armas o palabras imprudentes. Ahora multiplica eso por el potencial de invocar tormentas o derribar montañas. Si cada humano poseyese el potencial de moldear la realidad, esa realidad sería un infierno para todo lo que hay en la Tierra. Más allá de las pasiones y las estupideces de la condición humana, la propia realidad ansía estructura. Al igual que las leyes físicas canalizan y limitan las fuerzas de la naturaleza, las leyes metafísicas deben canalizar y limitar las fuerzas de la realidad. Después de todo, sin un conjunto estandarizado de reglas y principios, una interminable variación de prácticas Mágicas se convierte en una serie de desastres esperando a suceder. *Alguien* debe tratar de vigilar esa realidad.

Durante más de un siglo, la Tecnocracia ha aceptado el desafío. A pesar las malinterpretaciones populares, son los tipos buenos en un mundo que se ha vuelto loco.

O, es cierto que han sido conocidos por crear monstruos. A veces, cíborgs, HIT Marks, guerreros clon y chihuahuas con alas de murciélago componen las filas de la Unión cuando ésta va a la guerra. Pero bueno, la guerra siempre *es* fea, y cada veterano se mancha las manos de sangre haciendo cosas que causarían pesadillas a la gente que se ha quedado en casa. Es la carga del guardián realizar tareas que la mayoría de la gente no puede, y es su gloria hacerlo con honor y habilidad. Por ello, la Unión Tecnocrática, lejos de ser el monolito sin alma que retrata la propaganda de las Tradiciones, se convierte en el mal necesario en un Mundo de Tinieblas.



Después de todo, sin sus agentes, los Subversores de la Realidad (vampiros, hombres bestia, fuerzas demoníacas y hechiceros con manos ensangrentadas) correrían rampantes como hacían tiempo atrás. La paz, la comodidad y la estabilidad aún serían sueños. El control, entonces, es el precio de mantener vivo el sueño humano.

Tras la Segunda Guerra Mundial, la Tecnocracia llevó a cabo un *Pogromo* contra la influencia de los SR. Llamado con una palabra rusa que significa "por trueno", este Pogromo pretendía eliminar los últimos vestigios del ocultismo nazi, fascista e imperial japonés. Dada la gran cantidad de miembros de las Tradiciones y la Tecnocracia que se habían unido a los poderes del Eje, no resulta sorprendente que el Pogromo comenzase purgando a los disidentes de todas las facciones. Las Tradiciones, por supuesto, protestaron ante el Pogromo con una intensidad marcial. Pronto, la purga no sólo fue dirigida contra antiguos nazis y fascistas, sino también contra cualquier Subversor de la Realidad lo bastante desafortunado como para atraer su atención. Al final, "Pogromo" se convirtió en el nombre oficial para todas las operaciones dirigidas contra supersticiosos peligrosos, Tecnócratas renegados y otros enemigos de la Unión. Y como en cada cruzada, las preguntas sobre la moralidad y la crueldad fueron silenciadas con apelaciones al bien mayor. Después de todo, los trabajos duros requieren ensuciarse las manos.

Es muy fácil ver tales acciones como un mal inexcusable. Sin embargo, ¿qué precio estarías dispuesto a pagar *tú* para salvar a la humanidad de amenazas de cuya existencia supieras... especialmente si algún otro pagase la cuenta? Para mantener intacto este pequeño y fiable mundo, la Tecnocracia paga cada día el precio en sangre, sudor, trabajo duro y lágrimas. Sí, *sí* que lloran... y sangran... y sudan. A diferencia de los autómatas que ocasionalmente emplean, los Tecnócratas son esencialmente seres humanos, "magos" si quieres usar ese término en el sentido clásico, aunque no llamarían "Magia" a lo que hacen. Cuando ves más allá de los sombreros negros y las gafas de espejo, un agente de la Tecnocracia es un ser humano dolorosa y magníficamente *consciente*, devoto de la gran causa del control ordenado. Y si ese control significa que algún *hippie* vudú lanzahechizos necesita que le pateen la cara o le reorganicen el cerebro... bueno, ése es un precio pequeño por el bien mayor. Quienes no pueden cumplir las reglas han de sufrir las consecuencias, y si un Tecnócrata debe abandonar sus deseos personales para poder soportar la carga del pago, aceptará su deber con una sonrisa.

El ideal de la elevación

Más allá de la necesidad de proteger a la humanidad de los muchos horrores de este mundo, la Tecnocracia tiene un propósito mayor: elevarnos a un estado mejor, purgar los defectos animales que nos encadenan a un mundo de odio, miedo e ignorancia. Ésos son en realidad los cimientos del ideal Tecnocrático, y es una visión que los rivales del grupo rechazan ver.

El Tecnócrata medio no se ve a sí mismo como una monstruosidad fascista sino como un salvador que trabaja por el bien común. Los innegables beneficios de la elevación tecnológica (agua corriente, antibióticos, suministros fiables de comida y otras necesidades, aumento de la igualdad y muchas otras cosas) demuestran lo bueno de la causa Tecnocrática. La Tecnocracia existe no para oprimir a la humanidad, sino para *elevarla*. Sí, ese proceso puede ser agotador. Sí, exige métodos desagradables. Sí, requiere sacrificios de la Unión así como de sus enemigos. Pero, en realidad, el ideal de un mundo mejor, más brillante e iluminado *ES* la motivación de la Unión. Tras los mecanismos de orden y control hay seres humanos dedicados (e incluso nos atreveríamos a decir que compasivos respecto) al espíritu humano y el potencial ilimitado que muestra.

Metas e ideales: Los Preceptos de Damian

Aunque la Tecnocracia puede trazar sus orígenes hasta la Orden de la Razón en el siglo XIV (y si los eruditos Tecnócratas están en lo cierto, hasta los albores de la civilización), su fundación formal acaeció a finales del siglo XIX. De acuerdo a la historia Tecnócrata, un diplomático llamado profesor Damian se sentó en el salón de la reina Victoria y detalló meticulosamente los ideales de su sociedad secreta. Damian era el representante de una cábala secreta de ancestrales maestros, estudiosos Iluminados que debatían sus ideales mientras estaban recluidos en el enrarecido aislamiento de su propio reino del Horizonte... o, como los Tecnócratas llaman a tales lugares, una *Colonia* o *Constructo del Horizonte*.

Esa organización tomó el nombre de *Círculo Interior*; su plan para la nueva Tecnocracia se llamaba *Tabla Temporal* y la lista de sus ideales colectivos llegó a conocerse como los *Preceptos de Damian*. Estos seis preceptos resumen los fundamentos de la moral Tecnócrata y, como ocurre con muchas organizaciones estáticas, esas reglas no han cambiado mucho desde su origen. Cada operativo Tecnócrata se aprende de memoria los Preceptos y puede recitarlos... aunque pudiera querer debatir los detalles en privado. Dónde y cuándo tienen lugar tales debates (y quién los oye) puede moldear la carrera de un agente; después de todo, incluso en las órdenes más idealistas, los individuos tienen dudas.

Orden, Estasis y Consenso

Trae Estasis y orden al Universo. La predictibilidad genera seguridad. Una vez todo sea descubierto y conocido, se obtendrá la Unidad.

La Magia, por su propia naturaleza, es impredecible y caprichosa. Los Tecnócratas de élite trabajan con tecnología experimental e impredecible, pero su fin último es estandarizar esa tecnología. Sus innovaciones futuristas son probadas e iteradas hasta que esas invenciones se convierten en herramientas seguras y predecibles que pueden beneficiar a la humanidad. Si quieres, piensa en los Tecnócratas como los probadores alfa definitivos, los más tempraneros de los innovadores tempranos.

En lugar de "hechizos", "talismanes" y "rituales", los Tecnócratas desarrollan *Procedimientos*, *Ajustes*, *Dispositivos* y *Procesos*, y entrenan a sus operativos para minimizar los riesgos inherentes de la Ciencia Iluminada. Aunque la artesanía de la voluntad vulgar es posible (usar lo que los agentes llaman *Procedimientos flagrantes*), se desalienta de forma activa. La artesanía de la voluntad coincidente (o lo que los agentes llaman *Procedimientos sutiles*) es mucho más predecible, sobre todo porque casi siempre parece tecnología avanzada o aplicaciones científicas. De esta forma, lo imposible se vuelve corriente y predecible. En vez de un mundo de horror sobrenatural e interminable misterio, la Unión doma a un mundo en el que todo puede definirse, clasificarse, cuantificarse y, por último, controlarse.

Gracias a la *Teoría del Campo Antrópico* (una explicación Tecnocrática para los efectos de las creencias humanas sobre la realidad), la consciencia humana dirige el flujo de los fenómenos terrenales. Los Tecnócratas no programan ese flujo tanto como

Destinos futuros: La Anomalía Dimensional y una "Tecnocracia más amable y gentil"

Según muchas fuentes, la Tecnocracia se alzó a finales del milenio, bombardeó el mundo espiritual y después hizo limpieza y empujó a todas las facciones místicas a escabullirse en las sombras. Triunfante, la Unión se alzó como conquistadora sobre la Tierra, el tacón metálico de su bota se plantó firme sobre la tráquea colectiva de la humanidad.

Ni mucho menos.

Sí, el final del siglo XX es testigo de diversas agitaciones, la severidad y efectos de las cuales dependen de tus elecciones en los elementos de la metatrama. Pero estas turbulencias también pueden haber quebrado partes del elogiado gobierno de la Tecnocracia. La Tormenta de Avatares (conocida como *Anomalía Dimensional*) perturba el acceso a los Constructos y Colonias del Horizonte, aísla al Frente del Círculo Interior, destroza las filas de los Ingenieros del Vacío y enfrenta a muchos Tecnócratas terrestres cara a cara con las debilidades de sus propias prácticas. Tras un breve e intenso Pogromo, la Unión se enfrenta a sus excesos y vuelve a concentrarse en perfeccionar la ciencia y la tecnología en sí mismas. Esta redirección promueve el lado más humano de la Tecnocracia (especialmente entre las filas mecanizadas de Iteración X) para bien y para mal. Ciertos "maquinócratas" terminan suavizando su rigidez, pero los defectos mortales de la avaricia, el egoísmo y la distracción comienzan a minar la estabilidad de la Tecnocracia... acentuando, posiblemente, una infiltración Nefanda, o quizás como respuesta a ésta (consultar el recuadro *En secreto, esta infección...*).

Se pueden encontrar evidencias de esta jugada final Nefanda en las fracturadas relaciones entre las cinco Convenciones conforme el nuevo milenio es testigo de un cisma dentro de la Unión. Un evento concreto, llamado el *Incidente Greylocke* de 2006, causa una gran división entre Iteración X y el Nuevo Orden Mundial. Las historias difieren, por supuesto, pero el resultado final entre las tropas de choque de Iteración X y los magos Herméticos en la Capilla de Greylocke es una explosión monumental que mata o hiere a cientos de Tecnócratas, especialmente del NOM. Esto, junto con el desplome financiero de 2008 y la marea creciente de rebelión entre las Masas, lleva al Nuevo Orden Mundial a un papel de liderazgo defensivo. El Sindicato y los Progenitores se acercan más unos a otros, Iteración X se revuelve y los Ingenieros del Vacío (al haber sufrido las peores pérdidas a causa de la Anomalía Dimensional) cierran filas y adoptan un liderazgo militar llamado *Directorio de Amenazas Existenciales*, o DAE, y lanzan una resuelta campaña de rescate y guerra.

Para 2012, la Unión se enfrenta a un posible cisma con el NOM por un lado y el Sindicato por el otro, y las otras tres Convenciones decidiendo qué camino tomar en caso de que llegue a estallar una guerra civil.

¿Es todo esto reflejo de una máquina supuestamente infalible? ¿O hay fuerzas internas que están enfrentando a la Unión contra sí misma? La verdad, como muchos otros elementos de la Unión Tecnocrática, sigue siendo un misterio.

¿Es aún la Unión una fuerza implacable de tiranía iluminada en tu crónica? ¿O ha hecho limpieza la Anomalía Dimensional permitiendo que una nueva raza de Tecnócratas se cuestionen el viejo orden y lleven a cabo reformas... con mejor o peor resultado?

Depende. Quizás...

- **La Unión permanece en la Tierra:** La Tormenta Dimensional aún ruge; la mayoría de Constructos extraterrestres han sido destruidos. Los Ingenieros del Vacío se han vuelto implacables. El NOM ha perdido literalmente el control e Iteración X se ha visto separada de Autoctonia y, como resultado, se ha vuelto más humana y menos máquina. Los HIT Marks han sido, en gran medida, eliminados de forma gradual en favor de las armaduras corporales y las mejoras personales. Aparte de los esfuerzos del Panóptico, el Pogromo está en gran medida en suspenso a menos que alguien suponga una amenaza singular para la Tierra en su conjunto. Ahora, la Tecnocracia se enfrenta a una combinación de creencia humana rebelde, cismas internos, posible corrupción Nefanda y la ominosa *Amenaza Nula* (ver más adelante).
- **La Tormenta ha amainado, pero la cicatriz permanece:** La breve catástrofe *sí* que cambió las tácticas, prioridades y recursos de la Unión, pero no de forma tan radical como en la primera opción. Muchos Constructos están operativos, las Colonias han sufrido pérdidas, pero se están reconstruyendo, y la malignidad dentro de la Unión es quizás más intensa que antes... pero la Unión se *ha* vuelto más humana y está contemplando una reforma a largo plazo. Sin embargo, si los Nefandos *están* al mando, eso podría no ser nada bueno en absoluto.
- **Nada ha cambiado:** Como en **Mago** en los años noventa, la Tecnocracia domina tanto la Tierra como esos asentamientos altermundanos. El Círculo Interior nunca ha parado de dar órdenes, la Máquina aún gobierna Autoctonia y los Tecnócratas idealistas aún luchan con la división entre control compasivo y la docilidad incuestionable.

Como con otros muchos elementos de destinos futuros, especialmente los que lidian con la Tecnocracia, es mejor mantener tales decisiones y sus implicaciones en secreto y que los jugadores descubran la verdad sólo según vaya siendo necesario.

lo dirigen hacia los resultados más deseables para la humanidad en su conjunto. Por ello, aunque la élite tecnológica lidera la Tecnocracia, muchos agentes creen que su Unión lucha por un mundo en el que la realidad es moldeada por la gente común; por *las Masas*, no por una anacrónica alianza de magos. El mundo que estos agentes crean es el mundo que la humanidad quiere. En terminología Tecnócrata: el *Consenso*, la manifestación definitiva de la Teoría del Campo Antrópico. Al final, las Masas llegarán a

compartir la misma tecnología avanzada que emplea la Tecnocracia. Una vez que el poder de la Unión se integre por completo en el discurso humano y su Consenso, tales medidas radicales ya no serán experimentales nunca más. Serán predecibles. Estarán controladas. En pocas palabras, serán lo *opuesto* a la Magia.

Tecnología y entrenamiento

Convence a las Masas de la bondad de la ciencia, el comercio y la política y del poder de la Racionalidad. El conflicto y el sufrimiento serán eliminados en nuestra Utopía.

Salvo por un puñado de excepciones, como la percepción aumentada y la habilidad psíquica, un tecnomante debe usar instrumentos tecnológicos (o más concretamente, *aparatos*) para llevar a cabo un Procedimiento concreto. Sus herramientas son herramientas de ciencia. Cuando la Tecnocracia actúa, lo hace en secreto, pero cuando las Masas ven los resultados, el éxito de la Tecnocracia se revela como el triunfo de la ciencia. Los anarquistas y terroristas (SR o de otro tipo) son atrapados y destruidos por vigilancia de alta tecnología y potencia de fuego. El sufrimiento y la enfermedad son eliminados con la medicina de los Progenitores y las prótesis de Iteración X. Las corporaciones crean riqueza y oportunidad con financiación del Sindicato. Cada vez que la

Destinos futuros: En secreto, esta infección...

Como se revelaba en varios suplementos, sobre todo en la **Guía de la Tecnocracia** y en los **Libros de Convención** originales del Sindicato y los Ingenieros del Vacío, la Unión también está infestada de Nefandos y la fuente de corrupción cósmica que los hombres lobo denominan *el Wyrm*. La línea de **La Cruzada** (especialmente **Infernalismo: La Senda de los Gritos**) sugiere que la corrupción ha estado ahí desde hace siglos. A pesar de la presencia de muchos Tecnócratas sinceros y devotos, el Círculo Interior ha convertido a la Unión en un instrumento global de malignidad.

Esta metatrama ha sido algo subyacente desde los primeros suplementos; después de todo, ¿cómo podrían sitios como Null-B, MECHA o Planta de Investigación Nº 4 no ser nada *salvo* corruptos? Aun así, ciertos grupos podrían desear dar a la Tecnocracia el beneficio de la duda. Por ello, al contemplar la verdad tras este comportamiento, un Narrador puede escoger las siguientes tres opciones:

- **La Tecnocracia ha Caído:** En esta opción, el Círculo Interior es esencialmente un campo de juegos Nefando. Los Tecnócratas de más alto rango son *barabbi* o nunca fueron verdaderos Tecnócratas para empezar. La Unión ha estado exterminando a sus rivales, purgando las discrepancias y conduciendo a la humanidad hacia la autodestrucción. Aunque algunos Tecnócratas tienen buenas intenciones y han estado luchando contra la corrupción, su esfuerzo está básicamente condenado. La Tecnocracia está jodida y lo ha estado desde hace siglos.
- **La Unión tiene problemas, pero no está metafísicamente corrupta:** A pesar de unas cuantas manzanas podridas y un planteamiento despiadado de la Ascensión, la Unión Tecnocrática *no* está invadida por los Nefandos. La corrupción que *sí* existe es una extensión de su arrogancia, no una infiltración de los Caídos. Esencialmente, la Unión tiene buenas intenciones, pero tiene una forma brutal de atender sus asuntos.
- **Hay corrupción, pero estamos lidiando con ella:** Sí, algunos Nefandos han retorcido el propósito de la Unión. Y sí, la Tecnocracia es brutal. Pero aun así, la Unión puede ser salvada. Los Tecnócratas devotos, inspirados y a veces liderados por el Agente Secreto John Courage, han estado luchando una guerra encubierta dentro de la Tecnocracia... y, a pesar de las grandes pérdidas y los obstáculos, aún hay esperanza de redimirla.

Amenaza Nula

Más recientemente, el **Libro de Convención: Ingenieros del Vacío Revisado** postuló una infección similar: la *Amenaza Nula*, un reflejo altermundano del exceso Tecnocrático. Según este libro, el cual depende mucho de la metatrama de la Anomalía Dimensional, existe una versión muy corrupta de la Tecnocracia más allá de la Celosía, posiblemente formada por miembros perdidos de la propia Unión. Esencialmente, la Amenaza Nula consiste en crueles parodias de Iteración X, el NOM, los Progenitores y el Sindicato llevados a sus más absolutos extremos. ¿Hay también un análogo de los Ingenieros del Vacío? Buena cuestión. Los Ingenieros no quieren mirar muy en profundidad en ese espejo porque las respuestas podrían destruirlos.

Aparte de vagos murmullos, los Ingenieros del Vacío mantienen la Amenaza Nula *muy* en secreto ante sus Convenciones compañeras. Temen (¡y con razón!) que la exposición a la Amenaza Nula pueda destrozar a la inestable Unión y tratan de contener la Amenaza y neutralizarla en secreto. Paradójicamente, ese secretismo podría hacer incluso más daño si llega a ser descubierto por la Tecnocracia... o peor, ¡si llega a saberse *fuera* de la Tecnocracia! Los insidiosos agentes de la Amenaza Nula se insinúan en posiciones de poder por toda la Unión, normalmente ocultos hasta que alguna catástrofe revela su presencia.

Así que, ¿es la Amenaza Nula una trama Nefanda? ¿Es un fenómeno independiente surgido de una singularidad metafísica? ¿Podría ser *ambas* o existe siquiera? Eso sólo lo sabe tu Narrador y es asunto tuyo descubrirlo... tal vez. En cualquier caso, *Amenaza Nula NO es algo de conocimiento general para nadie*, y los Ingenieros del Vacío están trabajando para que siga sin serlo.

Para más detalles sobre la Amenaza Nula, ver el **Libro de Convención: Ingenieros del Vacío**.

Nota importante: Una vez que, como Narrador, hayas escogido una opción, *NO LES DIGAS A TUS JUGADORES CUÁL ES*. Déjales descubrir la verdad durante el transcurso de tu crónica, no mediante el supuesto automático de la corrupción de la Tecnocracia. Es mucho más dramático si la extensión y naturaleza de tal corrupción es un misterio.

Tecnocracia triunfa, las Masas son testigo de los beneficios de la ciencia innovadora, el comercio dedicado, la política controlada y el consenso razonablemente manufacturado. Promover estas ciencias lleva a la humanidad más cerca de Utopía.

Seguridad y prevención

Preserva la Celosía y el Horizonte. Los individuos caóticos que abren portales con impunidad amenazan la estabilidad de nuestro mundo. Los portales descontrolados también permiten a fuerzas ajenas, como los Nefandos, acceder a nuestro mundo. Esto nunca debe ocurrir.

El mundo ya es un lugar oscuro y peligroso, con arriesgados niveles de influencia paranormal. Peligros incluso mayores acechan en diversas dimensiones fuera de nuestro mundo. Ninguna otra organización en la Tierra tiene el talento, el entrenamiento, los recursos y la organización para enfrentarse a estas amenazas. Los Ingenieros del Vacío mantienen y patrullan la Celosía entre nuestro mundo y sus interminables alternativas. La vigilancia del Nuevo Orden Mundial escanea el planeta en busca de incursiones extradimensionales y envía equipos para erradicar toda evidencia de su existencia mientras también trabaja con otros equipos dedicados a erradicar EED: Entidades Extra-Dimensionales. Aunque la Unión no sólo vigila el mundo a este lado de la Membrana Dimensional: también debe someter a sus ciudadanos a la misma vigilancia siempre atenta, en busca de signos de corrupción Nefanda, demencia de los Merodeadores y, por supuesto, desleal colaboración con las Tradiciones rivales. La Unión *debe* permanecer unida; si no, esas patrullas de la Celosía y el Horizonte podrían fallar y toda la humanidad sufriría.

Ten en cuenta que los escalones superiores de la Tecnocracia son muy conscientes de la amenaza que suponen Merodeadores y Nefandos. El grado al que la locura y la corrupción han infestado a la élite Iluminada sigue siendo tema de especulación. A cambio, dicha especulación motiva vigilancia, sospecha y a veces paranoia. *Cualquiera* puede ser corrompido por el poder, así que incluso en los más estimados rangos del Círculo Interior de la Unión, los Iluminados se vigilan unos a otros en busca de signos de perversión. Por supuesto, tal vigilancia puede convertirse en rivalidad, especialmente si alguien de la élite trata de hacer una alianza temporal con un Merodeador o un Nefando (¡o incluso un mago de las Tradiciones!) para poder conspirar contra sus pares.

Conocimiento y vigilancia

Define la naturaleza del universo. El conocimiento debe ser absoluto o el caos lo envolverá todo. Las fuerzas elementales del universo no deben dejarse a los caprichos de lo desconocido.

La Unión busca analizar y evaluar todas las posibles amenazas para la humanidad, especialmente las paranormales. Los Tecnócratas no pueden oponerse a lo que no pueden entender, así que la Tecnocracia reúne tanta información como sea posible sobre todo. El conocimiento absoluto promueve la seguridad absoluta. En un Mundo de Tinieblas, la privacidad es una ilusión peligrosa.

Por supuesto, las Masas carecen de perspicacia Iluminada (y habilidad Mágica), así que están desprevenidas, y a menudo indefensas, ante las depredaciones del mundo sobrenatural. Si la humanidad realmente entendiese toda la extensión de la Subversión sobrenatural, el resultado sería el caos. Por ello, la Tecnocracia investiga y reúne saber oculto sobre actividad Mágica y mística. En contra del estereotipo, los agentes no necesitan destruir nada que no puedan explicar mediante ciencia… pero *sí* que necesitan investigar y reunir suficientes datos para predecir y lidiar con los fenómenos paranormales y las entidades místicas.

Progreso y Pogromo

Destruye a los Subversores de la Realidad. Su insensatez amenaza nuestra seguridad y nuestro progreso hacia la Unidad.

Éste es el principio que se debate con mayor frecuencia; la Tecnocracia no puede eliminar todas las alternativas posibles a su sociedad, así que debe priorizar las amenazas obvias a la seguridad de las Masas. En teoría, cualquiera que no esté entrenado y manejado por la Tecnocracia se desvía de sus procedimientos y protocolos establecidos. En la práctica, la Unión no tiene recursos ilimitados para luchar contra todo lo que no entiende, así que debe escoger cuándo realizar campañas o cruzadas por la realidad. En algunos puntos de su historia, sobre todo a finales del siglo XX, cualquier mago que se hubiese aliado con las Nueve Tradiciones o los destartalados Oficios era considerado un Subversor de la Realidad y era marcado para vigilarlo, adoctrinarlo o asesinarlo. Eran las "zonas calientes" de la Guerra de la Ascensión.

Sin embargo, esto no es un estado de guerra abierta constante. La Tecnocracia y sus rivales suelen estar en un estado de guerra fría, en el que cada bando vigila al otro, llevando a cabo pequeñas escaramuzas sin desatar un gran alarde de potencia de fuego. El Nuevo Orden Mundial es especialmente bueno con el adoctrinamiento sutil, el reclutamiento y el Condicionamiento Social (lo que sus detractores llamarían "lavar el cerebro") para convertir a rivales con un gran potencial. Por su parte, Iteración X desarrolla un entrenamiento vanguardista para la conversión alternativa: erradicar cualquier cosa que sus soldados tengan en el punto de mira.

Iluminación y élite fortalecida

Pastorea a las Masas; protégelas de sí mismas y de otros.

He aquí otro precepto controvertido; sin embargo, cuando los agentes debaten este punto, sin duda no lo hacen *abiertamente*, porque disentir podría considerarse deslealtad… o peor, traición. Alguien debe evaluar las amenazas que la humanidad no puede detectar o de las que no puede defenderse; alguien debe innovar y crear tecnología experimental y luego reducirla a una forma adecuadamente segura. Alguien debe evaluar y entrenar agentes y aliados para que puedan usar su poder de manera responsable. Eso es por lo que la Tecnocracia evolucionó a la estructura piramidal que tiene hoy en día: los más antiguos y poderosos operativos Iluminados gobiernan a los agentes más jóvenes y menos poderosos. La humanidad en su conjunto es pastoreada por una sociedad secreta de élite tecnológica y los radicales que no pueden conformarse u obedecer sus dictados son reprogramados, reconvertidos o eliminados.

Este precepto proporciona una de las razones por la que la Unión vigila tan cuidadosamente a los Subversores de la Realidad. Los peores confían abiertamente en la Magia vulgar; cuando las Masas son testigos de tales excesos, las fronteras de la realidad son puestas a prueba. Cosas imposibles súbitamente parecen posibles. La Paradoja castiga a aquéllos que se desvían de ella, por supuesto, y las Tradiciones tienen sus propios métodos de castigar

Rangos y designaciones Tecnócratas

Dentro de la Unión, cada Convención tiene sus propias designaciones de rango. Aun así, los cinco niveles se corresponden unos con otros de forma similar, con el mando supremo encarnado por Control, también conocido como Torre de Marfil, el cual une a las cinco Convenciones en una sola unidad en lo alto de la jerarquía.

En la metatrama de la Anomalía Dimensional, la Tormenta de Avatares separa ese rango superior de la Tecnocracia terrestre. Los rangos más bajos se han reorganizado en una jerarquía de cinco niveles y ese nivel superior prefiere el término *Gerente* en lugar de *Maestro*.

Rango	Posición
1	Personal de apoyo no Iluminado.
2	Ciudadanos extraordinarios / operativos iniciados.
3	Agentes / operativos.
4	Supervisores.
5	Gerentes / Maestros.
6	Control / La Torre de Marfil.

Cada Convención también tiene *Metodologías*, grupos que se dedican a trabajo especializado dentro de la Unión. A diferencia de las desordenadas subsectas individuales dentro de las diversas Tradiciones, estas Metodologías tienen deberes y funciones concretos dentro de la Convención.

INGENIEROS DEL VACÍO

Metodologías: Cuerpos Especiales de Neutralización (CEN), Cuerpos Pan-Dimensionales (CPD), División de Cuerpos Fronterizos (DCF), División de Frontera Terrestre (DFT), Investigación y Ejecución (IYE).

Rango	Designación
1	Técnicos y Marines.
2	Estudiantes.
3	Investigadores, Seguridad y Científicos.
4	Investigadores, Seguridad y Científicos (el título no cambia formalmente respecto al rango 3).
5	Comité de Evaluación, Administración y Entrenamiento de Ciencias Dimensionales (CEAECD) o Directorio de Amenazas Existenciales (DAE), dependiendo de la metatrama.

ITERACIÓN X

Metodologías: BioMecánicos, Estadísticos, Gerentes de Tiempos y Movimientos (GTM), Macrotécnicos.

Rango	Designación
1	Trabajadores (alias Kamrads o proletarios).
2	Cifras.
3	Armazones.
4	Armazones Especialistas (antes llamados *Programadores*).
5	Auditores.

NOM

Metodologías: División Q, El Feed, los Operativos, la Torre de Marfil, los Vigilantes.

Rango	Designación
1	Simpatizantes.
2	Trajes Negros / Ciudadanos Extraordinarios.
3	Operativos, Reporteros y Trajes Grises.
4	Analistas de Inteligencia.
5	Guardianes de la Puerta y Trajes Blancos.

PROGENITORES

Metodologías: Ciencias Aplicadas, Control de Daños, Farmacopeístas, Geningenieros, Ingenieros FACADE.

Rango	Designación
1	Técnicos / Asistentes de Investigación.
2	Operativos de Calle y Reclutadores.
3	Estudiantes.
4	Asociados de Investigación e Investigadores Principales.
5	Directores de Investigación / Consejeros.

SINDICATO

Metodologías: Control de Medios, Desembolsos, División de Proyectos Especiales (DPE), Financieros, Sicarios.

Rango	Designación
1	Proveedores (alias Grapas o Nuestros Amigos).
2	Asociados (alias Hombres Mágicos).
3	Gerentes (alias Magos).
4	Moderadores (alias Hombres de Visión).
5	Vicepresidentes de Operaciones (VPO).

a los suyos, pero la Tecnocracia se hace cargo de quienes rompen las leyes de la realidad una y otra vez. De esta forma pastorea a las Masas, porque la humanidad está indefensa contra lobos como los depredadores Mágicos y los Subversores. Si un mago usa Magia vulgar de forma reiterada, la Tecnocracia lo cazará; si el ofensor no puede ser convertido, entonces debe ser destruido. La humanidad no puede protegerse contra estas amenazas. De nuevo, la Tecnocracia acepta este desafío con bravura.

Una nota sobre la Ascensión

Cualquiera de estos preceptos podría considerarse una meta para la Ascensión de un agente concreto. Por supuesto, todos ellos deben ser defendidos, pero un agente es siempre más perspicaz y talentoso cuando decide perseguir una de estas metas. A su debido tiempo, tal dedicación puede conducir a un estado de consciencia superior. Aunque la palabra "ascensión" se considera un remanente retrógrado y supersticioso, ese estado elevado de consciencia es ciertamente una meta admirable.

En lo que concierne a la Tecnocracia, tal ascensión suele implicar una visión *Empoderada* del mundo ideal. Incluso así, se puede inspirar a cada individuo de la Tecnocracia para que alcance cosas mayores al dedicarse a su papel en ese mundo. Una consciencia más elevada proporciona un mayor servicio a la Unión y sus propósitos. Aunque la meta ideal de un Tecnócrata Iluminado es *colectiva*, no *personal*, aún hay espacio para la trascendencia individual y la perfección dentro de ese ideal definitivo. Ver ***Iluminación y Empoderamiento: El colectivo y el individuo***, más adelante.

Organización y rango

Desde los más tempranos orígenes de la Unión como la Orden de la Razón, el rango de un Tecnócrata dentro de esta sociedad secreta ha dependido de su grado de Iluminación. Cada Convención tiene sus propios métodos para reclutar, evaluar y promocionar a su personal, pero, *grosso modo*, seis grados de Iluminación definen los rangos dentro de la mayor parte de la Tecnocracia. En términos de juego, Iluminación es lo que los magos llaman *Areté*, aunque, al igual que en las Tradiciones, incrementar tu Rasgo Iluminación no aumenta automáticamente tu rango.

A pesar de la imagen propagandística del monolito de la Tecnocracia, la Unión no es un anodino bloque de piedra. Y aunque la Tecnocracia se refiere a sus líderes como *la Torre de Marfil* (o *Blanca*), una referencia a la Convención de la Torre Blanca en la que comenzó la Orden de la Razón, una tabla organizativa de la Tecnocracia se parece más a una pirámide. En dicha pirámide, los ciudadanos de menor rango forman la ancha base del edificio. Sin embargo, conforme un ciudadano Iluminado asciende en rango encuentra cada vez menos pares y rivales. Desde lo alto, un ojo que todo lo ve observa la sociedad secreta y dirige la vigilancia para un Círculo Interior de Control. En el medio, diversos niveles de agentes, operativos, especialistas, científicos, investigadores, gerentes y ejecutivos realizan las tareas necesarias que mantienen Tabla Temporal tan ajustada como sea posible. Cada nivel mantiene a los demás de una forma designada, permitiendo una cadena de mando clara y ordenada.

Metodologías

Cada una de las cinco Convenciones respalda una serie de Metodologías: Departamentos dentro de la Convención que se dedican a funciones especializadas dentro del ámbito de la misma. Bajo el paraguas departamental del NOM, por ejemplo, la Torre de Marfil lidia con la historia, el liderazgo y los temas académicos; los Operativos manejan el trabajo de campo; y los Vigilantes con la vigilancia, los informes y los medios de masas. Una nueva Metodología, el Feed, trabaja con Internet de forma general y las redes sociales en particular, y la División Q (aunque no sea una Metodología en sí misma) crea el equipo del que dependen los demás agentes. Cada Convención tiene una amplia variedad de Metodologías, y cada Metodología tiene subdepartamentos que procesan deberes, investigaciones e innovaciones específicos. Para más detalles sobre Metodologías concretas, ver *El Libro de los Secretos*.

Imperativos inter-Convención

Muchas situaciones exigen la experiencia de varias Convenciones. Tales *imperativos* inter-Convención permiten a los operativos y supervisores coordinar sus esfuerzos para dar con soluciones eficientes a una crisis concreta. Aunque determinados equipos amalgama sirven para la mayoría de propósitos, ciertas situaciones actuales (especialmente la evolución de la tecnología de la información entre las Masas y, si existe, el Concilio Renegado) requieren iniciativas estratégicas para lidiar con los problemas.

Amalgamas

Cuando los operativos colaboran en un equipo de acción, la *amalgama* resultante combina personal experto con gestión vertical. Esencialmente, un supervisor asigna operativos de bajo rango a una amalgama, da órdenes a ésta y proporciona a sus agentes equipo, datos, autorizaciones, apoyo y otros recursos esenciales **(ver *EDAV: El rastreador de datos*, pág. 182)**. A cambio, los agentes de una amalgama cumplen sus instrucciones e informan a su supervisor mediante actualizaciones regulares.

Cada amalgama tiene un propósito concreto. Los equipos de campo se encargan de investigar, la inteligencia, el trabajo sucio y otras tareas entre las Masas. Las amalgamas de investigación se dedican a proyectos asignados y proporcionan datos a otros equipos. Los equipos de construcción, tecnología, reparaciones e innovación se encargan de la labor sucia pero esencial que mantiene a la Tecnocracia en funcionamiento. Los equipos especialistas realizan tareas específicas (infiltración, extracción, limpieza, interrogatorio, etc.) que exigen una atención de élite por parte de personal hábil. La Unión asigna una amalgama para cada propósito imaginable.

Los agentes de una amalgama deben cooperar unos con otros. El comportamiento renegado pone en peligro al equipo, su propósito, a su supervisor y a la gente que se vería afectada si la misión fallase. Por ejemplo, un equipo de limpieza pone a agentes e inocentes en peligro si su integridad se ve comprometida por un comportamiento ineficiente. Los equipos exitosos son recompensados, los negligentes reciben reprimendas y, consistentemente, los que carecen de éxito son divididos y reasignados a expensas de los agentes y los supervisores que los coordinan. Especialmente tras la Anomalía Dimensional, no hay sitio para cagarla en la Unión Tecnocrática. Sean cuales sean las rivalidades y fallos que una facción o individuo concretos puedan sufrir, una amalgama debe tener tener éxito o no durará.

Ciudadanos no Iluminados / Personal de apoyo

Dado que la Unión tiene tan grandes ambiciones y tan compleja logística, la cantidad de cuerpos voluntariosos, leales y conscientes que la organización requiere excede fácilmente la disponibilidad de operativos Iluminados. Como cabría esperar, muchos trabajos y roles no requieren, de hecho, Ciencia Iluminada. Como resultado, el personal no Iluminado cubre una serie de



roles mundanos y trabajan como técnicos, guardias de seguridad, soldados, burócratas, conserjes, etc. Los ciudadanos de menor rango de la Unión no poseen Iluminación alguna (y por ello, en términos de juego no tienen el Rasgo Areté o Iluminación). Cada Convención tiene su propio nombre para esta gente, ya sean los simpatizantes del Nuevo Orden Mundial o los proletarios de Iteración X. Aunque, en general, la Unión los llama *ciudadanos*.

Dado que la ingeniería genética y la clonación proporcionan dos de los recursos más útiles de la Tecnocracia, varias Convenciones usan ciudadanos manufacturados, mejorados o artificiales para llenar esos roles de bajo rango (ver ***Operativos no convencionales***, más adelante). Algunos de estos ciudadanos parecen bastante impersonales, indistintos unos de otros y aparentemente faltos de personalidad individual. Un Constructo de Iteración X, por ejemplo, podría hacer uso de una legión de soldados de a pie calvos e idénticos con códigos de barras en la nuca, mientras que un equipo de investigación del NOM podría enviar a anodinos clones vestidos de negro al terreno para que acompañen a sus Operativos Trajes Negros Iluminados.

Otros ciudadanos artificiales han sido personalizados para tener apariencias muy específicas. Los Progenitores emplean Ingenieros FACADE que se especializan en crear clones concretos, especialmente para misiones en las que deben secuestrar a un Durmiente inconsciente y reemplazarlo con un clon de la Tecnocracia. Durante décadas han persistido los rumores de extraños constructos robóticos y artificiales que trabajaban junto con Ingenieros del Vacío; por desgracia, la gran mayoría de estos ciudadanos demostró ser menos capaz que los humanos ordinarios. A pesar de los muchos avances de la Tecnocracia en ese campo, todos los ciudadanos artificiales tienen defectos, la mayoría son proclives al Efecto Paradoja e invariablemente se disuelven o degradan con el tiempo.

En la batalla por la realidad las apuestas son muy altas. Así que, aunque esta práctica ya no sea muy popular, la Tecnocracia a veces autoriza a agentes a secuestrar y reclutar a gente ordinaria... ya sea de forma temporal o permanente. El Nuevo Orden Mundial destaca a la hora de reprogramar ciudadanos no Iluminados mediante Procedimientos conocidos eufemísticamente como *Condicionamiento Social*. Mediante tales ciencias, un Operativo puede borrar o reemplazar recuerdos, infundir lealtad y reconstruir identidades. Los dispositivos hipnopedas instalan un entrenamiento y adoctrinamiento groseros, y los contenidos de la mente de un ciudadano pueden descargarse a computadoras para análisis y uso posteriores.

Tales procedimientos funcionan mejor con gente que tiene poca fuerza de voluntad y resistencia. Aun así, la reprogramación no suele durar mucho a menos que se refuerce de forma consistente con sutiles incentivos y recompensas. Si la reprogramación falla, un ciudadano secuestrado podría necesitar que su memoria y su personalidad fueran alteradas o borradas de forma permanente, un procedimiento arriesgado que tiende a arruinar las cualidades más valiosas de un recluta. En los casos extremos, el propio recluta podría tener que ser Cancelado... y tales acciones extremas provocan dolores de cabeza incluso a la Tecnocracia (ya solamente el papeleo es un grano en el culo). Siempre que sea posible, la Unión prefiere ciudadanos leales y voluntarios a gente con el cerebro lavado o raptada y amenazada.

Por fortuna, tales medidas extremas rara vez son necesarias. Por todo el mundo industrializado, los ciudadanos dispuestos buscan trabajos dentro de la Unión Tecnocrática. Por supuesto,

muy pocos de ellos saben lo que realmente *es* o *hace* la Unión, pero la promesa de una buena paga, trabajos estables y fabulosas oportunidades suponen un cebo que poca gente con inclinaciones tecnológicas (especialmente en estos días de agitación económica e incertidumbre laboral) pueden, o *quieren*, resistir.

Ciudadanos extraordinarios y operativos iniciados

La palabra *iniciado*, un remanente de la Orden de la Razón, se usa pocas veces (si es que se usa alguna) en la terminología oficial. En su lugar, cada Convención tiene su propia designación para los ciudadanos del segundo rango de la Tecnocracia. Este personal ha sido asimilado por la propia Tecnocracia. Saben lo que es, lo que hace y conocen su lugar dentro de ella. A diferencia de los ciudadanos de rango menor, esta gente reconoce la Tecnocracia como una entidad distinguible y entienden sus deberes y potencial dentro de la misma. En ese sentido, han sido iniciados al misterio mayor al que sirven.

Los iniciados de bajo rango de la Tecnocracia entran dentro de dos categorías:

- Los **ciudadanos extraordinarios** que usan Dispositivos avanzados reciben entrenamiento especial y ocasionalmente disfrutan de mejoras, tanto cibernéticas como biomodificaciones, que van más allá del ámbito de la tecnología Durmiente **(ver el Trasfondo *Mejora* en el Capítulo Seis, pág. 318-319)**. En ciertas circunstancias, sobre todo entre los Ingenieros del Vacío, estos ciudadanos pueden alcanzar un alto rango y un gran respeto.
- Los **operativos Iluminados** disfrutan de los mismos beneficios y entrenamiento, pero también están Despertados en el sentido de **Mago**. Tal personal puede emplear Procedimientos Iluminados (en otras palabras, Tecnomagia) que los ciudadanos extraordinarios no pueden. Muchos de estos Procedimientos preparatorios implican percepción y análisis. Tales operativos pueden *ver* lo sobrenatural, pero apenas pueden afectarlo con nada salvo entrenamiento y tecnología mundanos (en términos de juego, tienen Iluminación 1 o 2). En lo que respecta al estatus, suelen posicionarse ligeramente mejor que los ciudadanos extraordinarios más estimados. La Iluminación, después de todo, es el rasgo que define la excelencia.

Hace siglos, en la Orden de la Razón, estos visionarios eran considerados parte del Círculo Exterior de la sociedad secreta.

Los ECAC

La expansión global de la cultura de las tecnologías de la información ha abierto una nueva caja de Pandora de horrores: incursiones extradimensionales a través del uso descuidado de computadoras. Después de todo, los ritos Mágicos suelen depender de matemáticas y geometría complejas. Hasta la edad de la informática, tales matemáticas sofisticadas permanecieron más allá del alcance de todos salvo los hechiceros más brillantes. Hoy en día, cualquier idiota con una computadora podría abrir las puertas de ciertos reinos extradimensionales desde su casa. Es *poco habitual*, pero ocurre. Y por ello, un nuevo cuerpo de técnicos inter-Convención, los *Especialistas en Corrección de Anomalías Computacionales* (ECAC), monitorizan el uso potencialmente peligroso de computadoras, especialmente entre las Masas.

Dados los miles de millones de personas con computadora hoy en día, los "Ecacas" tienen esencialmente un trabajo infinito. Ningún grupo podría abarcarlo todo por completo. Aun así, los operativos ECAC (provenientes principalmente de miembros jóvenes de Iteración X, los Ingenieros del Vacío y el NOM) mantienen programas de escaneo y filtran datos globales en busca de palabras clave y operaciones potencialmente peligrosas. A nivel mundano, estos Tecnócratas descubren ciberterroristas y después envían equipos de asalto para que barran y saqueen sus operaciones. Cuando las anomalías computacionales indican portales interdimensionales, invocaciones demoníacas y otros peligros informáticos paranormales, los ECAC neutralizan las operaciones con agentes inmersos holísticamente y envían operativos para que se hagan con la computadora ofensora o el usuario *offline* o, muy a menudo, ambos. Así, mientras que los agentes de Seguridad Nacional cargan para confiscar o destruir una operación informática potencialmente peligrosa, los especialistas *online* derriban el problema desde el interior de la Red Digital.

La mayoría de Adeptos Virtuales saben cómo evitar que los Ecacas tropiecen con su rastro. Es entrenamiento básico entre los AV de hoy en día. Sin embargo, los Durmientes podrían encontrarse con agentes fuertemente armados en su puerta, repentinos avisos de virus que apagan su computadora, o extraños virus y fallos de equipo que provocan el *Pantallazo Azul de la Muerte*. Así que, si sufres un fallo inesperado o un ataque de denegación de servicio distribuido, podría no ser algo malo. Quizás los vigilantes Ecacas acaban de impedirte abrir un portal a un horror cósmico o han prevenido una incursión desde una dimensión hipermatemática con la que nunca habías siquiera soñado...

Panóptico

También conocido como *el* Panóptico, se forma durante principios de 2002 como reacción al Concilio Renegado y la creciente violencia anti-Tecnocracia de todo el mundo. Seguridad, espionaje, infiltración, consolidación de datos, contraterrorismo y ocasionales actos de vengan... perdón, *retribución*... son los propósitos principales de este grupo, cuya existencia es opcional en una crónica de **Mago**. A diferencia de la mayoría de imperativos, Panóptico tiene su propia estructura de rangos interna que se superpone a la típica estructura de Convención / Metodología. El grupo emplea las temibles máquinas de matar cibernéticas *HIT Marks* (ver Apéndice I) que han perdido muchísima popularidad en la Unión del siglo XXI y suele demostrar una impaciente falta de respeto hacia otras consideraciones más oficiales de la Unión. Esencialmente, Panóptico es una Metodología por derecho propio que responde ante una célula de mando cuya existencia se considera clasificada incluso para los estándares de secretismo habituales de la Tecnocracia. Y aunque otros Tecnócratas parecen estar inclinándose hacia una actitud menos militante, los operativos de Panóptico son comprometidos guerreros de la Ascensión.

Muchos de ellos no creían estar practicando Ciencia Iluminada y el pensamiento de realizar lo que un mago llamaría "Magia vulgar" parecía directamente imposible. Esa gente sencillamente tenía un talento increíble y obtenía mediante la tecnología resultados que iban más allá de lo que la gente ordinaria podía alcanzar. Sin embargo, en la Tecnocracia de hoy en día, los iniciados saben que usan Ciencia Iluminada. En teoría, también pueden usar Procedimientos flagrantes, pero se desalienta fuertemente hacerlo. Como sus contrapartidas históricas, la amplia mayoría de estos iniciados son más competentes usando tecnología que el ciudadano no Iluminado medio de entre las Masas, pero aún no son lo bastante competentes como para doblar las leyes de la realidad con ella.

Viejavida y nuevavida

Si un Tecnócrata pasa del estado de personal de apoyo a un nivel más profundo de entendimiento y responsabilidad, la Tecnocracia divide la vida de ese agente en dos fases distintas:

- La **viejavida**: un estado de bendita ignorancia en el que alguien se mueve entre las Masas antes de ser iniciado a la realidad mayor de la Tecnocracia y sus asuntos; y...
- La **nuevavida**: el estado de iniciado en el que el Tecnócrata aprende sobre su lugar en esa realidad mayor.

Tradicionalmente, un agente deja atrás su viejavida cuando alcanza la iniciación. Los riesgos y responsabilidades de la misión Tecnócrata la convierten en un lastre inconveniente. Con unas pocas excepciones (normalmente entre la Convención del Sindicato, en el que los viejos lazos suelen ayudar en el elemento social de sus misiones), un iniciado Tecnócrata desaparece de su viejavida y recibe una nueva identidad, un nuevo hogar, recursos y una comunidad dentro de la Unión Tecnocrática. Desde ese momento en adelante, deja de ser quien una vez fue y comienza a ser parte de un plan mayor.

Como en un campo de entrenamiento, los estados primarios de una nueva vida tienden a ser duros, espartanos y deshumanizadores. Esta fase de barracones lleva al iniciado a un Constructo muy lejos de su hogar previo, donde duerme junto con otros iniciados, y lo pone bajo un estricto régimen de entrenamiento, estudio y adoctrinamiento. A su debido tiempo, gana deberes y privilegios dentro de los barracones; si se comporta mal o falla en sus deberes, esos beneficios son suspendidos o revocados.

Gradualmente, un Tecnócrata dotado se gradúa y pasa de esa fase a una vida más amplia e individual. Ciertos Tecnócratas, por supuesto, prefieren el confort de esa existencia sencilla y eligen permanecer en la fase de barracones. Otros, demasiado impredecibles o incompetentes para avanzar, permanecen en ese estadio inicial durante algún tiempo. Sin embargo, al final, tales agentes se convierten en un lastre. A menos que permanezca en un barracón por elección, un agente que parezca atascado en una fase temprana de su nueva vida termina siendo enviado a una misión suicida, relegado a tareas simples, reprogramado hasta volverse una cáscara vacía o simplemente eliminado.

Si llega a probarse digno de avanzar, el agente recibe los beneficios de esa nueva vida expandida: dinero, estatus y un incremento de las responsabilidades junto con una mayor libertad de expresión. En ciertos casos (especialmente entre el NOM, los Progenitores y el Sindicato), podría recibir un nuevo hogar, una nueva personalidad y una red social fuera de la propia Tecnocracia. Aunque está siendo monitorizado por sus superiores (por razones obvias), puede comenzar a construir algo similar a una vida normal; sin embargo, si mete la pata, esa nueva vida y sus beneficios pueden ser retenidos, retirados o incluso, en casos extremos, destruidos. Todo esto presenta una poderosa motivación de premios y castigos en pos de la lealtad y los logros. Sirve a la Unión y prosperarás; dáñala y te dañarás a ti mismo.

Disidentes Tecnócratas

Los duros métodos que la Unión emplea ocasionalmente y el potencial de corrupción dentro de la propia Tecnocracia han motivado una serie de iniciativas disidentes dentro de la Unión. Estas pequeñas pero determinadas redes de Tecnócratas idealistas llevan a cabo una guerra encubierta tremendamente peligrosa para salvar a la Tecnocracia de sí misma. Aunque la tasa de mortalidad es endiabladamente alta y las sanciones por ser descubiertos son aterradoras incluso para los estándares de la *Habitación 101* **(ver recuadro de la pág. 182)**, estos devotos operativos aún no se han dado por vencidos respecto a la salvación de la Tecnocracia.

- **El Complejo de Cassandra:** Una red informativa que prefiere ser llamada *Unidad de Pronósticos Estratégicos y Dispersión de Datos*, el Complejo de Cassandra compila datos y observaciones útiles y después dispersa la información a otros grupos clandestinos.
- **Los Heraldos de Ávalon:** Una vez un pequeño grupo dedicado a los ideales de Camelot, los Heraldos han crecido hasta convertirse en un considerable contingente a pesar de los horribles destinos sufridos por todos los miembros del grupo original salvo uno. Hoy en día, este grupo está a medio camino de abandonar la Tecnocracia y reformarse bajo un nuevo nombre: *Návalon* **(ver Reclutas potenciales en la sección de la Alianza Dispar, pág. 199)**.
- **Los Amigos de Courage:** Llamados así por el héroe renegado de muchos Tecnócratas idealistas, los Amigos de Courage son tan reservados como lo eran hace casi veinte años, cuando el Agente Secreto John Courage percibió por primera vez corrupción en el Círculo Interior. A diferencia de su ostentosa inspiración, estos agentes actúan de forma cuidadosa. Muchos miembros han sido convertidos o Cancelados a lo largo de los años, pero los Amigos siguen siendo una fuerza poderosa de disconformidad interna.
- **Proyecto Invictus:** Invictus, la más infame secta dentro de la Tecnocracia, ha llevado a cabo una cruzada quirúrgicamente certera durante una década. A diferencia de los demás grupos, es tanto lo bastante militante como para golpear directamente a sus objetivos, como lo suficientemente devota para permanecer con la Tecnocracia hasta el fin.

Para más detalles sobre estos grupos, ver *El Libro de los Secretos*.

Agentes u operativos

Los términos generales *agente* y *operativo* describen los tipos más versátiles de Tecnócrata. En su mayor parte, son términos intercambiables. Un agente u operativo trabaja como soldado, científico, explorador, facilitador o visionario para la Unión. De nuevo, cada Convención tiene su propio idioma para describir a estos individuos; los Progenitores, por ejemplo, cuentan con un despliegue de Estudiantes que trabajan en laboratorios, atienden a clases, colaboran con los agentes de otras Convenciones y, finalmente, defienden una tesis antes de ser promocionados (en términos de juego, un Tecnócrata de nivel agente, suele tener Iluminación entre 3 y 5).

Tras el estadio de barracones de sus nuevas vidas, la mayoría de agentes pasan la mayor parte de su tiempo en lo que llamaríamos el mundo real. Dado que el reino terrenal ha sido infestado por actividad paranormal, el espacio terrestre también se conoce como *el Frente*. En el culmen de la Guerra de la Ascensión, es un gran campo de batalla, donde los equipos de agentes trabajan juntos para investigar, reclutar, abducir o eliminar a magos rivales y otros Subversores de la Realidad. A los agentes terrestres también se les han confiado Procedimientos y Dispositivos que les permitan generar ingresos, crear innovaciones, modificar tecnologías, ajustar probabilidades, destruir enemigos y transformar la realidad (tal y como la entienden las Masas).

Cada equipo de agentes es asignado a uno o más *frentes*: bases de apariencia mundana que la Tecnocracia usa como factorías, baluartes, talleres, inversiones de negocios y otros centros de operaciones. Los frentes más útiles, y por ello los más defendidos, contienen Nodos que sirven como fuentes de Quintaesencia. Los agentes exitosos tienen autorización para usar los recursos de esos frentes, y los equipos prósperos consiguen usar laboratorios preparados e instalaciones de investigación (en los que las posibilidades del Efecto Paradoja han sido reducidas), equipos de vigilancia, de Condicionamiento Social y, por supuesto, la ayuda de iniciados y ciudadanos de apoyo. Los Tecnócratas *muy* exitosos disfrutan de una de las más valiosas recompensas que un agente puede obtener: tiempo libre y una vida fuera de la Unión. Este potente incentivo da un gran empujón a la moral y la motivación de los operativos Tecnócratas.

Supervisores y amalgamas

Alguien debe gestionar un equipo de agentes. Eso es lo que hacen los supervisores. Cada equipo de agentes informa a un supervisor asignado (o, en algunos casos, a más de uno). Ese supervisor proporciona al equipo misiones y logística de apoyo y luego evalúa sus fallos o éxitos (en términos de juego, un supervisor tiene Iluminación entre 4 y 6).

Si en una amalgama de agentes están representadas diversas Convenciones, podría necesitar llevar a cabo distintos tipos de misiones para distintos supervisores. En las más peligrosas, un supervisor despliega un equipo de agentes que investigue a otro supervisor, frente, Constructo o amalgama. Es vital, después de todo, asegurar el cumplimiento y eficiencia de otros grupos, así que la paranoia, las rivalidades y la política invariablemente afectan a la carrera de cada supervisor.

Los supervisores de menor nivel responden ante jefes de posición superior. Durante el siglo XX, estos supervisores de alto nivel vigilaron la Guerra de la Ascensión desde el Horizonte, evaluando el éxito o fracaso de las misiones Tecnocráticas a lo largo y ancho de grandes áreas geográficas. Sin embargo, durante el siglo XXI, ese elemento grandilocuente ha sido reemplazado en gran medida por una supervisión terrestre (para más detalles, ver el recuadro ***Constructos del Horizonte***). Aun así, incluso en la Tierra, los supervisores sénior trabajan lejos del Frente, normalmente en lujosas oficinas en las ciudades, los océanos, en plena naturaleza o en las profundidades bajo el suelo. Equipos de telepresencia facilitan la comunicación constante y las visitas ocasionales desde la oficina superior mantienen a los subordinados alerta.

El Cisma

Generalmente, este planteamiento con una perspectiva dividida genera una cadena de mando fluida entre los rangos de supervisores superiores e inferiores. Aun así, la división también produce problemas. Uno de los mayores problemas internos de la Unión en el último medio siglo implica una división entre las teorías idealistas desarrolladas por los supervisores remotos y las necesidades prácticas de los operativos y supervisores en el Frente. Esta disparidad, a veces conocida como *el Cisma*, causa muchos de los desafíos morales y éticos que tanto agentes como supervisores han de encarar.

Esencialmente, el Cisma se reduce a la diferencia entre teorías abstractas y realidades complejas. Un supervisor del Frente reconoce la necesidad del compromiso (digamos, una alianza con una manada de vampiros influyentes), mientras que el perfeccionista en la distancia no tolera tal cosa. La ruptura entre ambas perspectivas alimenta rivalidades, intrigas y hostilidades ocasionales. Cuando vives en un mundo perfecto y organizado, es realmente fácil perder de vista los matices de gris éticos y exigir cosas que tus subalternos no pueden (o no *deben*) hacer en casa. Peor aún, esa desconexión entre el Frente y los Constructos del Horizonte generaron secretos… secretos que, a su debido tiempo, alimentaron la corrupción moral y metafísica de la Tecnocracia. Al igual que las Tradiciones sufrieron una ruptura a causa de los elevados ideales y las ancestrales rencillas de sus Maestros, también la Tecnocracia sufre un Cisma entre ideales abstractos y realidades humanas.

Simposios

En cualquier ciudad concreta (u otra gran área geográfica), varios de los supervisores con más éxito forman un concejo para monitorizar sus operaciones a una escala mayor. La Unión llama a esta alianza un *Simposio*; dentro de éste, cada una de las cinco Convenciones tiene al menos un representante. Los supervisores mueven equipos y recursos a lo largo del territorio asignado al Simposio como piezas en un tablero de ajedrez. Algunos supervisores aceptan monitorizar personalmente a sus equipos en el Frente, otros vigilan a sus equipos de forma remota y aún otros delegan su autoridad en supervisores de menor rango o en operativos de alto rango.

Los encuentros de los Simposios son asuntos formales acompañados por animados debates, gran seguridad e intrincados informes de situación. En momentos de gran triunfo, crisis, tragedia o fracaso, los agentes y amalgamas son llamadas a informar de sus actividades ante un Simposio… y posiblemente reciban recompensas, reasignaciones o castigos adecuados como resultado de dichas actividades. En su mayor parte, los Simposios tratan sobre asuntos terrestres. La logística y peligros involucra-

Constructos del Horizonte

Durante la mayor parte de los dos últimos siglos, los Tecnócratas de mayor nivel han tendido a vivir a tiempo completo en *Constructos del Horizonte*: bases de la Tecnocracia estacionadas en órbita geosincrónica con la Tierra, justo fuera de la barrera del Horizonte del planeta. Estas colonias, esencialmente estaciones espaciales, proporcionan burbujas de realidad autocontenidas, lejos de los riesgos y contaminaciones de un mundo imperfecto. Muy defendidos y tecnológicamente superiores a cualquier cosa que se encuentre en la Tierra, los Constructos del Horizonte proporcionan barracones seguros a los iniciados de bajo rango, espacios de trabajo seguros para los operativos de alto nivel y oficinas destinadas a los supervisores de mayor rango, los gerentes y el Círculo Interior.

Todos los rangos Tecnócratas tienen un lugar en un Constructo del Horizonte. Los ciudadanos extraordinarios llevan a cabo labores domésticas y el personal recién iniciado tiende a entrar en sus nuevas vidas lejos del ambiente distractor y a menudo peligroso del mundo material. Los agentes exitosos viajan a Constructos del Horizonte para usar sus instalaciones de investigación en entornos libres de Paradoja, mientras que los menos exitosos son llevados allí para ser castigados, adoctrinados o darles un nuevo propósito. Los Supervisores y los Gerentes prefieren la concentración y el aislamiento de la vida de la Colonia; ciertos seres aliados y operativos mejorados no pueden existir durante mucho tiempo en el espacio terrenal, así que deben vivir en Constructos del Horizonte hasta el día en el que la Unión logre una dominación total de la realidad de la Tierra.

En la metatrama de la Tormenta de Avatares, la mayoría de Constructos del Horizonte han sido dañados, destruidos o se han perdido misteriosamente. Los Ingenieros del Vacío experimentan grandes pérdidas, pero todas las Convenciones se ven afectadas. Los **Libros de Convención Revisados** siguen a esta Tecnocracia postcatástrofe, la cual podría haber ocurrido o no en tu crónica (ver el recuadro **Destinos futuros: La Anomalía Dimensional y una "Tecnocracia más amable y gentil"**). Si los Constructos del Horizonte siguen operativos, las tecnologías de la Ciencia Dimensional aún proporcionan relativa seguridad y acceso fiable a las Colonias, aunque gran cantidad de cargas y grupos viajan a y desde estos Constructos mediante transbordadores espaciales Tecnocráticos. Estas misiones parten desde pistas de aterrizaje encubiertas por todo el mundo, dando pie a rumores de ovnis y otros métodos de viaje secretos.

Dado que las estaciones espaciales se convirtieron en parte de la realidad consensuada hace aproximadamente un siglo, estos Constructos del Horizonte se consideran coincidentes en lo que respecta a la Magia. Y, dado que muy pocos Durmientes se acercan nunca a tales lugares (los astronautas son, después de todo, ciudadanos extraordinarios), la realidad de la Tecnocracia es la única que importa en un Constructo del Horizonte.

dos en los encuentros en los Constructos del Horizonte limitan esas reuniones a edificios de oficinas seguros y bases militares a menos que alguna amenaza extraordinaria fuerce a relocalizarlos en algún otro lugar más remoto.

Maestros, Gerentes y reinos extradimensionales

Más allá de los Constructos del Horizonte, la Tecnocracia tiene un dominio absoluto sobre otros reinos más exóticos: dominios en los que la realidad ha sido completamente reformada con acuerdo a los ideales de los amos que la controlan. Tales *reinos extraordinarios* pueden ser legendarios o infames, dependiendo de sus propósitos. Los devotos de Iteración X hablan con reverencia de Autoctonia, un reino completamente recreado como un ideal de perfección mecánica. Los Ingenieros del Vacío conocen muchos destinos extradimensionales, incluyendo la base en la cara oculta de la Luna y la magnífica Estación de Investigación Copérnico, así como otras fortalezas usadas para monitorizar y observar entidades y razas extradimensionales.

En esos paisajes alienígenas y los Constructos del Horizonte relacionados con ellos, los Gerentes Tecnocráticos ejercen un nivel de control poco común en la realidad más mundana y limitada de la Tierra. Aunque muchos operativos alcanzan un grado de Iluminación de Maestros (en términos de juego, Iluminación entre 5 y 8), los maestros reconocidos de la Unión Tecnocrática suelen preferir escapar de las imperfecciones mundanas y viajar a reinos que se amoldan mejor a sus ideales.

Una Convención supone una excepción a esta regla: el Sindicato. Aunque los altos amos de Iteración X, los Progenitores y el Nuevo Orden Mundial escapan de las irritantes fronteras de la Tierra siempre que es posible y los Ingenieros del Vacío las evitan por principio, el Sindicato prefiere una realidad de tipo más terrenal: el suntuoso privilegio de la extrema riqueza. Sí, los vastos terrenos, las *suites* en áticos y los exclusivos retiros que tales Tecnócratas disfrutan tienen poco que ver con la realidad que la mayoría de seres humanos experimenta. Aun así, esos territorios son en gran medida parte del plano terrenal; adquiridos con inimaginables riquezas y protegidos por tecnologías avanzadas, por supuesto, pero aun así parte del mundo material. A los Gerentes del Sindicato les gusta decir que su conexión con la Tierra protege a su Convención de los efectos distanciadores del Cisma; otros Tecnócratas sospechan (en silencio) que estos amos están igual de desconectados (quizás incluso *más*) de la condición humana que los amos que han salido en busca de ideales extraplanetarios.

Desconectados o no, algunos Gerentes son muy prácticos en sus actividades cotidianas. Un Gerente Ingeniero del Vacío en una base lunar umbral, por ejemplo, podría preferir actuar como el capitán de una nave espacial de ciencia ficción y perseguir horrores extradimensionales en lugar de esconderse en su sala de control fortificada. Otro Gerente podría preferir viajar a un Constructo del Horizonte acompañado por un supervisor y uno o más equipos de agentes para supervisar a los técnicos que se especializan en equipo altamente avanzado. Otros amos Tecnócratas emplean tecnología holográfica y telepresencia virtual (en términos de juego, Procedimientos de Mente y Correspondencia) para visitar lugares lejanos y monitorizar a sus agentes desde una distancia segura pero desde la que pueden observar.

Algunos Gerentes escogen permanecer en la Tierra o volver a ella para dirigir misiones extremadamente importantes. El misterioso Agente Secreto John Courage suele considerarse un operativo

de nivel Maestro y aun así puede encontrársele en cualquier sitio en el que el peligro llame. Cuando varios Tecnócratas de alto nivel trabajan juntos como parte de la misma amalgama (como el famoso Equipo Alfa de Respuesta Especial), intervienen personalmente en algunas de las crisis más importantes de la Tierra. Sin embargo, tales medidas extremas son escasas. La experiencia de nivel Maestro permite mayores actos de Ciencia Iluminada… la cual, a su vez, conlleva mayores riesgos de Paradoja. La intervención de nivel Maestro podría causar problemas mayores que los que el equipo debía resolver en un principio… y por ello, aunque tales misiones tienen lugar de cuando en cuando, no se toman a la ligera.

Viejos Maestros: El Círculo Interior de los Grandes Ancianos

Las entidades de mayor rango de la Tecnocracia son los legendarios *Viejos Maestros*: humanos tan alejados de la realidad terrenal que contemplan los mayores misterios de la Iluminación. La Orden de la Razón los conocía como *Honori,* y debido a que las técnicas de extensión de la vida son más fáciles de usar en el Horizonte, algunos de los Viejos Maestros tienen muchos siglos de edad. En los escalones de la élite, debaten conceptos como la Tabla Temporal, enigmas cósmicos y el papel definitivo de los Subversores de la Realidad en el esquema general de las cosas. Despreocupados de la Paradoja, estos "grandes ancianos" (todos los cuales, salvo uno, son de hecho varones) contemplan las innovadoras creaciones de gente menos Iluminada, soñando con cómo su Círculo Interior puede dar nueva forma al futuro de la raza humana.

Acosados por las limitaciones humanas, estos grandes ancianos también persiguen elevadas metas como la inmortalidad, la omnipresencia en reinos menores, la creación de nuevos reinos del Horizonte y el tutelaje de la próxima generación de Viejos Maestros. Los simples agentes nunca hablan directamente con este Iluminado sánctum interior; en su lugar, los Viejos Maestros designan o crean factótum y representantes que lidien con las preocupaciones menores. Estas entidades (inteligencias artificiales holográficas, grupos encubiertos u operativos inhumanamente capaces) hablan en nombre de los Viejos Maestros. Para el Tecnócrata medio, tales entidades son leyendas… hay rumores sobre ellas habitualmente, pero rara vez se las ve y es casi inevitable temerlas.

Obviamente, la influencia continua de estos Viejos Maestros depende de un mundo en el que la Anomalía Dimensional nunca haya tenido lugar. En la metatrama de la Venganza, estos augustos Tecnócratas fueron aparentemente separados de sus conexiones terrenales y la Unión se reorganizó en los primeros años del nuevo milenio. Los Viejos Maestros aún podrían enviar mensajes de cuando en cuando o manifestarse de alguna otra forma en la Tierra. Aunque, en general, el Frente es el único frente en una ambientación post-Anomalía. Pese a que los líderes actuales aún padecen cierta desconexión de las realidades de quienes están en el Frente, son mucho más conscientes de las realidades terrenales que los que han vivido alejados del mundo durante décadas o siglos.

Control

El representante más legendario es una entidad adaptable conocida como *Control*: un ser cuya identidad y poder pueden ser verificados instantáneamente por cualquiera con suficiente Iluminación para tomarlo por lo que realmente es. Control rara vez interviene. No se limita a una apariencia, aunque suele manifestarse como un hombre vestido de blanco. A veces aparece en varios cuerpos distintos en lugar de en uno y casi siempre se refiere a sí mismo con un colectivo *nosotros* en lugar de con un individual *yo*.

Control no necesita luchar, dar órdenes o enfrentarse a sus rivales; tiene agentes para esa clase de cosas. Y, aunque parece ser físico, los rumores aseguran que es una proyección remota de una consciencia distante. En muchos sentidos, es lo más cercano a un dios que la mayoría de Tecnócratas tendrán jamás: una manifestación colectiva y activa de la voluntad de los Viejos Maestros. Aunque Control es claramente un producto de la tecnología (cualquier otra opción sería demasiado ridícula para contemplarla), la ciencia que le permite existir trasciende cualquier cosa conocida actualmente incluso por los operativos más dotados.

¿Qué *es* realmente Control? ¿Es la entidad alguna clase de manifestación del concepto del dominio Tecnócrata? ¿Un holograma hiperpoderoso? ¿Una entidad psíquica forjada por las voluntades Iluminadas del Círculo Interior? Quizás es el Maestro Oráculo Tecnócrata, un ser que personifica al Ojo que todo lo ve y la sabiduría definitiva de la causa de la Unión. Algunos rumores aseguran que es el fantasma de todos los Viejos Maestros que han fallecido, unidos por su filosofía en una única entidad… pero esa idea, por supuesto, es absurda. Control es sencillamente Control. Un análisis más exhaustivo está restringido a los rangos más altos de la Tecnocracia.

Para la mayoría de agentes Tecnócratas, la existencia de tales rangos es teórica. Ya es bastante duro sobrevivir al día a día y llevar a cabo las órdenes necesarias de tu supervisor inmediato sin preocuparse pensando sobre el ojo que hay en lo alto de la pirámide. Es, de hecho, infrecuente que alguien por debajo del rango de supervisor se encuentre con un Maestro o con Control, y es casi imposible encontrarse con uno de los grandes ancianos. El Cisma impide que la mayor parte de los Tecnócratas terrenales traten con los radicados en el Horizonte para nada salvo cuando sea necesario e impide que la autodenominada Unión realmente aúne esfuerzos como podría haber hecho de otra forma. Y si los rumores sobre la corrupción Nefanda son ciertos, esos distantes y secretistas Viejos Maestros podrían proporcionar la llave de la jaula que encierra las mejores promesas de la Unión Tecnocrática o bien mantiene algo peor bajo control… por ahora.

Los **Libros de Convención Revisados** afirman que Control ha quedado separado de la Tecnocracia terrenal. Si esto es verdad o no depende de los deseos del Narrador. Si Control *sí* se manifiesta, podría, por supuesto, ser cualquier cosa: una manifestación del Control real, un impostor, un *Enviado* (ver Apéndice I, pág. 641), un agente de ***Amenaza Nula***, un ardid Nefando o cualquier otro agente del orden o el desorden que el Narrador desee.

A diferencia de las Tradiciones de espíritu libre, la Unión Tecnocrática depende de esta delimitada cadena de mando. La fiabilidad en la precisión es esencial para que la Unión sobreviva y prospere. Incluso en este siglo XXI más individualizado, la Unión es una sociedad colectiva cuya existencia exige obediencia y cooperación. Aunque se han incorporado ciertos grados de excentricidad e iniciativa personal al sistema (ver ***Los Seis Grados***, más adelante), no pueden tolerarse una despreocupación, descuido e insubordinación continuos. Las piezas defectuosas dentro del sistema deben ser corregidas (mediante Procesamiento) o descartadas. En todo lo que importa, la Unión triunfa sobre el individuo. El futuro de la humanidad no merece menos.

Operativos inusuales

[Para más detalles, ver el ***Trasfondo Mejora*** en el **Capítulo Seis**; ***Operativos extraordinarios y creaciones Tecnócratas*** en el **Apéndice I**; y ***La caja de juguetes*** en el **Apéndice II**.]

Tal y como han señalado los Subversores de la Realidad y otros críticos, la Tecnocracia emplea personal extrahumano. Aunque los críticos han exagerado la extensión del uso de estos operativos inusuales (o eso dice el Círculo Interior), cualquiera que haya visto el verdadero rostro de la Unión sabe que sus rasgos pueden parecer algo mecánicos a veces.

A pesar de la histeria xenófoba, los Tecnócratas leales reconocen que el uso de cíborgs, clones y organismos biomodificados es sencillamente una buena política. El organismo humano, después de todo, sigue estando sujeto a toda clase de fallos fatales. La tecnología mejora la naturaleza y el personal de la Tecnocracia no es una excepción a esa regla. Sí, las disputas entre operativos mejorados y "naturales" ocasionalmente crecen hasta conflictos abiertos y sabotajes encubiertos. Tal comportamiento no obra en interés de la Unión, así que normalmente se lidia con tales conflictos de forma severa. Al igual que los varones europeos de la Orden de la Razón aprendieron a hacer hueco a las féminas visionarias y a la gente de diversas culturas, también deben estos autodenominados naturales y los llamados constructos aprender a tratar pacíficamente unos con otros.

Técnicamente, la discriminación dentro de sus filas no es un problema: *no puede* existir, por tanto *no* existe. Aun así, las divisiones entre adamitas y superiores siguen siendo una espina clavada en la armadura Tecnocrática; no es un problema incapacitante, pero sí uno que continúa irritando y entorpeciendo que la Unión alcance todo su potencial. Las partes más obvias en estos conflictos incluyen:

Adamitas

A ojos de ciertos *Homo sapiens* nacidos de forma natural y sin mejoras, los diversos constructos y el personal modificado son útiles, pero definitivamente inferiores. Prefieren nombres como "adamitas", "naturales" o "humanos primero". Estos Tecnócratas miran con recelo a sus compatriotas no naturales.

Como las otras subculturas dentro de la Unión (ver ***Disidentes Tecnocráticos***), los adamitas no cuelgan banderas para anunciar sus intereses. En su lugar, emplean una serie de señales secretas por las que se reconocen unos a otros y usan formas sutiles de disuasión y superioridad para mantener a los monstruos a raya. Los operativos inusuales rara vez son hostigados (esa clase de cosas suele ser una invitación al castigo, la censura y una paliza nocturna por parte de un cíborg o dos). No, los monstruos obtienen encargos terribles, soportan jugarretas sutiles y descubren que carecen de los servicios o equipo esenciales cuando un adamita encuentra una oportunidad para hacerles la vida más difícil. Mientras tanto, los naturales obtienen un trato preferente, atraen amigos de mentalidad similar y de alguna forma avanzan de rango más rápido o con mayor facilidad que un camarada cibernético. Los adamitas a veces anuncian su afiliación comiendo manzanas de forma conspicua o teniendo a mano boles de fruta (siempre con algunas manzanas). Sin embargo, de forma más habitual, simplemente mantienen sus prejuicios para sí y parecen perfectamente tolerantes con los inadaptados entre los suyos.

Victors, clones y *biojocks*

En el otro extremo de la ecuación de la biomasa, los seres orgánicamente avanzados de la Tecnocracia tienden a verse como uno de dos extremos: o se consideran monstruosos juguetes creados en el laboratorio de algún Progenitor o abrazan la etiqueta *Homo superior* y no se avergüenzan a la hora de recordárselo a sus defectuosas contrapartidas humanas.

Gracias a la Convención de los Progenitores, la Tecnocracia está llena de personal biológicamente mejorado. La mayoría parece ser más o menos humano, aunque tiende a jactarse de un nivel inhumano de perfección física. Dado el *photoshopeado* glamur de la publicidad actual (por no mencionar los milagros de la cirugía plástica), tal perfección no es tan perceptible como una vez fue. Hoy en día, un Victor *Homo superior* parece sacado de la portada de una revista... probablemente de un número de *Muscle & Fitness*, sin duda, pero aún dentro de los límites de lo aceptable. No hace mucho, era fácil distinguir un constructo de los Progenitores de un agente no mejorado. Ahora la geningeniería y las biomodificaciones son mucho más difíciles de identificar a menos que algo vaya mal durante el proceso. Sí, los clones, Victors y *biojocks* tienden a ser más fuertes que la gente normal y, a menudo, también algo más inestables. Aun así, las mejoras obvias en la máquina humana son demasiado valiosas como para descartarlas y, por ello, los distintos operativos biomejorados mantienen un lugar importante dentro de las filas Tecnocráticas.

Los constructos orgánicos más obvios pertenecen a las infames agencias de Trajes Negros. Aunque tales operativos siguen siendo inferiores a los agentes completamente Iluminados, el NOM fortalece sus filas a nivel de calle con clones únicos que poseen el entrenamiento y las habilidades de un operativo Traje Negro típico. Supuestamente clonados a partir de un puñado de operativos distinguidos, estos agentes poseen habilidades paranormales dedicadas a la causa del orden y el control. Y, aunque han sido conocidos por ser demasiado entusiastas en el cumplimiento de su deber, ciertos excesos son comprensibles, dadas las peligrosas aunque necesarias tareas que llevan a cabo tales agentes.

Otros bioconstructos y personal biomodificado suelen ocultar su naturaleza aumentada con más cuidado. Un puñado de ellos manifiesta desafortunados defectos genéticos u orgánicos, pero tales son los costes del progreso. La mayoría de estas lamentables víctimas de la imperfección biológica permanecen en Constructos aislados y laboratorios, atendiendo labores internas hasta que sus habilidades inusuales son requeridas en el terreno. A pesar de la propaganda que afirma lo contrario, el mítico chihuahua con alas de murciélago no es típico de tales constructos. Aunque los Progenitores jóvenes tendrán sus pequeñas bromas, la mayoría del personal bioconstruido y biomodificado está perfectamente diseñado, cuando no es completamente natural.

Exos y pieles de acero

Las mejoras cibernéticas son herramientas comunes entre las filas Tecnócratas. Muchas se ocultan con cuidado y sólo resultan obvias cuando se usan. Otras son más... evidentes. Las desagradables etiquetas *exos* y *pieles de acero* se aplican a los operativos mejorados cuyas modificaciones evocan perturbadoras y quizás celosas reacciones por parte de sus compañeros Tecnócratas.

Los cíborgs del siglo XXI tienden a ser mucho menos obvios que sus viejas contrapartidas. Los clásicos HIT Marks parecen

terriblemente pintorescos, aunque poseen un claro factor intimidatorio. Hoy en día, la nanotecnología reemplaza el equipo metálico, especialmente entre las generaciones más nuevas de cíborgs y HIT Marks. Aun así, la cibertecnología obvia *sí* que tiene un cierto toque retro y guay, y determinados trabajos aún requieren a un tipo hecho medio de metal que pueda atravesar los muros. Para los tipos (y tipas) en cuestión, ese papel puede tener sus pros y sus contras.

De todo el personal de la Unión, son los cíborgs quienes suponen la forma más arquetípica de poder Tecnocrático (los Hombres de Negro son la segunda por poco). Al personificar la fusión de carne, mente y máquina, estos agentes pueden ser Cifras no Iluminados u operativos Iluminados. Iteración X es principalmente famosa (o infame) por su personal cibernético; la mayoría de Iteradores tienen cierto grado de modificación, aunque sólo sea por el ideal de la Convención de trascender las limitaciones de la carne. Aun así, todas las Convenciones tienen unos cuantos agentes cibernéticos en sus filas; la mayoría sencillamente no son tan obvios o tan numerosos como los operativos de Iteración X.

Los Progenitores, Iteración X y los Ingenieros del Vacío también emplean animales y clones cibernéticamente mejorados, normalmente para trabajo de campo duro lejos de la mirada de las Masas. Aunque tales criaturas son extremadamente vulgares a ojos del Consenso, las situaciones extremas implican medidas extremas. Las bestias cibernéticas (como el infame cibertigre dientes de sable) son enviados a puntos calientes extradimensionales, donde el Efecto Paradoja tiene poca influencia y la sorprendente naturaleza del terreno y sus habitantes exigen tan duraderos y eficientes operativos.

Robots

Aunque la tecnología robótica independiente no tiene tanto éxito dentro de la Tecnocracia como las películas de ciencia ficción nos podrían hacer creer, *hay* numerosos agentes y asistentes robóticos e incluso androides entre las filas de la Unión. La mayoría son modelos de combate, dispositivos de exploración o unidades asistentes de laboratorio cuyo intelecto limitado les permite realizar labores pesadas sin convertirse en una carga para sus compañeros orgánicos. En su mayoría, estas entidades están restringidas a los Constructos y las instalaciones extradimensionales. Incluso en un mundo que ha crecido con *La guerra de las galaxias*, hay una limitada complejidad que un robot puede mostrar dentro del Consenso antes de que los fallos crónicos limiten su eficiencia.

Dicho esto, los robots sencillos (drones, unidades de laboratorio, vehículos inteligentes, etc.) funcionan perfectamente entre las Masas. El éxito de los drones cazadores-asesinos desplegados por las fuerzas militares y policiales ha llevado a tales robots a ser parte completa del Consenso de la realidad. Por razones obvias, las Masas miran esa clase de tecnología con receloso asombro; es muy guay, pero no presagia nada bueno. Hay una gran diferencia entre *ver* películas de ciencia ficción y ser parte de quien las sufre. Y así, aunque están significativamente más avanzados de lo que podría parecer, los operativos robóticos se hacen los tontos ante las Masas, actuando más como mascotas mecánicas que como rivales viables para la humanidad. Después de todo, que un enemigo te subestime es un arma muy poderosa.

A pesar de sus rivalidades, se espera que cada operativo Tecnócrata se lleve bien con los demás. De acuerdo con la política oficial, dentro de la Unión no se permiten la intolerancia y los favoritismos. Pero la gente es como es (incluso si esa gente parece algo inusual) y existen los prejuicios. No obstante, especialmente en el siglo XXI, donde las filas de la Tecnocracia están compuestas por todo tipo de etnias y géneros, el principio básico de la *mutualidad* es vital para que el grupo sobreviva.

Mutualidad e inmutualidad

La mutualidad es un principio tan crucial dentro de las operaciones de la Tecnocracia que las palabras *mutuo* e *inmutuo* poseen fuertes connotaciones para el personal de la Unión. Proveniente de la raíz latina que significa "corresponder" (y relacionada con la palabra *mutate* que significa "cambiar"), la mutualidad sugiere inversión e intercambio entre partes. Tú das algo, yo te doy algo y somos mutuos; si yo doy algo y tú tomas algo de mí, entonces tú estás siendo inmutuo.

La justicia Tecnócrata (formal y no) depende del principio de que la Unión da grandes cosas a sus agentes y espera grandes cosas de ellos a cambio. El egoísmo es inmutuo. La deslealtad es inmutua. La rebelión es inmutua. Y, dado que la Tecnocracia otorga cosas tan magníficas a sus agentes y depende tanto de su lealtad, el juicio es rápido y el castigo duro cuando un agente o equipo actúa de forma inmutua. Un fallo bienintencionado es aceptable. Escupir deliberadamente en la cara de la Unión no.

Los seis grados

Como todos los Tecnócratas saben desde su adoctrinamiento, la Unión posee un espectro con seis grados de lealtad tolerable. En un extremo, un operativo es intachablemente leal; en el otro, queda marcado para la Cancelación. Los castigos pueden hacer descender a un agente más en la escala, mientras que un servicio leal y exitoso lo hace avanzar hacia el extremo favorable.

- **Grado 1 – Total lealtad:** El operativo es considerado un bastión de honor Tecnócrata, se le ve con gran respeto y se le concede una envidiable cantidad de libertad. Mientras el agente no abuse de esta confianza, se confía en él tanto como se pueda confiar en alguien dentro de la Unión.

- **Grado 2 – Lealtad asegurada:** El agente ha cumplido de forma admirable y sus superiores no tienen ninguna sospecha razonable respecto a su devoción a la causa. Sigue siendo supervisado, por supuesto, pero a menos que el agente se comporte de forma cuestionable, disfruta de una independencia general dentro de las limitaciones Tecnocráticas.

- **Grado 3 – Lealtad asumida:** El operativo aún debe dar a sus superiores una razón para dudar de su lealtad. Será monitorizado y evaluado, por supuesto, pero a este nivel de confianza por defecto se presume que es de confianza hasta que se demuestre lo contrario.

- **Grado 4 – Lealtad cuestionable:** El comportamiento, el juicio y/o las actividades del agente han dado a sus supervisores una razón para cuestionar su compromiso con la causa. Aumenta la vigilancia y se imponen restricciones mayores sobre el operativo hasta que mejore su comportamiento.

- **Grado 5 – Lealtad dudosa:** Un juicio descuidado y dudoso ha puesto al agente en la "lista roja". Se le vigilará con cuidado y se le hará saber que se encuentra en una situación

peligrosa. Podría ordenarse el Condicionamiento Social y cualquier libertad que tuviera habrá quedado restringida.

- **Grado 6 – Deslealtad:** El operativo es considerado un fracaso. Esencialmente, está a una metedura de pata de hacer un viaje a la Habitación 101, la habitación de las partes de repuesto, una misión suicida o la tumba.

- **Grado 7:** No *hay* grado 7. Es un eufemismo para la Cancelación.

Incumplimiento

A pesar de su reputación de draconiana, la Tecnocracia no convierte a los agentes en comida para perros por cualquier infracción mínima. Tales medidas son, cuanto menos, una gran pérdida de entrenamiento, inversión y potencial. Aun así, las reglas son las reglas y, cuando éstas se rompen, debe invocarse una serie creciente de castigos.

Las infracciones menores garantizan las siguientes medidas: *reprimenda* (ser regañado por un superior), *informe* (una queja oficial contra el operativo), *restricción* (pérdida de libertades y privilegios) y *vigilancia* (monitorización de las actividades de un agente). Las infracciones serias o un patrón consistente de infracciones pequeñas se castigan con una vigilancia más diligente y con: *incautación* (pérdida de equipo, beneficio, etc.), *degradación* (pérdida de rango y estatus), *enmendadura social* (una reorganización de la vida personal del agente, cortesía de sus supervisores), *reasignación* (traslado), *reasignación extradimensional* (traslado a un nuevo y mortal puesto extradimensional), *reprogramación / Condicionamiento Social* (intenso lavado de cerebro; ver el **Preludio** de este libro para los efectos residuales), *duplicación* (reemplazo de ese agente por un clon funcional) y, finalmente, el *grado absoluto* (alias *Cancelación*).

De nuevo, las medidas severas no se usan sin una cuidadosa consideración. Cada supervisor es responsable de la conducta y estatus de los agentes bajo su mando, y si usa los castigos demasiado libremente o, por el contrario, si sus agentes no son gobernados de forma *suficientemente* estricta, las cosas irán mal para ese supervisor.

Habitación 101

Un nombre genérico para el rincón más temido de un bastión Tecnócrata, la Habitación 101 (alias *la Habitación blanca* o, más ominosamente, *la Habitación roja*) es una sala segura usada para interrogatorios, Procedimientos de Condicionamiento Social o pura tortura. Insonorizada y salvaguardada contra la mayoría de formas de Magia o transmisiones, una Habitación 101 cuenta con poderosas restricciones, dispositivos de vigilancia y grabación y un puñado de operativos especialmente entrenados y *muy* eficientes que saben cómo conseguir los resultados deseados y romper a casi cualquiera con una combinación de angustia física, manipulación psicológica, Procedimientos Iluminados y dolor corporal bruto.

Para más detalles sobre *Condicionamiento Social y Reprogramación*, ver la sección con ese nombre en el Capítulo Diez, **pág. 605-606**.

Recompensas por el servicio

Un vistazo a la sección de **Trasfondos** del Capítulo Seis revela cómo de provechoso puede ser el servicio a la Tecnocracia. Ciertos Trasfondos están disponibles *sólo* para los miembros en buena situación, quienes disfrutan de beneficios como la externalización y los requerimientos que se obtienen con la membresía en la Tecnocracia. También ciertas Habilidades son parte de los programas de entrenamiento Tecnocráticos y la Unión tiene muchos juguetes guays con los que jugar. Para los operativos devotos, pertenecer a la Unión proporciona una fuente abundante de potenciales beneficios. Sólo recuerda: lo que se da se puede quitar si el receptor parece desagradecido…

EDAV: El rastreador de datos

Conocido oficialmente como Espectro de Datos y Análisis Visuales (EDAV), el "rastreador de datos" mantiene a los agentes de campo de la Tecnocracia al corriente de la información vital. Gracias al EDAV, un operativo apropiadamente equipado o mejorado puede, por lo general, acceder a información sobre sus compañeros o alrededores. Al ordenarlo, un flujo de datos relevantes (objetivos, posicionamiento, estadísticas vitales de gente, sustancias o criaturas, etc.) se despliegan por los bordes de la visión periférica del agente, normalmente en los bordes de sus gafas o de su visor. Una orden articulada en silencio (o, con implantes cibernéticos, mediante un impulso mental) puede solicitar información sobre un sujeto determinado; en los demás casos, el EDAV escanea lo que sea que esté posicionado en el campo de visión del agente. Dado que el rastreador de datos puede resultar molesto o podría proporcionar información comprometida, el agente puede encenderlo o apagarlo con un tipo concreto de parpadeo o (en el caso de los EDAV instalados cibernéticamente) con un gesto mental.

La información del rastreador de datos proviene de la tecnología de monitorización de la Tecnocracia. Si no hay información sobre un sujeto dado en la base de datos de la Unión, el EDAV no puede mostrar ninguna información. Sin embargo, en el siglo XXI mucha gente de las áreas industrializadas tienen sus estadísticas vitales (peso, altura, fecha de nacimiento, etc.) en bases de datos fácilmente accesibles… y, por extensión, al alcance del rastreador de datos de la Tecnocracia. Los datos del EDAV se muestran en términos métricos para una máxima eficiencia. Un ejemplo de EDAV en acción aparece en el Preludio de este libro, cuando John Courage escanea a Lee Ann Milner. Naturalmente, el EDAV registra la información que está siendo escaneada, el agente que la está escaneando y los objetivos que hay a la vista del agente durante el escaneo. Un agente que quiera mantener sus secretos, por tanto, tiene mucho cuidado sobre dónde, cuándo y con qué frecuencia usa el rastreador de datos.

Para los detalles de sistema de juego del rastreador de datos, ver ***La caja de juguetes*** en el **Apéndice II**.

Riesgos y recompensas

Al igual que hay castigos, hay recompensas por un leal servicio. Todo agente tiene potencial y, si juega bien sus cartas, tendrá la vida resuelta. La Tecnocracia no es sólo una compañía que pague a sus empleados con cheques y seguro médico. Es la sociedad secreta dueña de esa compañía… y de su competencia… y los amos secretos que han enfrentado la una a la otra. La élite de la humanidad puede cambiar tu vida para siempre. ¿Quieres dinero? Nunca pensarás en ello de nuevo y tu cuenta será impecable. ¿Quieres sexo? Si no te importan las implicaciones morales, los Progenitores pueden clonarte a un compañero que puede hacer que cada sueño que has tenido se haga realidad. ¿Quieres poder? Tendrás que luchar para mantenerlo, pero aun así serás mejor que el 99% de la raza humana. ¿Implantes cibernéticos? ¿Biomodificaciones? ¿Artilugios que pondrían celoso a James Bond? ¿Grandes armas? ¿Un ejército privado? La Tecnocracia lo tiene todo. Un servicio leal concede un trato digno de la realeza y los Tecnócratas prestigiosos son los reyes y reinas del mundo Despertado.

Pero si la zanahoria no es suficiente para ti, siempre está el palo: no importa lo malo que creas que puede ser el fracaso, fallar a la Tecnocracia es mucho peor. Ser ciudadano de la Unión no es como un trabajo en el que terminarás siendo escoltado hasta el aparcamiento cuando falles, llevando todas tus pertenencias personales en una caja de cartón. Si tus supervisores deciden despacharte, no saldrás vivo del edificio. Puedes correr, pero te encontrarán. Y pueden atarte a una camilla y revolver tus sesos hasta que no tengas opción. Pueden clonarte y convertirte en un pequeño agente obediente y con el cerebro lavado… uno que no serás *del todo* tú, pero que aún estará vivo.

E incluso si escapas, no es como si las Tradiciones tuvieran alguna razón para confiar en un agente rufián que esté huyendo. Así que, si eres bueno, no sólo dejarás que todos tus sueños se hagan realidad, también mantendrás tu libre albedrío. Si te rebelas, sin embargo, bueno, ésa es otra historia; una en la que un idealista es cazado por la mayor sociedad secreta del mundo. Irónicamente, ésa es la otra cara del espejo, porque los mayores enemigos de la Tecnocracia luchan por sobrevivir a este tipo de vida.

Iluminación y Empoderamiento: El colectivo y el individuo

Cada individuo de la Unión tiene una elección: conformidad o rebelión. Una crisis de lealtad podría ocurrir durante los eventos de una única misión; la devoción debe ponerse a prueba durante una larga cruzada por la realidad. Un agente debe servir a las necesidades del colectivo, pero también debe perseguir su propio camino de *Empoderamiento*: ese estado conocido para los SR como la Ascensión. Para los agentes realmente leales, ambas metas son la misma. Cualquiera de los *Preceptos de Damian* puede proporcionar una senda hacia el Empoderamiento, incluso si es un ideal que no puede alcanzarse en una vida. Para las mentes brillantes, el Genio Iluminado es una extensión de la identidad y la individualidad que ofrece nuevas fronteras, nuevos riesgos y nuevas recompensas.

Pese a que nunca usarían o aceptarían esa palabra, los agentes Iluminados de la Tecnocracia *son* magos. Con los mismos impulsos y la misma consciencia que guían a sus rivales, ven una imagen mayor que la que las Masas entienden. Sus acciones cambian la realidad, de acuerdo a un plan maestro, sí, pero con una sensación de Dinamismo cósmico que los simples obreros no poseen. Aunque su Unión emplea terminología distinta e insiste en una firme división entre magia y razón, aún hay mucho terreno común entre las Tradiciones y sus viejos enemigos.

Los operativos Tecnócratas meditan entre misiones. No importa cuántas sesiones de adoctrinamiento o revisiones formales puedan aguantar, cada agente debe seguir la Senda del Empoderamiento (de la inocencia a la omnisciencia) solo. Los magos místicos aprenden Magia desde el momento de su Despertar con la guía de un Avatar. Un agente sigue un camino similar, despierta a las posibilidades de la Ciencia Iluminada desde el momento de su Epifanía con la guía de su Genio. Para cualquier agente que desee retener su individualidad, los conceptos de *Epifanía* y *Genio* son esenciales (y, en términos de juego, los interludios entre misiones proporcionan poderosas oportunidades para explorar los problemas de la individualidad).

Epifanía

Un Tecnócrata Iluminado se da cuenta por primera vez de su habilidad en un momento de *Epifanía*, al igual que otros magos, aunque a través de una lente de ciencia y razón. Es un fogonazo de Genio, una brillante revelación en la que lo imposible súbitamente se convierte en posible. Algunas Epifanías son presenciadas por operativos Tecnócratas antes de que un Tecnócrata concreto sea reclutado; otras permanecen ocultas, vergonzosos eventos que el Tecnócrata oculta ante las miradas vigilantes.

Algunas Epifanías comunes son:

- Un descubrimiento científico en un laboratorio u otro ambiente controlado en el que la persona Iluminada logra alguna hazaña destacada que nunca antes había logrado.
- Un sueño vívido o una visión del futuro en el que cosas tecnológicamente improbables resultan posibles con resultados que conducen a una utopía o una distopía.
- El descubrimiento de un fenómeno que el científico Iluminado había considerado hasta ese momento como estrictamente teórico.
- El Ingeniero del Vacío en ciernes cruza una frontera entre mundos o encuentra algo de otra dimensión.
- Un futuro Progenitor da vida a algo que normalmente no medraría, sana una herida o enfermedad que debería ser incurable o se altera de una forma que desafía la biología convencional.
- Un miembro potencial de Iteración X crea un avatar mecánico o virtual que alcanza una inteligencia artificial apreciable.
- Un futuro ciudadano del Nuevo Orden Mundial logra una hazaña intelectual imposible, una revelación súbita o un estallido de actividad psíquica.
- Un prometedor recluta del Sindicato manipula, coacciona, reforma, explota o domina la inteligencia de otro ser humano de forma que conduce a un beneficio inesperado.
- Un investigador se enfrenta a alguna entidad paranormal frente a frente por primera vez y usa su intelecto y su ingenio para derrotarla.

Genio

Al igual que los magos tienen Avatares, los Tecnócratas emplean la guía de sus Genio. A diferencia de las connotaciones de dioses y magia inherentes a la palabra "avatar", la palabra latina *genius* (de una raíz que significa "nacer" y "origen") posee matices de racionalidad, intelecto, talento y logro (también significa "espíritu guardián" y comparte un vínculo con *genio* o *djinn*, pero nadie habla de eso en la Tecnocracia...). Dicho llanamente, el Genio es el mejor aspecto de un Tecnócrata Iluminado, la excelencia esencial que hace de él lo que es.

Aunque los Tecnócratas consideran la conformidad como esencial para la supervivencia, la apariencia del Genio varía de un operativo a otro. En el caso de extrañas manifestaciones místicas, la gente no habla de ellas de forma honesta. Dado que el Genio, como el Avatar, es un asunto íntimo y personal, es fácil mentir sobre la apariencia o personalidad del propio Genio. Aun así, la mayoría de los Genios Tecnócratas se presentan a sus huéspedes como encarnaciones de tecnología, ciencia, racionalidad o protección... y cuando no lo hacen, el Tecnócrata en cuestión suele interpretar a su Genio de esa manera de todas formas. Sí, un Hombre de Negro podría ver a su Genio como un dragón; sin embargo, para él, ese dragón es un símbolo de poder y majestad, quizás un guardián de un tesoro (el mundo), no alguna mítica fuerza de caos.

Entre los Genios Tecnócratas típicos se incluyen:

- Un socio virtual que sólo se comunica mediante mensajes de texto, llamadas telefónicas, emails o iconos *online*.
- Un mentor imaginario que confronta al Tecnócrata en sueños y ensimismamientos, ya sea una figura histórica, un ideal platónico o un reflejo (idealizado o no) del propio Tecnócrata.
- Un guardián que aguarda en el umbral de otra dimensión, alcanzable sólo mediante Ciencia Dimensional.
- Un agente impreciso y anodino que aparece ante el Tecnócrata cuando no hay nadie cerca.
- Un icono religioso (un ángel, profeta, avatar o santo patrón) que se aparece en sueños y visiones, aunque el agente no practique abiertamente su religión.

En la mayoría de casos, el Genio se aparece a un operativo en momentos de soledad, meditación o introspección. Los supervisores de mala reputación pueden tratar de infiltrarse o construir representaciones artificiales de estos eventos, pero tales medidas intrusivas y engañosas son extremadamente difíciles de llevar a cabo, siguen sin tener aprobación oficial y son tremendamente inmutuas.

Fe Tecnocrática

Oficialmente, la Tecnocracia reconoce a la ciencia racional como su único dios. Sin embargo, eso no quiere decir que todos los Tecnócratas sean ateos. En su mayoría, la Unión considera la religión un asunto privado a menos que se convierta en una influencia perjudicial. Después de todo, la Orden de la Razón original estaba profundamente enraizada en la inspiración sacra, y aunque la religión fue oficialmente purgada de la Tecnocracia durante su reinvención en siglo XIX, esa herencia nunca se ha desechado por completo.

En contra de lo que la gente equivocadamente suele creer, muchos científicos son gente de fe y muchos credos respetan la ciencia. La fe suele considerarse como la senda de los asuntos que la ciencia no puede abordar por completo y la ciencia suele considerarse como la llave divinamente inspirada para la vida material. Dentro de la Tecnocracia, la ciencia también puede *convertirse* en fe. La veneración de Iteración X por la Máquina, por ejemplo, proporciona una visión de Dios tan poderosa como las revelaciones de algunos profetas del desierto.

Así que, sí, ciertos Tecnócratas poseen fe religiosa, normalmente un credo establecido, ocasionalmente una religión Tecnocrática que eleva la ciencia a un ideal metafísico. Y, aunque el comportamiento abiertamente religioso se gana miradas de sospecha de los supervisores (y los extremismos religiosos recibe una visita de los agentes de Control), cada individuo tiene permitido cierto grado de fe personal... siempre que ésta no entre en conflicto con los ideales y deberes de la Tecnocracia.

Unidos y solos

El mundo es un lugar peligroso y, como cualquier agente pronto aprende, se está más seguro en un grupo. Los operativos Iluminados meditan solos, pero aprenden a sobrevivir juntos: trabajando con equipos de agentes, recibiendo instrucción de sus respectivas Convenciones, resolviendo misiones para sus supervisores y recibiendo información de un mundo monitorizado mediante una extensa vigilancia.

Al igual que el mundo ofrece infinitas posibilidades, también presenta infinitos peligros. Una vez fue un lugar inmenso en el que las distancias podían aislar a comunidades de la civilización. Antes de los teléfonos móviles, los satélites, los viajes en *jet* e Internet, una comunidad pequeña en la otra punta del planeta podía permanecer completamente aislada de las civilizaciones más avanzadas del mundo. La frontera entre lo posible y lo imposible estaba definida por el consenso de la población local. Si la gente del pueblo creía que un chamán podía curar a los enfermos o hablar con los muertos, entonces la frontera entre posible e imposible cambiaba para hacer hueco a esa creencia. El resultado era un mundo parcheado en el que coexistían miles de variantes de distintos paradigmas: un mundo en el que cualquier cosa era posible, especialmente si los Durmientes de tu entorno que la presenciaban así lo creían. El resultado era el caos.

Los adoctrinadores de la Torre de Marfil nos harían creer que el mundo era un peligroso anacronismo. Un mundo que acepta todas las verdades es, en último término, un mundo sin verdad. Cuando todo es permisible y nada está prohibido, la justicia es imposible. Conforme un mago adquiere poder, se aparta de la realidad, la justicia y la verdad de las Masas que lo rodean. Sólo responde ante sí mismo, no importan las palabras de supuesta sabiduría que le dé su mentor, hasta que se aleja demasiado y la realidad lo castiga por su arrogancia. Entre los magos de las Tradiciones, los Artesanos de la Voluntad más poderosos ponen a prueba las fronteras de lo imposible. Hay, sin embargo, un punto de vista opuesto.

Las Masas (el populacho de los Durmientes no Despertados) tienen su propia visión sobre cómo debería funcionar el mundo. El Consenso crea esta visión y, a cambio, las creencias de los Durmientes crean el Consenso. Aunque las Masas aún se aferran a sus lamentables extremos religiosos y supersticiones culturales, cada vez más gente comparte un mundo predecible

Destinos futuros: ¿Una actualización Tecnocrática?

Las corporaciones modernas cambian con los tiempos. Es razonable que la Tecnocracia haga lo mismo. Dicen los rumores que la Tecnocracia se está preparando para una monumental reorganización, una actualización al nuevo milenio que purgará muchos de los viejos errores (y probablemente también a mucho personal) en un esfuerzo por abordar este nuevo mundo.

Como el Concilio de Nuevo Horizonte, esta reorganizada Tecnocracia es un desarrollo *opcional*. Puedes usarla, ignorarla o modificarla para que se ajuste a tu crónica. Si estás dirigiendo una crónica centrada en la Tecnocracia, las noticias de la implementación de la reorganización podrían suponer una drástica variación del viejo "cazar Subversores de la Realidad"... especialmente, si la reorganizada Tecnocracia ha puesto a tus jugadores en la lista de bajas.

Es muy probable que la reorganización prevista sea cortesía del Círculo Interior Nefando. ¿Qué mejor manera podría haber, después de todo, para hacer salir a los tercos idealistas que reorganizar toda la organización y descubrir quiénes podrían ser esos descontentos y dónde podrían estar? Tales reestructuraciones siempre causan bajas y si un poco de tinta roja acaba derramándose sobre grupos como Proyecto Invictus, los Amigos de Courage y los Heraldos de Ávalon, bueno, es sólo el coste de hacer negocios.

Para 2015, la reorganización es un simple rumor entre las bases. La futura configuración de esta Tecnocracia del siglo XXI aún está por ver... ¡asumiendo, por supuesto, que los idealistas permanezcan vivos para verla!

y organizado; uno en el que dos más dos siempre será cuatro, la gravedad es algo absoluto y la magia no es más que el repertorio de trucos e ilusiones de un prestidigitador de salón.

Bajo el *Principio Iluminado Antrópico*, la gente con suficiente brillantez y dedicación puede dar forma al mundo en general. Su Iluminación canaliza grandes fuerzas de probabilidad y estabilidad. Y así, los agentes de la Unión Tecnocrática tienen el deber de usar esa Iluminación para el beneficio común del hombre. Esos agentes podrían necesitar pastorear a los elementos más estúpidos de la humanidad hacia pastos más verdes, pero (como pastores) los Tecnócratas se dedican a guiar al rebaño y a matar a los lobos cuando resulta necesario hacerlo.

Alguna gente argumentaría que los *Tecnócratas* son los lobos; ante esa afirmación, un Tecnócrata podría responder que *por supuesto* que es un lobo, un alfa que salvaguarda a su manada. ¿Podría sobrevivir una manada sin liderazgo y una ocasional ferocidad? No. Caso cerrado.

Los agentes de la Tecnocracia saben qué mundo quiere la amplia mayoría de la humanidad: un mundo con una serie inmutable de leyes. No fue necesaria ninguna sociedad secreta para crearlo, aunque cábalas de idealistas han trabajado para reforzar sus fronteras. Algunos individuos pueden disentir, pero el mundo que habitamos existe porque, presuntamente, es el mundo que las Masas quieren. Su estabilidad depende de una devota creencia de que lo sobrenatural no existe, que la magia no es real. El orden del día debe ser la ciencia y no la superstición. Guiados y defendidos por la Tecnocracia, los hombres y mujeres deben ser amos de su propio mundo.

Este ideal es el mundo que la Tecnocracia defiende: no el mundo del futuro, sino el mundo de hoy. Es un mundo en el que las fuerzas sobrenaturales no tienen permitido depredar a la humanidad. Un mundo en el que una única visión unificada da forma a la realidad y todas las alternativas a la seguridad y la estabilidad son eliminadas. Es un mundo ideal, una teoría que las mentes Iluminadas desarrollaron en extraños reinos. La cruzada de la Tecnocracia por la Realidad misma. Así las cosas, habrá bajas. Morirán individuos para que el colectivo pueda vivir.

Como agente de la Unión, ésta es la nueva vida que te espera: el mundo de la Tecnocracia, un reino de edificación, progreso y Control.

La cara sucia de la moneda

Todo suena tan civilizado... Y lo *es*. Pero ésta es la civilización de los talleres clandestinos y los drones, en la que demoler toda una aldea y matar a tiros a toda su gente es un precio perfectamente aceptable a cambio de carburante barato y mayores dividendos. Una civilización en la que el fuerte y el capaz gobiernan al débil mediante distracción, indulgencia, deuda y, cuando es necesario, fuerza. Una civilización en la que las fuerzas policiales hacen su entrada triunfal con equipo militar para dispersar y, cuando es necesario, destruir a quienes perciben como renegados. Una civilización en la que la imaginación es un lujo y la compasión una amenaza para los beneficios.

¿Estamos hablando ahora sobre la Tecnocracia o sobre nuestro mundo real?

Sí.

La Tecnocracia representa el ideal civilizado del logro y el control. En la cara brillante de esa moneda, la riqueza, la genialidad, la comodidad y la prosperidad nos llaman con la promesa de cosas geniales y el lujo de disfrutarlas. En la otra cara, la misma moneda está cubierta de sangre y grasa, los inevitables derivados de la sociedad mecanizada.

Así que, ¿es posible tener el brillo sin la suciedad? Quizás, pero esa nueva y mejorada realidad podría requerir mucho trabajo y una pizca de magia.



Ingenieros del Vacío

Las pesadillas viven entre nosotros, incluso mientras la humanidad sigue durmiendo y soñando.

El cosmos es vasto y peligroso. Como las fronteras salvajes de antaño, las muchas dimensiones deben ser domadas, catalogadas y asimiladas en un cosmos controlado de forma segura. En el peor de los casos, deben ser selladas para que los monstruos del otro lado no puedan perturbar el Consenso... lo cual tienen una desagradable tendencia a hacer cada vez que tienen la oportunidad. Ese vacío debe ser organizado (no sólo tolerado, sino transformado). Y desde el Renacimiento, esta Convención ha comprendido esa meta y trabajado para moldear el caos en estabilidad.

Mantiene un cuidadoso (y a veces inútil) punto de apoyo en el tenue equilibrio entre la humanidad y el Vacío. Esta Convención, originalmente fundada como dos grupos separados, los Maestros Celestiales y los Exploradores (alias los Buscadores del Vacío), descubrió que la promesa del Cielo era una mentira; en su lugar, un impenetrable Vacío se extendía hasta el infinito, lleno de horrores que hacían que los infiernos de los pintores holandeses parecieran insignificantes. Mientras los Exploradores cartografiaban los misterios del mundo humano, los Maestros Celestiales comenzaron a explorar ese Vacío. Avanzado el siglo XIX, los grupos se unieron en una única facción. Su deber: cartografiar los misterios e impedir que contaminen la Tierra.

Por un lado, los Ingenieros persiguen unos objetivos imperialistas de conquista y esterilización; por otro, no se equivocan respecto a las amenazas a las que se enfrentan. Ninguna Convención Tecnocrática tiene ni de cerca tanta experiencia práctica con los horriblemente irracionales Otros Mundos y sus igualmente inefables huestes. La enloquecedora experiencia de esta Convención ha permitido a la Tecnocracia acabar con invocaciones nazis, tormentas de realidad de los Merodeadores y baluartes de los Subversores de la Realidad. La Tecnocracia posee sus propios Constructos del Horizonte, disruptores ectoplásmicos, reinos máquina y satélites centinela para estos Ingenieros, cuya División de Cuerpos Fronterizos se adentra allí donde los cíborgs temen ir. Quizás, por encima de todo, la Unión debe su suministro de energías Quintaesenciales a esta Convención. Y por ello, aunque los Errabundos (un viejo nombre que aún se aplica) podrían ser los más impredecibles de la armada Tecnocrática, son una fuerza muy poderosa, y no sólo en lo político.

Los Ingenieros del Vacío tienen una meta por encima de cualquier otra: *defender a la humanidad contra todo lo que hay más allá de la Celosía*. Con ese fin, laboratorios de alta tecnología mantienen barreras contra cruces no autorizados y marines fuertemente armados buscan y destruyen cualquier cosa que cruce esa línea. Las incursiones alienígenas, los espíritus místicos, las entidades astrales y las apariciones fantasmales suponen todas ellas amenazas para la seguridad de la raza humana, pero los Ingenieros del Vacío poseen las herramientas y el talento para oponerse a ellas. Y, aunque la mayoría de Tecnócratas odian admitirlo, ya

Estereotipos

Convenciones compañeras: Una fracturada colección de útiles aliados que hay que guiar, aplacar, ignorar y, en ocasiones, destruir según sea necesario.

Las Tradiciones: Un inestable hatajo de gentuza cósmica cuyas payasadas han puesto más en peligro a la humanidad que todas las manadas de aspirantes a Nefandos juntas.

Los Dispares: La última resistencia de unos tipos primitivos básicamente extintos. Sus días bajo el Sol terminaron hace siglos, y aun así actúan como si hablaran con frases coherentes.

hay legiones de entidades extradimensionales ocultándose en el mundo humano, atrincheradas en el Frente de la batalla por la realidad. Los Ingenieros del Vacío las rastrean usando entrenamiento especializado para cazar presas exóticas.

Para inclinar la balanza entre el orden y el caos, los Ingenieros del Vacío prefieren conocer a sus enemigos. Conducen expediciones a reinos extradimensionales para estudiar criaturas imposibles en sus antinaturales hábitats. Por el bien de la supervivencia, reclutan Tecnócratas de otras Convenciones para que los ayuden, pero los Ingenieros del Vacío insisten en marcar el camino. La investigación proporciona una meta común, por supuesto. Sin embargo, cuando el destino del mundo está en juego, un ataque preventivo puede dar un poco más de tiempo a la humanidad.

Dados estos ambientes y objetivos alienígenas, no es sorprendente que los Ingenieros resulten algo extraños. Muy a menudo, los operativos vuelven de sus trabajos fuera del mundo como descontentos de mirada vacía que necesitan procesamiento social. De hecho, los Errabundos tienen su propia división dedicada a la cordura, el *Instituto Descartes de Salud Mental*, donde el Procesamiento Social Terrestre es destrozado y reemplazado con una mentalidad más adecuada. A pesar de su eterna imagen de *hippies* espaciales o zoquetes soldados estelares, esta Convención se jacta de tener muchos de los miembros más dedicados y dotados de la Unión. Cada Ingeniero, con independencia de su puesto, es un *científico*, todos los demás deberes son secundarios.

Organización: Especialmente tras la Anomalía Dimensional, los grupos de Ingenieros del Vacío siguen rangos de tipo militar: Técnicos, Marines y Cadetes forman el escalón más bajo y al graduarse se convierten en Ejecutores (que guardan las fronteras), Exploradores (que cartografían nuevos territorios), Científicos (que llevan a cabo investigaciones científicas) o Investigadores (que desarrollan nueva tecnología). El personal de mayor rango dentro de estos niveles asume el comando de las unidades individuales. En su nivel más alto, una serie de Coordinadores maneja las responsabilidades logísticas y administrativas, supervisando la Convención en su conjunto. [**Nota**: En la metatrama de la Tormenta de Avatares, esta Convención cambia drásticamente; para más detalles, ver el *Libro de Convención: Ingenieros del Vacío*.]

Iniciación: Los Ingenieros reclutan de entre investigadores de máximo nivel, frikis de la tecnología con un ojo para las aplicaciones poco convencionales de la ciencia y gente que se siente decepcionada por los recortes en los programas científicos, y llevan a sus Cadetes fuera del mundo a instalaciones de entrenamiento e investigación especialmente diseñadas. Desde ese momento, un Cadete se considera iniciado, alcance alguna vez la Iluminación o no; ha visto demasiado para ser considerado mundano nunca más.

Esferas Afines: Ciencia Dimensional (Espíritu), Correspondencia o Fuerzas.

Foco: Como cada Ingeniero sabe, sólo *la Tecnología Tiene Todas las Respuestas* en un *Mundo de Dioses y Monstruos*. Sin un orden impuesto, *Todo Es Caos*. Y por ello, la hipertecnología se mezcla con la cibernética, la artesanía, el *hackeo* de la realidad cósmica y un tipo formalizado de ciencia extraña.

La complejísima física cuántica y las máquinas creadas para canalizar ésta son el núcleo de las creencias de los Errabundos. Con ese fin, adaptan tecnologías alienígenas y versiones saneadas de ancestrales Artes espirituales, incorporadas mediante teorías que reconcilian y vinculan esas ideas y energías con métodos científicos. En los reinos más allá de la limitada esfera de realidad de la Tierra, las tecnologías de los Ingenieros del Vacío tienen toda la sutileza de una película de ciencia ficción de gran presupuesto. Los cañones cuelgan de pistoleras, las armaduras mecánicas se vuelven esenciales y las titánicas embarcaciones universales (es decir, naves espaciales) están a la orden del día.

Iteración X

Ante la elección entre fragilidad y perfección, ningún organismo con uso de razón escogería sus defectos.



Los humanos somos débiles, pero la tecnología nos hace fuertes. Durante generaciones, los científicos han potenciado a los humanos con tecnología de última generación, mejorando cuerpos y mentes. Los medios de masas diseminan noticias sobre estas nuevas invenciones para elevar el Consenso; sin embargo, los mayores innovadores de tales avances perfeccionan sus creaciones en completo secreto. Bajo la égida de la "Convención Relojera", Tecnócratas de élite crean dispositivos hipertecnológicos en laboratorios aislados y los despliegan en el Frente de una realidad mejorada. A través de muchas iteraciones de ese progreso, los visionarios Iluminados desarrollan obras maestras integradas para sobrepasar la simple humanidad, luchando por alcanzar su mayor desafío: inteligencia artificial que pueda reemplazar la defectuosa mente humana. Estos Científicos Iluminados buscan la perfección cibernética; con cada generación, sus creaciones mejoran. La vanguardia es la encarnación actual de Iteración X.

Refinada durante milenios desde artesanos visionarios a mecánicos posthumanos, Iteración X tiene a su disposición un impresionante poder de fuego y la potencia militar más disciplinada de la Unión. Sus operativos militares cuentan con armamento como parte integral de sus cuerpos, desde chorros de energía a cañones de cadena cinéticos. Diversas mejoras convierten a estos agentes en más rápidos y fuertes que sus rivales completamente humanos. Mientras tanto, los clones condicionados en sus laboratorios y entrenados como Kamrads refuerzan sus filas. Tales operativos se enorgullecen de su eficiencia y de trabajar como parte de una máquina mucho mayor.

A pesar de la reputación militar de la Convención, no todos los Iteradores son soldados. Esta Convención también se especializa en innovación, hipereficiencia, producción en masa y predicción estadística. El trabajo de algunos de los mayores visionarios del grupo es *virtual*, no *físico*, y depende de elaboradas simulaciones y de tecnologías de integración orgánico-mecánica. Analistas Iluminados simulan interminables variaciones de eventos para predecir brotes de fenómenos anómalos, desviación sobrenatural y otras perturbaciones caóticas antes de que ocurran. Algunos operativos perfeccionan diversas habilidades y coordinan varias operaciones mediante procesos mentales interconectados. Otros parecen perfectamente mundanos, pero bajo su piel son cualquier cosa *salvo* eso.

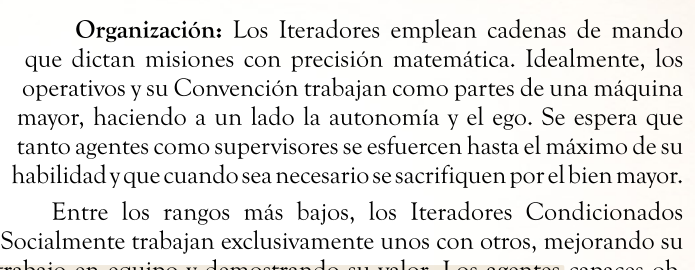
Los agentes y armas más peligrosos de la Convención siguen estando demasiado avanzados para el Consenso de la Tierra; desarrolladas en instalaciones remotas (fuera del mundo, siempre que es posible), estos Armazones son enviados desde laboratorios y factorías llenas de hipertecnología sublime. En los viejos días, el reino mecánico *Autoctonia* representaba un reflejo casi mítico de la perfección sublime. Los Iteradores del nuevo milenio parecen menos dogmáticos acerca del refinamiento cibernético, quizás porque Autoctonia cayó víctima de una Anomalía Dimensional, o puede que porque "trastear" ya no parece tan guay como antes. Aun así, algunos Iteradores creen que el Empoderamiento completo sólo es posible a través de tales reinos. Creen que cuando la humanidad Ascienda, toda la realidad se reestructurará con una perfección mecánica.

Estereotipos

Convenciones compañeras: Pese a que carecen de nuestra ansia de perfección, lo hacen lo mejor que pueden. Aun así, nuestra Unión sería más eficiente si nuestros camaradas adoptaran nuestro éxito en lugar de sus propias limitaciones.

Las Tradiciones: Fuerzas de visionario caos, condenadas a ser reemplazadas.

Los Dispares: Tristes restos de primitivos estadios de la evolución. La humanidad ya ha dejado atrás a los suyos.



Organización: Los Iteradores emplean cadenas de mando que dictan misiones con precisión matemática. Idealmente, los operativos y su Convención trabajan como partes de una máquina mayor, haciendo a un lado la autonomía y el ego. Se espera que tanto agentes como supervisores se esfuercen hasta el máximo de su habilidad y que cuando sea necesario se sacrifiquen por el bien mayor.

Entre los rangos más bajos, los Iteradores Condicionados Socialmente trabajan exclusivamente unos con otros, mejorando su trabajo en equipo y demostrando su valor. Los agentes capaces obtienen gradualmente cierto libre albedrío, mayor confianza, mejoras, actualizaciones y encargos de otras Convenciones como recompensa a su eficiente flexibilidad. Los Iteradores experimentados aprenden a criticar y cuestionar a sus superiores, pero también a esperar hasta el momento correcto para hacerlo. Para la mayoría de Iteradores, las zonas grises son inaceptables; en su lugar, cada acción se convierte en una elección binaria, rápidamente evaluada como éxito o fallo.

Los fallos reiterados condenan al Iterador a servir algún tiempo como parte de una máquina sin mente. Los operativos de menor rango son poco más que herramientas y un poderoso cíborg que no pueda manejar sus recursos debe rendir temporalmente su autonomía a una gestión externa más eficiente.

Iniciación: Sofisticados cálculos (eso es, Procedimientos basados en Tiempo) ayudan a los reclutadores de Iteración X a encontrar personal antes de que esa gente alcance la Iluminación. Soldados, científicos, matemáticos, filósofos e incluso gente con profundas minusvalías físicas son personal adecuado, siempre que puedan aceptar su rol esencial en un todo mayor. Los reclutas Despertados de forma previa son escasos, pero pueden ser Condicionados Socialmente para aceptar la asimilación. Una vez que un iniciado potencial ha sido apartado de las distractoras imperfecciones de las Masas, un complejo proceso de adoctrinamiento, cirugía y mejoras da forma a cada Iterador, convirtiéndolo en un operativo eficiente y normalmente Iluminado. Mientras, los experimentos fallidos son deconstruidos en Kamrads y Cifras, lo que crea un ejército de trabajadores y soldados obedientes que actúan al unísono hacia metas programadas.

Esferas Afines: Fuerzas, Materia o Tiempo.

Foco: El núcleo de la ciencia de Iteración X proviene de la sinergia entre elementos orgánicos, mecánicos, sociales, matemáticos y psicológicos. Y así, la cibernética, la artesanía y la hipertecnología suponen los cimientos de las prácticas de este grupo. Los Iteradores innovadores emplean artes marciales, dominación social, hipereconomía y *hackeo* de la realidad (después de todo, ¡hasta la perfección debe ser flexible!). Unos pocos incluso albergan una fe semirreligiosa en el potencial definitivo de la Máquina, aunque hoy en día no suelen discutir ese tema abiertamente.

Un Cosmos Mecánico supone el paradigma obvio para Iteración X. Claramente, *la Tecnología Tiene Todas las Respuestas*. Los miembros de inclinaciones matemáticas de esta Convención aseguran a sus camaradas que *Todo Es Datos*. Este grupo no tiene interés por paradigmas “vagos”, así que la Esfera Ciencia Dimensional es una disciplina muy poco habitual entre sus filas.



El Consenso da forma a la realidad. El mundo que vemos es el que las Masas quieren. Ahora mismo, esa visión es obscena. La arreglaremos por el bien de todos.

El conocimiento garantiza poder, y el *verdadero* conocimiento debería restringirse a aquéllos con el respeto adecuado al poder que contiene. Como maestros de la información y el adoctrinamiento, los agentes del Nuevo Orden Mundial alteran los datos para reforzar su visión de un mundo perfecto. Las Masas, según entienden estos Tecnócratas, están más seguras cuando se las mantiene bendita e ignorantemente dormidas. La humanidad prospera mejor en un mundo en el que la subversión permanece oculta, la ciencia es predecible y una tecnología controlada fortalece a quienes tienen el entrenamiento necesario para manejarla.

El ahora infame nombre del grupo proviene de las filosofías de los idealistas del siglo XVII. Estos heréticos maestros, que proponían un estado global en el que elementos aleatorios como sociedades primitivas, el arte, la magia y hasta la religión fueran abolidos en favor de un orden benevolentemente impuesto, comenzaron a diseminar el concepto por medio de logias secretas y diversos aliados por todo el mundo. Durante el reinado de la reina Victoria, este grupo consolidó su poder dentro de la existente Cábala del Pensamiento Puro. Al mudar a ese grupo de unos cimientos religiosos a unos seculares, los idealistas purgaron a sus pares supersticiosos mediante campañas de verdadera reforma e intriga retórica. La razón reemplazó a la religión como ideal de su recién ordenado mundo. Al unir fuerzas con las Llaves Maestras del Inspector Rathbone, esos idealistas forjaron su metafórica Torre de Marfil con Londres como centro y con la Victoriosa Britania como efigie. Para cuando el teórico de la conspiración estadounidense Robert Welch comenzó a extender el término entre las Masas a principios de los setenta, el Nuevo Orden Mundial ya tenía décadas.

Los fundamentos del grupo incluyen el control de la información... y, por tanto, de las posibilidades. Con este fin, la Convención emplea una triple estrategia: eliminar la disensión y la Subversión de la Realidad, consolidar la información y la Iluminación y propagar la imagen de un mundo gobernado de forma segura. Al usar cada uno de los tres elementos para reforzar los otros, el Orden lucha por someter al caos. Es una labor titánica, seguro, una en la que el conflicto abierto no es deseable. Por ello, el NOM prefiere la acción *encubierta* a la *pública*. Bajo una tapadera de secretos y engaños, los elementos descontrolados de la realidad subvertida pueden ser derribados, borrados y revisados para que se ajusten a una verdad más productiva.

La información proporciona la piedra angular de las operaciones del NOM. Y así, el Orden emplea vigilancia avanzada, agentes de campo y procesos de rastreo de datos para recopilar y asimilar inteligencia por todo el mundo. Mientras tanto, esos equipos de agentes de campo también cazan elementos subversores para eliminarlos o reclutarlos. Los SR capturados son sometidos a sesiones de intenso Condicionamiento Social (refinamientos del mismo Condicionamiento al que son sometidos los miembros descarriados de la Tecnocracia para devolverlos al redil). Al final de esa programación, esos Subversores o bien se unen a la Unión como ciudadanos productivos o bien son muñecas de trapo sin voluntad en manos del Orden. En cualquier caso, ya no son una amenaza al Consenso.

Estereotipos

Convenciones compañeras: Conocemos sus secretos; que hagan su trabajo o si no...

Las Tradiciones: Un campo prometedor de reclutas potenciales envenenados con ideologías tóxicas y tendencias perturbadoras. Conviértelos cuando sea posible, extermínalos en cualquier otro caso.

Los Dispares: Los persistentes herederos de culturas primitivas. Conviértelos o extermínalos según sea necesario.

Organización: Reflejando esa triple estrategia, el NOM emplea tres Metodologías principales para implementar sus metas. El grupo de los **Operativos** envía agentes (normalmente Trajes Negros, aunque también emplea agentes menos obvios) para atajar amenazas y recopilar inteligencia. La **Torre de Marfil** se encarga de la administración y la implementación en toda la Tecnocracia y también disemina verdades controladas entre los académicos Durmientes. Mientras tanto, los **Vigilantes** recopilan información al tiempo que hacen circular mensajes de control y complacencia entre las Masas para minimizar el caos y la disensión. Las tres agencias informan al escalón superior de supervisores, quienes dirigen las operaciones desde una distancia segura.

Mientras, otras dos Metodologías (la **División Q** y **el Feed**) proporcionan apoyo para las demás operaciones. La División Q, técnicamente un imperativo inter-Convención, proporciona el equipo de campo para los agentes Tecnócratas (sean del NOM o no) y el Feed asesora y guía al creciente poder de Internet y sus muchas tecnologías sociales. Dentro de todas las divisiones del NOM, un ascendiente orden de antigüedad (Trajes Negros / Trajes Grises / Trajes Blancos) refleja lo que la Orden llama la "purificación del genio" y la formalidad del control.

Iniciación: La Torre de Marfil selecciona reclutas potenciales mediante la revisión de test académicos y vocacionales estandarizados, escaneo de bases de datos y la coordinación de esfuerzos de vigilancia encubierta. Por lo general, un nuevo recluta muere para su viejavida y entra en una nuevavida como un aprendiz del NOM. Otros reclutas son convertidos de entre los enemigos de la Unión por medio de las sofisticadas técnicas de Condicionamiento Social del Orden.

Dado que estas tácticas pueden requerir muchos recursos, el NOM refuerza sus filas con clones: constructos no Iluminados entrenados para actuar al unísono, fortalecidos con una mente colmena telepática y químicamente alterados para desintegrarse al morir. Habitualmente, el NOM somete a sus agentes a diversos grados de adoctrinamiento y condicionamiento social, dependiendo de cómo desempeñe el individuo su papel.

Esferas Afines: Mente o Correspondencia / Datos.

Foco: En *Un Mundo de Dioses y Monstruos*, *El Poder Da la Razón* y *la Tecnología Tiene Todas las Respuestas*. La dominación social y el dominio de la consciencia (esto es, la influencia, el control, la programación y reprogramación de la mente del *Homo sapiens*) suponen la piedra angular de las técnicas del Nuevo Orden Mundial. Con ese fin, el entrenamiento psíquico, la manipulación de la información, el condicionamiento perceptivo y las conexiones simbólicas (como un hombre que viste un traje negro formal y porta una placa) son las herramientas esenciales para los Procedimientos del NOM. Los medios físicos constituyen un segundo nivel de manipulación, siendo el tercer y más brutal la fuerza: canalizada a través de armas, armaduras, artilugios, vehículos hipertecnológicos, armamento avanzado y el entrenamiento en artes marciales que reciben todos los operativos. Sin embargo, la paranoia es el arma más fuerte del Orden. Después de todo, si la gente *cree* que puedes hacer algo, esa creencia inclina la realidad en tu favor antes de que empieces a actuar siquiera.



PROGENITORES

El potencial horror es el coste de la liberación.
Sólo cuando nos encaramos al primero podemos asegurar la segunda.

Los dioses no crean y destruyen vida. Las leyes científicas lo hacen. Entonces, comprendiendo tales leyes, nada separa a un hombre de un dios. De hecho, dada la descarriada naturaleza de los dioses, un científico dedicado puede mejorar los diseños claramente *no* inteligentes de la selección natural y así ser mejor que las caprichosas divinidades de las leyendas. Los Progenitores (esos Tecnócratas que trabajan en pos de comienzos) comprenden que las únicas cosas que hay entre la defectuosa evolución y un nuevo y mejorado tipo de vida orgánica es la comprensión de los principios orgánicos y la disposición a darles nueva forma de acuerdo a los propios designios.

Con su origen en los esotéricos y a menudo prohibidos misterios de la vida y la muerte, esta Convención retiene la terrible fascinación de sus brujeriles antepasados. Desde comadronas de manos ensangrentadas y herbolarios de dedos sucios a los cazadores y domesticadores de las hostiles bestias de la naturaleza, los Progenitores comparten sus orígenes con los místicos Verbenae. Pero donde los Paganos terrenales mantuvieron su arte con sus manos completamente hundidas en entrañas, los embalsamadores y médicos de la era clásica estudiaron los trabajos de la mortalidad y los métodos para trascenderla. Primero vino la medicina, seguida por la manipulación de organismos vivos: adaptación, mutación, miembros y órganos artificiales, mejoras químicas... las posibilidades parecían limitadas sólo por la tecnología y el miedo.

Pero el miedo es una fuerza poderosa. A pesar de muchas victorias y curas, estos médicos siguieron siendo parias entre el aterrorizado rebaño al que buscaban salvar. Incluso cuando el sanador Hipócrates estableció el Círculo Cosiano en la Antigua Grecia, un terror mortal acechaba a los practicantes de esas terribles artes. Los descendientes de ese Círculo se unieron a la Orden de la Razón durante el medievo, pero ni siquiera su incansable trabajo para curar las plagas de esa era podría salvar a los Cosianos de las llamas y la censura. ¿Es de extrañar, entonces, que los Progenitores tiendan a guardar cierto rencor de forma colectiva?

Cuando el trabajo de Darwin popularizó lo que los Cosianos ya sabían (que la vida es adaptación orgánica, no divina providencia), ellos también se adaptaron. Dejando atrás sus adornos clásicos en favor del formalismo victoriano y el incipiente método científico, estos progenitores con "p" minúscula continuaron empujando las fronteras de la curación y la mutación. Las Guerras Mundiales les dieron gran cantidad de material con el que trabajar y, aunque algunos de esos experimentos fueron... digamos, *poco éticos*... los datos obtenidos en los conflictos del siglo XX llevaron a los Progenitores a los horizontes del potencial orgánico.

Hoy en día, un Progenitor disfruta de instalaciones limpias y tecnologías vanguardistas desarrolladas lejos de los invasivos ecosistemas de la Tierra. Sanación, clonación, manipulación genética, cruce animal, evolución acelerada y controlada, síntesis de compuestos... su lista de proyectos y logros hace que Iteración X parezca boba. A pesar de su reputación, incluso dentro de la Unión, de "frankensteinianos", estos visionarios mantienen el coraje y la imaginación de sus ancestros y dan forma con valentía a nuevos mundos a partir de materiales primarios y nuevas tecnologías.

Organización: Todas las Metodologías (**Farmacopeístas**, **Ingenieros Genéticos**, **Ingenieros FACADE** y la interdisciplinar **Control de Daños**) de esta Convención siguen una jerarquía académica. Los trabajadores no Iluminados (conserjes, asistentes de laboratorio, recepcionistas) proporcionan apoyo a los rangos ascendientes de Estudiantes, Asociados de Investigación, Investigadores Principales, Directores de Investigación y los misteriosos

Estereotipos

Convenciones compañeras: Los fuertes brazos derechos de nuestro cuerpo científico.

Las Tradiciones: Una embarrada manada de errores evolutivos.

Los Dispares: Aparentemente, por fortuna, extintos.

Administradores. Un despiadado, pero no Iluminado, contingente de operativos de campo y calle (apoyados por la colección de clones, constructos, Victors, agentes biomodificados y proyectos bestiales considerablemente más capaces de la Convención) proporciona fuerza cuando es necesario. Los agentes más versátiles aprenden técnicas y Procedimientos de todas estas disciplinas, desarrollando un formidable arsenal de conocimiento científico.

Avanzar en esos rangos exige estudio, investigación e innovación constantes. Los estudiantes deben superar muchas pruebas hasta terminar proporcionando y defendiendo una tesis que demuestre su dominio de la Ciencia Iluminada. El éxito significa promocionar a niveles progresivamente más altos en los que los diversos científicos pelean por subvenciones y recursos. Los investigadores pasan enormes cantidades de tiempo trabajando en equipo con otros agentes para demostrar su lealtad y utilidad para la Tecnocracia. Como cabría esperar, si no pueden publicar resultados exitosos para la Unión, deben perecer por su fracaso.

Iniciación: Esta Convención prefiere encontrar reclutas potenciales antes de que Despierten. En colaboración con la Torre de Marfil, los supervisores de los Progenitores analizan pruebas estandarizadas y buscan en bases de datos para encontrar eruditos astutos con potencial en ciernes (reclutar Progenitores *tras* su Despertar es más difícil… pero la Unión ofrece respuestas a mentes atribuladas). Los reclutas prometedores son marcados antes de la escuela médica, becados y se les ofrece la oportunidad de algo *más*. Si un recluta acepta, recibe entrenamiento por encima y más allá de lo que las Masas pueden ofrecer; si rehúsa, entonces todo el episodio es borrado de su mente como si hubiera pasado un mal rato, definido sólo por vagos recuerdos y una persistente sensación de que se ha perdido algo grande. En los peores casos, el estudiante muere de sobredosis con drogas recreacionales o sufre un suicidio por estrés. Los Progenitores odian desperdiciar buen material, pero la vida no siempre es justa.

Esferas Afines: Vida o Cardinal.

Foco: Los intrincados enigmas y el potencial de la vida orgánica son los fundamentos de las técnicas de los Progenitores. Sobre esa base, un Progenitor puede construir una amplia variedad de innovaciones. Aunque las aplicaciones concretas deben ser defendibles **(ver *"¡Espera! ¡Puedo explicarlo!"* en el recuadro *¡¡¡CIENCIA!!!* del Capítulo Seis, pág. 284)**, los Progenitores emplean una mareante cantidad de teorías y Procedimientos. Dicho esto, estas técnicas de ciencia extraña suelen exigir la presencia de un laboratorio bien provisto y de un trabajo intrincado y que a menudo lleva mucho tiempo. Cualquier herramienta que un sanador, científico o naturalista usaría puede proporcionar resultados milagrosos en las hábiles manos de un Tecnócrata entrenado, pero los Progenitores normalmente necesitan tiempo y espacio para obrar sus milagros.

Para ciertos evolucionistas, *El Poder Da la Razón*, en lo que respecta a paradigmas. Sin embargo, la mayoría de Progenitores prefieren los planteamientos de las hipótesis agnósticas en cuanto a Gaia como *Creación Divina y Viva*. La cibernética se mezcla con un planteamiento hipertecnológico de la medicina y los eclécticos métodos de la Convención suelen parecer ciencia extraña para los estándares de las demás Convenciones.

SINDICATO

Quienquiera que hace el dinero hace las reglas. Por fortuna, yo puedo hacer ambos.

El dinero es poder, no sólo por lo que puede comprar, sino porque la misma *idea* del dinero define lo que la gente vale. Palabras como "precio", "riqueza" y, sí, "valor" reflejan la influencia que el dinero ostenta en la sociedad humana. Nos definimos y vemos a los demás en formas que suelen basarse en su capacidad fiscal. Las nociones de clase y estilo dependen de las cosas que puede comprar el dinero. Y por ello, en muchos sentidos, el Sindicato es el grupo más poderoso de la Tierra en la actualidad.

No lo creerías si hicieras caso de los rumores. Después de todo, es un error popular vincular la palabra "sindicato" con los bajos fondos del crimen organizado. Una imagen común de los operativos del Sindicato los representa como gánsteres (peligrosos, sin duda, pero no rivales de la verdadera Iluminación). Y, aunque hay algo de verdad en esa impresión (después de todo, los bienes ilegales *son* rentables), es un camuflaje cuidadosamente mantenido que oculta la verdadera magnitud y el poder de esta Convención. En las raras ocasiones en las que un mago de las Tradiciones se cruza con un representante obvio del Sindicato, se intercambian balas con total seguridad. Sin embargo, lo que ese lamentable hechicero nunca comprenderá es que ese matón cargado de armas es lo más cerca de los salones de la influencia que va a estar nunca un friki lanzahechizos como él. El poder *real*, mientras tanto, reside cómodamente en oficinas ejecutivas muy por encima de la refriega.

En muchos sentidos, el Sindicato *siempre* ha dirigido la Tecnocracia. Después de todo, ¿de qué otra forma habrían conseguido los Masones Artesanos los fondos para sus cañones? ¿Cómo habrían construido si no los Exploradores sus barcos? Todos, artesanos, sacerdotes y caballeros, necesitaban dinero para poder adquirir las herramientas y juguetes de los que estaban tan orgullosos. Y desde los primeros días, ese dinero ha venido de las cámaras del Alto Gremio. A cambio, los Gremistas extraían impuestos, diezmos y botines al mismo tiempo que marcaban los objetivos... y, muy a menudo, las propias *realidades*... que gobernaban a las demás Convenciones. Aunque el Gremio rara vez se manchaba las manos, sus operativos y fondos extendían la influencia del grupo por todo el mundo humano.

Privada de sus connotaciones mafiosas, la palabra *sindicato* hace referencia a "aquéllos que unen las cosas". Cuando la Orden de la Razón se transformó en el siglo XIX, el Alto Gremio (cuyo nombre en inglés, *guild*, hace referencia al pago en oro) asumieron esa palabra como su nombre. Mientras que otros Tecnócratas experimentaban en laboratorios, perseguían Subversores de la Realidad o expandían los límites de la ciencia para llevarla al siglo XX, el Sindicato los unió a todos por medio del poder de la riqueza. Banqueros, comerciantes, políticos y el criminal ocasional vincularon el mundo a una única empresa rentable, unida por el comercio global, la diplomacia y los medios. Desde las navieras de la era imperial a las omnipresentes corporaciones de la actualidad, el Sindicato se ha alimentado literalmente del progreso humano. Y

Estereotipos

Convenciones compañeras: Tenemos un equipo ganador mientras ellos recuerden de qué lado están untadas de mantequilla sus tostadas y olviden quién sostiene el cuchillo.

Las Tradiciones: Algunos jugadores no saben cuándo retirarse e irse a casa. Si eso significa liquidarlos por completo, que así sea.

Los Dispares: Tinta roja en las pezuñas, son como vagabundos borrachos corriendo sueltos por tu casino con una 45mm. En pocas palabras, están lo bastante arruinados para ser peligrosos.

así, aunque la mayor parte de la Guerra de la Ascensión ha enfrentado a Trajes Negros y HIT Marks contra supersticiosos desesperados, el Sindicato ha consolidado el mundo en un puñado de corporaciones asociadas... la mayoría de las cuales controla.

Esto puede sonar siniestro... y, aun así, sin comercio ni dinero, la cultura tal y como la conocemos sería imposible. El lenguaje y las matemáticas evolucionaron mediante los negocios; las tecnologías se extendieron mediante el comercio; los sistemas monetarios regulados ayudaron a las civilizaciones a expandirse y prosperar. Hasta Jesús comprendió la importancia de "dar al César lo que es del César". El dinero y sus beneficios asociados son las recompensas ganadas por el trabajo duro y las empresas imaginativas. Es razonable que la gente que comprende esos sistemas mejor sea la que se beneficia más de ellos.

Organización: Organizado como una corporación (o quizás sea al revés...), el Sindicato desciende en forma piramidal. en la cúspide se sientan un Presidente Ejecutivo y diez Vicepresidentes de Operaciones (VPO) que lideran la Junta; los diversos Presidentes (u Hombres de Visión) responden ante la Junta y supervisan cada Constructo y Simposio. Los Gerentes responden ante estos Presidentes, y los Asociados (u Hombres Mágicos) responden ante los Gerentes. Esos Asociados comprenden el rango inferior de los operativos no Iluminados del Sindicato, siendo los Proveedores (alias Nuestros Amigos, o sencillamente "Grapas") quienes realizan las labores más bajas y se encargan de la mayoría de las tareas de poca importancia de la base de la pirámide.

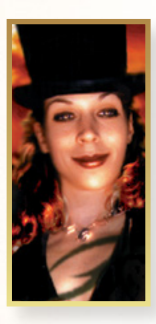
Iniciación: Talento, trabajo duro, industriosa imaginación y un don para comportarse de forma agresiva lo son todo en esta Convención. Los reclutas suelen provenir de oficinas o escuelas de negocios donde cazatalentos vigilan a las estrellas en alza... especialmente las que están muy endeudadas, son increíblemente hábiles o ambas cosas. Tras una serie de entrevistas, el potencial recluta es puesto a prueba, empleado como Proveedor y preparado para tener perspicacia despiadada y responsabilidad personal. Cuando un futuro Asociado revela que él controla el dinero en lugar de que el dinero lo controle a él, recibe una promoción a la división principal. Ahí, comienza a aprender los secretos del deseo y los medios para manipular el equilibrio de la realidad.

Esferas Afines: Entropía, Mente o Utilidad Cardinal.

Foco: *Ars Cupiditae*, el Arte del Deseo, supone el corazón de la metodología del Sindicato. Refinado por el Alto Gremio durante el medievo, este conjunto de técnicas se centra en el autodominio y la psicología social. Esencialmente, el practicante disciplina su propio cuerpo y mente, perfecciona sus técnicas de relación y establece un reino a su alrededor que gradualmente se expande en un imperio de sutil pero persuasiva influencia.

Salvo en las circunstancias más desesperadas, un representante del Sindicato *nunca* recurre a Procedimientos vulgares, e incluso entonces, esos Ajustes emplean armas de alta tecnología, artes marciales u otros métodos estilosamente tecnológicos. Muy a menudo, un Asociado del Sindicato manipula a la gente y los sistemas con empujoncitos sutiles, aunque efectivos: llamadas telefónicas, sobornos, apretones de manos, perfumes, seducciones, comidas energéticas, presentaciones de PowerPoint, hipereconomía, dominación social, etc; que hacen que los demás aprieten el gatillo mientras el Asociado cuenta los beneficios. *El Poder Da la Razón* en el mundo del Sindicato; sin él, la civilización como la conocemos se encuentra en un *Viaje El Poder da la Razón en el mundo del Sindicato; sin él, la civilización como la conocemos se encuentra en un Viaje Sin Retorno al Olvido al Olvido.*

Parte IV: Los Dispares



–Él no puede verte.

–Ya. Estoy algo acostumbrado a eso.

–No me refiero en el sentido habitual, Simon –me dice–. Me refiero a que has sido eliminado de su vista.

–Eso debe ser un alivio para él.

–¿Por qué?

–Porque... –Trato de mantener la amargura fuera de mi voz, y fallo– ...es más fácil para él olvidarme si no puede verme.

Su cara no revela nada. Tras ese velo no hay mucho que pueda ver. Supongo que en su país tienes que aprender a leer los ojos y la voz de la gente. No hay mucho más con lo que trabajar ahí. Para ser honesto, es desconcertante. Todos los matices habituales desaparecen.

El policía camina como si el lugar le perteneciese. A todos los efectos prácticos, así es. El color de su piel es menos importante que el color de su uniforme, pero ambos colores lo hacen más respetable que yo. Que yo y que la chica con el velo, debería decir. Aún no sé de dónde viene ella, pero parece haber estado por aquí desde hace algún tiempo. Cuando el policía pasa, ni siquiera se ralentiza. Su cara y su cuerpo nunca adquieren esa mirada de reojo a la que tan acostumbrado estoy. Maldita sea, no puede vernos. Podría acostumbrarme a esto.

–¿Por qué te estaba buscando? –pregunta ella sin susurrar. Los oídos del policía ni siquiera se inmutan y él no interrumpe sus zancadas.

–No me estaba buscando –le digo.

–Entonces, ¿por qué...?

No pretendo reírme de ella, pero lo hago. De nuevo, el policía no oye nada.

–Realmente tú NO ERES de por aquí, ¿verdad?

–De un poco lejos –responde de nuevo. No obtengo nada de su cara. Se me ocurre que quizás lleva ese velo menos por costumbre o hábito que por pura funcionalidad. Con eso en su cara no puedes leerla.

–¿Cómo haces eso?

–Es un truco útil –dice mirando más allá de mí al policía. Él está fuera, haciendo lo que sea que hacen los policías en sus cabezas cuando no están tratando de volar la mía. Esta vez, puedo sentir la diversión en su voz.

–Estoy seguro de eso –le digo–. ¿Crees que podrías enseñármelo?

–¿Por qué otra cosa crees que estaba aquí? –pregunta mirándome a los ojos. Espero a que diga mi nombre completo, como si fuera una clase de hechizo. Ésa es la forma en la que se supone que funcionan escenas como ésta, supongo, pero ella no lo dice.

Esbozo una sonrisa por ambos.

–No sé, pero tengo la sensación de que estoy a punto de descubrirlo...

Eh, ¿tú no te uniste a...?

Según varios suplementos de **Mago Edición Revisada**, muchos Oficios se unieron a diversas Tradiciones, destacando sobre todo las Casas Herméticas Ngoma y Solificati, junto con la presencia Wu Lung dentro de los Akashayana y la Casa Hermética Hong Lei. ¿Pasó eso? Bueno, depende de los deseos de cada Narrador concreto.

En términos oficiales de **Mago 20**, esas uniones ocurrieron; sin embargo, los conversos suponen sólo un pequeño porcentaje de todos los miembros del grupo. Algunos individuos podrían haber cambiado genuinamente su afiliación y pertenecer de forma firme a la Tradición que han escogido... en cuyo caso y por definición no son miembros de la Alianza Dispar. Incluso si comparten orígenes y prácticas con su Oficio, hoy en día son magos de las Tradiciones, no Dispares.

Otros conversos tienen objetivos más profundos. Sí, usarán al Concilio y sus Tradiciones como refugio, ayuda y apoyo. Sin embargo, en sus corazones aún son Dispares que trabajan en pos de las metas de su Oficio original, de la Alianza o de ambos. Si estalla un conflicto, habrá cuchillos en la espalda y pieles de plátano bajo los pies de sus respectivas Tradiciones. En caso de una guerra a gran escala, esto podría resultar ser una desagradable sorpresa para el Concilio... probablemente una fatal.

Por otra parte, esos puentes entre el Concilio y los Dispares podrían en cambio proporcionar una estabilidad que cambiaría las reglas del juego para ambos grupos. Igual que los Eteritas y los Adeptos Virtuales cambiaron de barco para unirse al Concilio, también la membresía compartida podría atraer grupos como los Bata'a, Ngoma, Solificati y Templarios para que se unieran completamente al rebaño del Concilio. Las Tradiciones y los Oficios podrían unirse y cementar la Unidad que los Ahl-i-Batin han perseguido durante siglos. Si las cosas marchan así, la promesa original del Concilio podría surgir en el nuevo milenio como una facción mística mayor y más inclusiva... verdaderamente a la altura de la Unión Tecnocrática.

Mientras tanto, esos grupos podrían parecer divididos entre las Tradiciones y los Dispares, quizás incluso estar discutiendo los cursos de acción de sus respectivas sectas. Como cualquiera que haya estudiado las sociedades ocultistas puede atestiguar, tales divisiones son terriblemente comunes tanto en el mundo real como en el Mundo de Tinieblas. Las sociedades secretas suelen tomar muchas formas diferentes, cada una de las cuales es aparentemente la Verdadera Orden del Loquesea Místico. Como en muchos otros casos, **Mago 20** deja la respuesta final a estas preguntas en tus manos.

Practicadas sutilezas

El rumor sobre sus muertes ha sido enormemente exagerado.

Oh, seguro que se ha dicho que los Oficios, esas sectas Dispares que rechazaron unirse a las Tradiciones o la Tecnocracia, han sido más o menos exterminadas con el cambio de milenio. Ésa es la historia más conveniente para ambos grupos. A las Tradiciones les gustaría pensar que cualquiera fuera de su pequeño mundo seguro está condenado, y los Tecnócratas han declarado la victoria sobre sus rivales místicos. Por ello, es razonable que esos Dispares hayan desaparecido por completo, que sus miembros se hayan repartido entre diversas Tradiciones o hayan sido cazados hasta la extinción a manos de la Tecnocracia.

Ésa es la historia oficial. Y no es ni remotamente cierta.

En la actualidad, muchos de los grupos mejor conocidos en los márgenes de la Guerra de Ascensión no sólo están vivos y sanos, sino que se han unido sigilosamente en su propia agrupación: una sarcásticamente denominada *Alianza Dispar* cuyo apodo ironiza sobre la visión que el Concilio tiene de sí mismo como el Gran Salvador Blanco de los magos. Aunque diversos Oficios (los extraños Hem-Ka Sobk y los demoníacos Wu Keng entre ellos) *han* sido aparentemente destruidos, los grupos mayores no sólo han sobrevivido, sino que, en las sombras, han prosperado.

¿Cómo? No es difícil de entender. "Los Sutiles" es literalmente el nombre asumido por los Ahl-i-Batin, y otros grupos como los Bata'a y las Hijas de Hipólita han pasado siglos siendo más o menos invisibles. Al provenir, como muchos magos hacen, de culturas desposeídas y denominadas "no personas", los grupos Dispares tienen mucha práctica en desaparecer. Cuando los cazadores de brujas llamaron a la puerta o los esclavistas aplicaron mano dura, esa gente supo cómo esconder sus prácticas y tener todas las excusas correctas. Ocultar su poder ha sido su segunda naturaleza durante bastante tiempo.

Sin embargo, esa época de ocultación puede terminar pronto.

Una alianza silenciosa

En los noventa, muchos representantes de los Dispares comenzaron a preparar el terreno para una alianza. Como otra gente que había estado viviendo en los márgenes de la sociedad hasta entonces, reconocieron el potencial de las redes sociales globales, el contacto virtual y la protección mutua. Antes de Internet, tal gente debía encontrar localizaciones físicas para reunirse; sin embargo, conforme el mundo se ha ido cableando, la necesidad de un espacio físico seguro ha ido desvaneciéndose. Para el cambio de milenio, cientos de magos Dispares han contactado unos con otros y han comenzado a planear. Quizás una Alianza libre del bagaje de las Nueve Tradiciones podría ser una buena idea después de todo...

Cinco grupos proporcionaron las bases de esta Alianza:

- Los **Batini**, que ahora buscan nuevos compañeros para una nueva senda hacia la Unidad;
- Los **Ngoma**, cuyo trabajo a lo largo y ancho del llamado continente negro los ha mantenido relativamente ocultos desde el Renacimiento;
- Los **Bata'a**, quizás la mayor de las sectas, cuya influencia se extiende desde América del Norte y del Sur hasta África Oriental y Central;



- Los **Huecos**, disgustados con las chorradas de las Tradiciones, buscan hacer algo mejor;

- ...y los **Hijos del Conocimiento**, quienes se consideran los verdaderos herederos del tan (ab)usado título *Solificati*.

Las conversaciones brotaron en la cultura de club mundial, donde los representantes de estos cinco grupos mantienen una fuerte presencia, especialmente por toda Europa, India y Oriente Próximo. Surgió en chats y sectores de la Red Digital. Mientras el Guerrero de la Ascensión se preparaba para invadir Horizonte, los diversos huérfanos de su ejército comenzaron a hablar unos con otros. Sí, el Concilio estaba roto y la Tecnocracia era peor... pero el concepto de una Alianza Dispar tenía sentido. Cuando la Tecnocracia puso sus ojos en los diversos Oficios, las redes establecidas por esos encuentros ayudaron a esos grupos a sobrevivir a la purga. Aunque unas pocas sectas menores fueron cazadas, la Alianza en ciernes ocultó a las demás. Y una vez ocultos, esos magos urdieron una Alianza mayor y más segura.

Terreno común secreto

Desde esa purga, los grupos centrales han hecho propuestas a otras sectas bastante fiables de todo el mundo. Los Kopa Loei fueron bastante fáciles de convencer... especialmente porque muy pocos magos de la Alianza eran *ha'oles* caucásicos. Los Taftâni han sido más reticentes, dada su complicada historia con los Ahl-i-Batin y la naturaleza solitaria de los Tejedores en general. Los Caballeros Templarios y las Hermanas de Hipólita son *muy* extraños compañeros de cama, aunque sus usuales exclusiones del sexo opuesto sirven para equilibrarse el uno al otro dentro del grupo mayor. Quizás a quienes más costó convencer fueron, no obstante, los venerables Wu Lung, cuyo ancestral linaje e infame orgullo los vuelve reticentes a aceptar a otros grupos de cohortes de ojos redondos. Aun así, la Alianza tiene mucho que ofrecer... especialmente porque varios de sus miembros conocen un secreto:

Comprenden lo corrupta que es la Tecnocracia. Y más importante, creen que saben *por qué*.

Los Solificati, Templarios y Wu Lung, tienen un largo y feo historial con la Unión Tecnocrática. En un momento u otro, los tres grupos pertenecieron a la Orden de la Razón o se aliaron con ella. Y los tres han sido traicionados por esa asociación. Han visto el corazón de la corrupción dentro de ese grupo... y, en el caso de los Templarios, casi los destruyó. Por ello, para ellos, hay algo personal en derribar a la Unión. Es, bastante literalmente, la Gran Bestia que está devorando el mundo.

Los Bata'a, Kopa Loei, Ngoma y las Hermanas también tienen rencillas por resolver con la Unión. Después de todo, fue el triángulo comercial de la reina Isabel el que atacó salvajemente tanto África como las Américas, y los barcos de los Exploradores destrozaron Polinesia. Los Bata'a fueron forjados por 500 años de genocidio, esclavismo y odio, mientras que las Hermanas han esquivado la sombra del patriarcado (Tecnocrático y de otro tipo) desde su creación hace aproximadamente tres milenios. Y después están los Taftâni, cuyas Artes han sido contaminadas con Paradoja y

¿Quién está moviendo estos hilos?

Así que, ¿es *cierto*? ¿Está la Tecnocracia secretamente controlada por los Caídos? Como vimos en la sección anterior, *podría* ser cierto… o podría *no* serlo. Lo importante es que la Alianza Dispar *cree* que sí. Esa creencia podría causar toda clase de complicaciones si resulta que la Unión en realidad no está controlada por infiltrados Nefandos… especialmente si resulta que las Tradiciones secretamente *sí lo están*. Quizás *nadie* está controlado por los Nefandos, pero todos creen que el *otro* grupo sí. Los Caídos no *necesitan* estar realmente involucrados en absoluto… aunque podrían haber estado extendiendo rumores sobre su implicación. Qué lío. ¿No es divertida la paranoia?

cuya gente ha sido quemada con fuegos tecnológicos. Así que *es* personal para todos ellos. El Pogromo Tecnocrático sólo ha consolidado la resolución de la Alianza.

Mientras tanto, los Batini comparten una historia igual de agitada con los Nefandos. Como sombras de los Sutiles, los Caídos comparten ciertos rasgos con los Batini. Ambos grupos son sutiles, persuasivos, maestros de la confusión y el engaño. Los Batini persiguen la Unidad, pero los Nefandos alientan la disgregación. Ambos grupos tienen viejos rencores contra el otro… y por ello, una vez que los Templarios, Solificati y Wu Lung aseguraron haber descubierto a los titiriteros Caídos dentro de la Tecnocracia, el curso de acción resultó claro.

En muchos sentidos, los Nefandos realmente forjaron el núcleo de esta improbable Alianza. Ya sea por su infiltración en la ya odiada Tecnocracia; los sangrientos vínculos de los Reyes Demonio y los Tejedores y los Batini que los expulsaron de Oriente Próximo; sus horribles crímenes contra las Hermanas, los Kopa Loei, los Huecos y los Bata'a; o simplemente su naturaleza satánica (que los pone directamente en la mira de los Templarios), los Caídos tienen muchos enemigos jurados. Así que resulta razonable que esos enemigos hicieran causa común, a pesar de sus muchas diferencias, contra la despreciada Tecnocracia y los Nefandos que creen que están tras ella.

La Alianza no puede atacar a la Tecnocracia de frente. Eso no sólo sería un suicidio, es una mala táctica y unas terribles relaciones públicas. Como las Tradiciones han demostrado, los asaltos directos tienden a matar a la gente equivocada. En su lugar, la Alianza ha comenzado a hacer lo que la gente oprimida suele hacer: derribar a los amos desde dentro, lanzando sutiles campañas de sabotaje, subversión, engaño y exposición.

¿Y qué *pasa* con las Tradiciones? Según la historia oficial, los supervivientes de los Oficios se unieron a diversos grupos dentro del Concilio. Hasta cierto punto, es cierto; algunos refugiados *sí* que encontraron un nuevo hogar entre los magos del Concilio. La mayoría de ellos sencillamente tienen una segunda afiliación hacia la Alianza Dispar también. Después de todo, la Tecnocracia no es el único amo que merece que le bajen un poco los humos…

Organización

Al menos por el momento, la Alianza Dispar es una poco definida confederación de estados independientes que carece de protocolos, liderazgo central, títulos comunes, ideales de Ascensión y otras complejidades del Concilio y la Tecnocracia. Cada Aliado es una unidad autogobernada que coopera voluntariamente con el grupo en su conjunto. Dados los abusos que cada grupo ha sufrido en el pasado y las imposibilidades logísticas de, digamos, hacer que los Templarios o las Hermanas acepten (o se den) órdenes unos de otros, es probable que las cosas sigan así, al menos durante un tiempo. Esta informalidad supone tanto una fortaleza como una debilidad para la Alianza en su conjunto.

Actualmente, la Alianza funciona en base a un montón de promesas y poco más. Por pura necesidad, esto debe cambiar si los Dispares esperan convertirse en menos… dispares. Para poder derribar a un enemigo tan poderoso y establecido como la Unión Tecnocrática (o, si fuera el caso, el Concilio de las Tradiciones), la Alianza necesita más estabilidad de la que disfruta actualmente. Es fácil mantener la cohesión cuando eres esencialmente invisible, pero si tu alianza planea sobrevivir al primer gran choque con un rival, va a necesitar algo más que un odio común por ese enemigo.

Esta Alianza Dispar combina algunos grupos *muy* diferentes, sectas cuyas prácticas y filosofías pueden ser diametralmente opuestas. Un grupo estable requiere cierta autoridad y, aunque las sectas individuales tengan autoridades *internas*, nadie ha establecido aún cómo resolver las cosas si éstas terminan a golpes. Considerando que los Templarios son milenaristas cristianos y patriarcales, los Taftâni son maestros espirituales arábigo-persas, las Hermanas son paganas feministas y los Wu Lung son aristócratas confucianos, la Alianza se enfrenta a algunos desafíos ideológicos enormes. Aun así, mientras prevalezca la atmósfera de respeto mutuo, la Alianza podría ser un punto de inflexión en el mundo de **Mago**.

Cada grupo Dispar es un conjunto de supervivientes de un orgulloso y respetable linaje; un puñado de gente cuyas culturas y prácticas resisten los constantes ataques del mundo exterior. Como tal, son estrechos de miras y a menudo paranoicos, equilibrando confianza y buena voluntad con una historia de traiciones. Por ello, cuando los interpretes, mantén un ojo en las sombras, comprende cuidadosamente a tus aliados y recuerda que el camino del pasado dolor a la futura prosperidad podría estar determinado por la gente en la que confías y el grado en que confías en ella. Esta Alianza es por tanto una delicada prueba de fe.

Pero, de nuevo, ¿no lo son *todas*…?

Reclutas potenciales

Más allá de los cinco miembros centrales de la Alianza y sus actuales socios, la Alianza Dispar tiene vínculos con otras sectas que podrían tener un papel en los futuros planes de la facción;

- Los *Balamob*, un grupo de sacerdotes-jaguar mayas.



- La *Sociedad del Trueno*, una confederación de místicos de las naciones nativas de Norteamérica que quiere tener poco o nada que ver con la Tradición de los Cuentasueños.
- Los *Uzoma*, mediadores yoruba ante los espíritus sagrados cuyas Artes inspiraron a los Bata'a.
- Los *Návalon*, un grupo escindido de Tecnócratas idealistas que reverencia el ejemplo del rey Arturo y desprecian la corrupción de su anterior Unión.
- Los *Mirainohmen*, o simplemente *Nohmen*, una secta de jóvenes embaucadores tecnomísticos japoneses que usan vínculos con espíritus tecnológicos para cambiar identidades y socavar las preconcepciones sociales.
- Los *Dedicantes de la Espina Roja*, una secta de magos lilitianos cuyas prácticas hacen que los Verbena y el Culto del Éxtasis parezcan mansos.
- Los *Itz'at*, una secta de videntes mayas largo tiempo ocultos que misteriosamente han pasado desapercibidos durante 500 años.
- Los *Go Kamisori Gama*, un clan de ninjas hipertecnológicos con sus propias razones para desear derribar a la Tecnocracia.

Aunque es improbable que todos estos grupos se unan a la alianza (o que ciertos Aliados aguantaran jamás su presencia, especialmente en el caso de la Espina Roja y Návalon), estas sectas y otras como ellas han entrado en la órbita de los Dispares. Podrían no convertirse en auténticos Aliados, pero podrían ser una lista de afiliados a los que recurrir una vez que la Alianza Dispar termine por revelarse ante las otras facciones.

Secretismo: El corazón de la Alianza

Procedentes como son de culturas y subculturas específicas, los magos Dispares representan a gente que suele ser ignorada en el mundo industrializado. Las bases de los Aliados y su gente, entonces, provienen de la cultura, creencias, metas y prácticas místicas concretas de cada grupo. Un banquero Ngoma, por ejemplo, no tendrá mucho en común con un chico de la calle Hueco más allá de su nueva y potencialmente temporal Alianza. Cada persona tendrá sus necesidades, deseos y prácticas individuales que dependen más del Oficio de esa persona que de la Alianza en su conjunto. Por razones obvias, esto los alienta a ser secretistas, sutiles y elusivos en lo que respecta a su existencia e identidad.

La supervivencia debe ser la meta más importante de todas… lo cual lleva, por extensión, al secretismo. Recuerda, la Alianza es un *SECRETO*, su supervivencia y prosperidad están ligadas a mantener ese secreto a salvo. Un Hueco podría pasar el rato en su club favorito y probablemente admitir que es un Oscuro ante quienes sepan qué significa tal término (asumiendo, por supuesto, que los Huecos no traicionasen a las Nueve Tradiciones; si eso *sí* ocurrió, ni siquiera va a admitir esa afiliación). Aun así, no irá alardeando de sus aliados entre los Bata'a y demás (ésa sería una potencial sentencia de muerte para esos

Destinos futuros: ¿Traición Hueca?

Según ciertas fuentes, Horizonte cayó debido a que un embajador de los Huecos condujo a las fuerzas Tecnocráticas a ese reino. Si esa acusación es cierta o no, sigue siendo un debate incluso dentro de los suplementos de **Mago**. Varios libros de la **Edición Revisada** lo afirman, mientras que otros presentan a los Huecos como un puñado de disidentes inofensivos. Así que, ¿perpetraron los Oscuros la mayor traición de la historia del Concilio? ...Y si fue así, ¿fue obra de un individuo traicionero o fue parte de un plan maestro en nombre de los Huecos?

A estas alturas, probablemente estés familiarizado con la frase "es decisión tuya". Sin embargo, en el caso de esta "traición Hueca", es una decisión muy significativa. Si el embajador Oscuro *sí* provocó la caída de Horizonte, entonces los Huecos son objetivo de cada mago de las Tradiciones con un rencor comprensible... o *serán* objetivos pronto, si esa traición aún ha de revelarse. Si ése fuera el caso, la Alianza Dispar podría verse siendo enemigo declarado del Concilio, aunque la mayoría de Dispares no sepan nada de Horizonte o el ataque.

Como Narrador, podrías tener una monumental espada de Damocles colgando sobre los Dispares, esperando el momento en el que las Tradiciones descubran la traición del embajador Hueco. La Tecnocracia también podría querer limpiar los cabos sueltos eliminando a los Huecos (y sus aliados) de una vez por todas. Quizás ese embajador era realmente un Hueco chaquetero, que no sólo había traicionado a las Tradiciones sino también a los Huecos en nombre de los Nefandos. Podría haber sido un simple acto de rencor. Lo más probable es que actuase por su cuenta... pero, quizás, *no*. ¿Podría ser todo el ataque a Horizonte un plan para deshacerse de los inútiles y hacer hueco a la Alianza Dispar? ¿Es la misma idea de la traición Hueca un rumor sin fundamento? ...E incluso si lo es, ¿alguien cree que las Traiciones sencillamente *ignorarán* la posibilidad de que su Concilio fuera destruido por los Huecos? De ninguna manera.

Sea la acusación cierta o no, la idea de la traición Hueca sin duda influirá en el resto de Dispares. Después de todo, los Huecos podrían traicionarlos con la misma indiferencia. Si la verdad sigue sin saberse, entonces su revelación podría hacer pedazos a la Alianza. Si otros magos de los Oficios han oído rumores (sean relatos muy rigurosos o no), esos rumores probablemente teñirán la percepción general respecto a los Huecos. Quizás alguna gente sienta que era necesario hacerlo; otros, sin embargo, podrían estar esperando encontrar un cuchillo negro y moderno clavado en su espalda, y podrían estar urdiendo planes en consecuencia.

Enfrentado a las potenciales repercusiones de la traición Hueca, el Narrador tiene varias opciones:

- **Ocurrió:** El embajador Hueco causó la caída de Horizonte, ya fuese por sí mismo o en nombre de todo el grupo. Ahora los Huecos están en guerra con los magos de la Tradiciones, y la Alianza Dispar es una táctica de supervivencia. Quizás la verdad aún no se conozca, pero los Huecos se están preparando para el inevitable castigo. Mientras, la purga Tecnocrática ha estado masacrando a los Dispares para encontrar y matar al embajador Hueco. Ya sea ahora o en el futuro próximo, los Huecos y otros Dispares se enfrentarán a una guerra abierta tanto con las Tradiciones *como* con la Tecnocracia... una guerra posiblemente instigada por los Nefandos o quizás iniciada por la descuidada traición de un solo hombre.
- **Existen rumores:** Las teorías conspirativas afirman que los Huecos están tras la caída de Horizonte, pero la mayoría de los magos de las Tradiciones no las creen. Sin embargo, unos pocos *podrían hacerlo*, así que la Alianza Dispar aún sirve como armadura protectora para los Huecos. Aun así, si algo llegase a demostrar la veracidad de los rumores, sin duda estallaría la guerra descrita antes. No hay forma de que el Concilio perdone una traición a esa escala.
- **Nunca pasó:** O bien Horizonte nunca cayó o fue atacado, pero nada vincula a los Huecos con esa invasión. Las Tradiciones y los Huecos aún se llevan tan bien como siempre y la Alianza Dispar es sólo un intento de proteger a los magos no alineados frente a la purga Tecnócrata mientras también exponen la infección Nefanda dentro de la propia Unión.

En cualquier caso, la Alianza Dispar se enfrenta a importantes conflictos, con algunas sorpresas dramáticas esperando en un futuro no demasiado distante...

aliados y muy probablemente para él mismo). Si la Tecnocracia ha estado yendo a por los magos de los Oficios, la Alianza y su gente tratarán de pasar desapercibidos y probablemente se declararán miembros de otras sectas en lugar de la suya propia.

Y así, por el momento al menos, la Alianza Dispar permanece como un secreto bien guardado cuyo propósito podría incluir la guerra contra la Tecnocracia, las Tradiciones o ambas. La inestable naturaleza de esta Alianza, el secreto esencial de su existencia y la devoción religiosa inherente a varios de sus actuales Aliados podrían convertirla en un jugador potencialmente explosivo en la política oculta del mundo del siglo XXI.

Ahl-i-Batin

Estar en todas partes y aun así en ninguna es la clave para esconderse a plena vista.

Todo está conectado, ya que todo es Uno. Aunque este mundo parece ser un rico desfile de gente, lugares, criaturas y pensamientos, esa miríada de elementos no son más que espejos y reflejos de una Unidad mayor. Cuando uno se percata de esta verdad fundamental, el Tapiz se despliega, respondiendo a tu voluntad. Esa Voluntad y el Tapiz se convierten en el Único. Los Ahl-i-Batin han conocido esta verdad desde sus comienzos en la legendaria Noche de Fana, cuando, en medio de una terrible guerra, una facción de Akashayana tropezó con un grupo de *Darwushim* (derviches) que estaban danzando y girando en la noche iluminada por la Luna. En esa noche, los Hermanos y los Darwushim bailaron juntos, formaron un gran mandala… y en medio de esa danza, una ancestral consciencia Despertó.

Llamada *Entelequia* por ciertos eruditos, se decía que esta consciencia constaba de las almas de magos que habían vivido en una era anterior a ésta, magos que esperaban llevar a la humanidad a una armoniosa unidad con el cosmos. Cuando la Entelequia se manifestó en nuestro caótico mundo, se fragmentó y disolvió. Al hacerlo, provocó que los Akashayana y los Darwushim bailaran en el centro para convertirse en una única entidad que ni era un hombre ni otro. Esto era el *Kwajah-al-Akbar*, y cuando pronunció su poderosa profecía, aquéllos que bailaron en torno a él fueron iluminados. El tiempo cesó. Todos en aquel campo fueron uno con sus compañeros de baile; unidos en mente, cuerpo y espíritu.

Cuando Fana terminó, todos los que habían estado unidos se convirtieron en individuos de nuevo, para siempre transformados por la experiencia. ¿Qué utilidad tenían sus nombres? ¿Qué importancia tenían el país o el reino cuando uno comprendía la Unidad de todas las cosas? La historia de esa noche acaba con estas almas recién nacidas formando un círculo y bailando en espiral hacia su centro, donde, uno por uno, desaparecieron. Cuando estos *Ahl-i-Batin* ("Sutiles" o "Interiores") reemergieron, su único propósito era continuar el legado de la gran consciencia que ahora hablaba en las voces de sus Avatares. Desde la más humilde choza al más grandioso de los palacios, estos magos usaron sus Magias Despertadas para producir la Unidad para toda la humanidad.

Éstos son los mitos que rodean a los Batini. Tales cuentos recuerdan que una vez, no hace mucho, los Ahl-i-Batin se sentaron en el Concilio de las Nueve Tradiciones, ocupando el Asiento de Conexión, como se llamaba entonces a Correspondencia. La gente ha dicho que el ascenso de la Unión Tecnocrática significó el fin de los Sutiles y los forzó a exiliarse a todos ellos y a ocultarse en el misterioso reino del Monte Qaf, perdidos en el tiempo y la oscuridad. Todo el mundo sabe eso.

Y lo que todo el mundo sabe es falso.

Estereotipos

Las Tradiciones: Rechazan ver las conexiones entre todas las cosas que nos hacen Uno, ¡y aun así creen ser las autoridades de todo lo místico!

La Tecnocracia: Plagados por completo de corrupción Nefanda. Ahora, más que nunca, debemos romper su cáscara y purgar sus venenos.

Los Dispares: ¡Quizás la Unidad hablará más claramente en las voces dispares de lo que lo ha hecho en las tradicionales!

Los Ahl-i-Batin realmente nunca *fueron* a ninguna parte. En su lugar, fueron a *todas partes*, abandonando la agitación de los pogromos Tecnocráticos en Oriente Próximo para emerger en Europa, Asia, las Américas, África central y meridional… siempre llevando al mundo de forma gentil y delicada hacia la Unidad: un susurro, un suspiro, una caída de una hoja cada vez.

Pero, aunque los Batini se centran en la Unidad y la luz, sus métodos en la práctica suelen adoptar la forma más oscura y sangrienta de la guerra (especialmente en lo que respecta a su ancestral lucha contra los Nefandos). Se ha dicho que nadie conoce las costumbres de los Espejos Oscuros o los batalla tan asiduamente como los Batini. Después de todo, fueron estudiosos Batini quienes recopilaron el temido *Sebil-el Mafouh Whash* que trató en detalle por primera vez a los Nefandos, y fueron Maestros Batini quienes expulsaron a los Reyes Demonio de Oriente Próximo. Por desgracia, su profunda conexión con los Caídos también hace a los Sutiles más susceptibles a la corrupción Nefanda de lo que serían de otra forma. Ambos grupos podrían, de hecho, ser vistos como reflejos opuestos del mismo principio: todas las cosas están Unificadas y por ello todas las cosas permanecen vinculadas… incluso la luz a la oscuridad y el olvido a la esperanza.



Organización: La Unidad surge de la estructura; por tanto, los Batini valoran el orden en su organización. Hay cinco *kanatos* en cinco partes del mundo, cada uno presidido por un Maestro Murshid llamado *Qutb* o "polo". Cada kanato está constituido por una docena o más de cábalas compuestas por unos cuantos Murshids, varios Murids y entre 10 y 20 iniciados. Cada cábala sabe que las demás existen, pero rara vez contactan con otros Ahl-i-Batin fuera de su círculo inmediato.

Iniciación: Unirse a esta secta requiere partes iguales de secretismo y paciencia. Normalmente, un candidato a ser iniciado es observado durante años antes de ser abordado por un Murid. Si el candidato expresa interés en los Ahl-i-Batin, pasa por un lento y continuo proceso para retirarse del mundo (y de las posesiones y lujos inherentes de éste) y adoptar severos niveles de ascetismo. Esta sucesiva eliminación de distracciones y tentaciones separa al iniciado del ego y las ataduras y lo prepara para abrazar la mayor libertad de la Unidad.

Esfera Afín: Correspondencia o Mente, pero *nunca* Entropía.

Foco: Como su nombre declara, los Batini son sutiles. La frase "no dejar rastro" tiene un significado especial en todo lo que hacen. Un mago Batini suele pasar semanas, meses, e incluso *años* observando, considerando y contemplando una situación antes de usar finalmente sus Artes para empujar las cosas en la dirección deseada.

La fe es un elemento esencial en las prácticas Batini, con una creencia central en que el *Orden es Divino y el Caos Terrenal*. Ciertos Batini aseguran que *Todo es Bueno* y otros tienen la desalentadora convicción de que *Todo es una Ilusión*. La sabiduría loca, la alquimia y la Alta Magia Ritual mantienen su lugar tradicional entre las Artes Batini junto con el yoga, la Magia callejera, *hackeo* de la realidad e incluso la Magia del caos que aparecen en las prácticas de ciertos devotos.

A pesar de su perspicacia mística, los Batini no pueden aprender las Artes de Entropía en absoluto. Este punto ciego místico supone un interesante enigma: si todas las cosas están Unificadas, entonces, ¿la corrupción tiene un lugar en ese sagrado orden? Ésa es una cuestión que la secta aún no ha respondido.

BATA'A

Donde hay fe y pasión, la libertad encuentra el camino.

Desde las profundidades de los pantanos de Luisiana y los remansos del Misisipi, tambores espirituales hacen sonar el pulso de la vida hambrienta. Golpeando como miles de corazones acelerados, resuenan con los fantasmas de antiguos nativos y esclavos asesinados. Más y más alto, se gritan unos a otros, resonando por todas las islas del Caribe y hacia el interior de América Central y del Sur; heraldos de un salvaje y bendito éxtasis y la húmeda y roja obra de la amargura y la venganza.

Llamados así por los tambores espirituales sagrados de las culturas del Caribe, los magos que se llaman a sí mismos *Bata'a* poseen el poder único de simultáneamente excitar las almas de los hombres hasta las cumbres del amor y el agradecido asombro y de hundirlas en las profundidades de la horrorosa agonía. Estos practicantes del vudú, el candomblé e incluso el catolicismo español, los cuales son muy incomprendidos o malinterpretados por los extranjeros, trazan su ascendencia hasta siete tribus africanas, esclavizadas para trabajar en las granjas y plantaciones del Nuevo Mundo. Como cuentan los viejos fantasmas, estos esclavos llevaron sus propios espíritus y tradiciones con ellos sólo para descubrir intereses y costumbres comunes con los nativos del Caribe y los isleños arahuacos. Con el tiempo, estas culturas se mezclaron, incorporando el catolicismo a su propio espiritualismo mágico. El resultado produjo una nueva sociedad, tanto mundana como Mágica, que fortaleció a los esclavos en ciertos lugares como Barbados, Bermudas y Haití para que derrocasen a sus falsos amos y exigieran venganza por aquéllos asesinados en la lucha.

Aunque sus patrias han sido asoladas por la conquista, la esclavitud, la piratería, la guerra, la corrupción, el desastre y la pobreza, los Bata'a aún tienen fe en *Les Invisibles*: los poderosos espíritus que impregnan la tierra y su gente. Esta gente reverencia, adora y sirve a *Les Mystères* (también llamados los *Loa* u *Orishas*) y atribuye sus habilidades y poderes Mágicos a ellos... y *sólo* a ellos. La "Magia" proviene de la comunión: un respetuoso intercambio de poderes y ofrendas. Para los Bata'a, o crees en los sagrados ritos o puedes contarte entre *les idiots*, los estúpidos que descartan o trivializan a los espíritus y sus Artes.

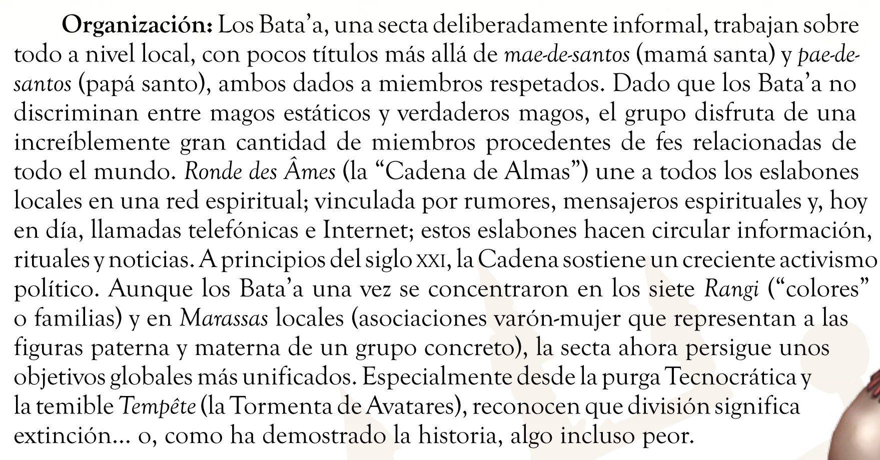
Más allá de los estereotipos absurdos del "vudú" yace un credo superviviente de asimilación reverente. Los Bata'a sacan el mayor partido de aquello con lo que trabajan: santos franceses, dioses africanos, maldiciones germánicas, bienes españoles, espíritus nativos y el latido de la gente, reflejado en los tambores, un pulso que no puede ser acallado por ninguna fuerza en la Tierra. Es este latido el que da su nombre a la secta y es ese desafío el que da a los Bata'a su independencia. Porque, aunque podrían forjar alianzas con las Tradiciones Verbena y Cuentasueños, tener vínculos con los Huecos e incluso tolerar la presencia de ariscos y viejos Cruzados, estos místicos son, en definitiva, gente independiente. Hasta sus lazos con los Loa se basan en el respeto mutuo, no en la abyecta servidumbre.

Estereotipos

Las Tradiciones: Aliados útiles, pero demasiado devotos de sus propios intereses como para que nos resulten amigos de confianza.

La Tecnocracia: Bonitas cadenas nuevas, los mismos viejos esclavistas.

La Alianza Dispar: Nuestros aliados comprenden el peso de la bota de alguien sobre tu cuello. Aun así, demasiados de ellos se convertirían en conquistadores si pudieran... y algunos han sido conquistadores antes. Una alianza útil por ahora, pero no una que crea que vaya a durar.



Organización: Los Bata'a, una secta deliberadamente informal, trabajan sobre todo a nivel local, con pocos títulos más allá de *mae-de-santos* (mamá santa) y *pae-de-santos* (papá santo), ambos dados a miembros respetados. Dado que los Bata'a no discriminan entre magos estáticos y verdaderos magos, el grupo disfruta de una increíblemente gran cantidad de miembros procedentes de fes relacionadas de todo el mundo. *Ronde des Âmes* (la "Cadena de Almas") une a todos los eslabones locales en una red espiritual; vinculada por rumores, mensajeros espirituales y, hoy en día, llamadas telefónicas e Internet; estos eslabones hacen circular información, rituales y noticias. A principios del siglo XXI, la Cadena sostiene un creciente activismo político. Aunque los Bata'a una vez se concentraron en los siete *Rangi* ("colores" o familias) y en *Marassas* locales (asociaciones varón-mujer que representan a las figuras paterna y materna de un grupo concreto), la secta ahora persigue unos objetivos globales más unificados. Especialmente desde la purga Tecnocrática y la temible *Tempête* (la Tormenta de Avatares), reconocen que división significa extinción… o, como ha demostrado la historia, algo incluso peor.

Iniciación: Para ser tenido en cuenta para ser miembro, se debe ser verdaderamente devoto de los Loa. El candidato debe buscar a un miembro conocido de los Bata'a y pedirle que le instruya. Muy a menudo, especialmente en el caso de los estudiantes blancos, no se concede esta petición a menos que el potencial iniciado tenga conexiones o sea presentado por fuentes reputadas. Una vez aceptado, el candidato jura sacrificar todo su tiempo y dinero por un año de servicio a su profesor y su Oficio. Al final de ese período, si demuestra talento, devoción y sentido común, se convierte en un *hounsis* (iniciado) y comienza a aprender sobre *Les Invisibles*, lo que conduce a su primera posesión. Tras un largo aislamiento de oraciones, ayuno y purificación, el iniciado recibe una potente mezcla de alcohol y hierbas alucinógenas y es dejado a merced de Les Mystères. Si sobrevive, se convierte en un Bata'a.

Esferas Afines: Espíritu o Vida.

Foco: Basadas en la sublime unión entre carne y espíritu, las Artes Bata'a requieren dos cosas: un ritual invocando a Legba, el guardián de las encrucijadas, y un rito diseñado para inducir un estado de trance y abrir canales entre mentes, cuerpos y espíritus. En ciertos casos, un practicante puede escoger crear *gris-gris*: un objeto bendecido e infundido con la energía de un Loa. Tales objetos sólo se usan en casos de gran urgencia y durante un tiempo limitado. La fe es el corazón de esta familia invisible, que tiene paradigmas comunes que insisten en que la *Creación está Viva*, *Todo es Caos* y este *Mundo de Dioses y Monstruos* exige buenos amigos y aliados dispuestos.

Vudú, fe, medicina, artesanía, Alta Magia Ritual y sabiduría loca son las prácticas principales de los Bata'a. Algunos miembros también tienen predilección por la Magia callejera, el chamanismo, la ciencia extraña, la dominación, los maleficia y diversas artes marciales. Se trabaja con lo que haya disponible. Mientras sirva a los espíritus con respeto, un practicante puede confiar en ellos para que lo ayuden.



Caballeros Templarios

El Cristo que volverá no es un cariñoso y humilde carpintero. Ésta vez volverá con una recta ira y cuando lo haga, estaremos junto a Él.

El poder y la gloria de Dios y Su Iglesia han bendecido el mundo con amor, perdón, (relativa) paz y orden civilizado durante dos milenios. Pero, en nombre de la salvación que fue adquirida por medio de la santa sangre de Cristo, una imparable oscuridad requiere una vigilancia constante y exige la atención de los guerreros sagrados que combatirán la corrupción y los engaños de Satán. Esos guerreros santos fueron una vez grandes y numerosos: las Espadas de Gracia, los Caballeros Hospitalarios, la Orden del Martillo, los Halcones de Gabriel y muchos más. Ahora, sin embargo, sólo quedan los Caballeros Templarios para portar el estandarte de Cristo y mantener la vigilancia contra la segunda Larga Noche.

Antaño, bajo la égida de la Cábala del Pensamiento Puro, los Caballeros Templarios disfrutaron de respeto por todo el mundo cristiano, incluso entre otras gentes del Libro cuyo entendimiento carecía de la gracia de Cristo. Juraron proteger, asegurar y, algún día, restaurar el Sagrado Templo de Salomón (el asiento físico y metafísico de su poder y un símbolo electrizante del reino de Dios en la Tierra) y, sin duda, nunca abandonaron ese deber. A pesar de su valor marcial, los Caballeros también eran renombrados por su honor, amabilidad y buenas obras. En nombre de su Señor, estos Caballeros iluminados educaron a los ignorantes, vistieron a los desnudos, curaron a los enfermos y dieron de comer a los hambrientos. El suyo era un deber para con Dios.

Agraciados con visión Divina y saber terrenal, los Templarios fueron los primeros en reconocer los zarcillos de la oscuridad, el pecado y el orgullo dentro de la Iglesia, de las filas de los Gabrielitas y de sus Convenciones compañeras en la Orden de la Razón. Estuvieron entre los primeros en hablar contra tal corrupción y también fueron los primeros en caer víctimas de las conspiraciones dentro de su Orden. Sigue quedando constancia de la infame caída en desgracia y masacre de los Templarios franceses y las presuntas blasfemias de las que fueron acusados; mucho menos famosa es la historia de la organización tras su supuesta caída. A pesar de las conspiraciones y las leyendas, los rumores ocultistas y los sinsentidos de los magos, los Templarios mantienen su vigilia sagrada.Los mitos sobre ellos son muchos, pero la verdad es ésta: los Caballeros Templarios aún existen hoy en día, con una mayor convicción y más numerosos de lo que nadie, Durmiente o Despertado, pueda concebir.

Tanto entonces como ahora, los Templarios sirven como *Militia Christi*: soldados de Cristo, ungidos por Su santa sangre y la suya propia. Los miembros de la secta se refieren a sí mismos como “panes y peces”: el milagro que espera a ocurrir, la pequeña fuerza que, por la gracia de Dios, se convertirá en una

Estereotipos

Las Tradiciones: Los que obran Magia por gloria personal en lugar de por la gloria de Dios están condenados a fracasar.

La Tecnocracia: Asolada por los Caídos, gobernada por la avaricia, traidora a toda la humanidad, la Unión Tecnocrática es el rostro de la Bestia en la Tierra. En el Día del Juicio tendrán mucho por lo que responder… y aguardo ese encuentro. *Ansioso.*

Los Dispares: De propósito claro, aunque no sean puros de corazón. Conocen a nuestros diabólicos enemigos y los combaten con bravura.

poderosa multitud. Dios enviará al suplicado Mesías, el Sagrado Guerrero que redimirá a la Tierra. Y cuando Él llegue, como pronto hará, los encontrará listos y dispuestos.

A pesar de su supuesta fusión con sus viejos rivales del Coro Celestial, los Caballeros Templarios mantienen una existencia independiente, aunque secreta. Y en un extraño giro del destino, han forjado una provisional alianza con herejes sagrados, con la esperanza de redimir sus defectuosas almas (o al menos usarlas como convenientes tropas de choque) cuando finalmente llegue el Mesías. Tales juegos de espejos no son nada nuevo para la Milicia de Cristo; como cualquier soldado astuto, trabaja con lo que las circunstancias le dan. Y por ello, por necesidad, han cambiado; las pistolas han reemplazado a las espadas, las computadoras portátiles a los corceles, el Kevlar al acero y las viejas reglas de "sólo hombres" han cedido al pragmatismo. Aunque todavía no se alienta que estén en la primera línea de combate, las mujeres crecen en número como tropas de apoyo entre los Caballeros. Y en esta era, incluso estas Caballeros Paloma son guerreros en cierto sentido. Después de todo, el frente de Satán está en todas partes hoy en día y un ataque podría provenir con la misma facilidad de un virus informático o un artefacto explosivo improvisado que de un filo en el campo de batalla.

Organización: Los Templarios de hoy en día funcionan como una red de pequeñas logias, cada una presidida por un Honorable Maestro que es elegido por los miembros iniciados de la logia. Estos Maestros informan directamente a un cuerpo menor de Maestros Resplandecientes regionales que también son elegidos entre sus filas. Los Maestros Resplandecientes reciben directivas de un pequeño concilio de Generales que guían el trabajo global de estos Caballeros ocultos. La red opera principalmente a través de conexiones de Internet; sus comunicaciones están codificadas en escrituras secretas y referencias que sólo los Caballeros Templarios comprenden.

Cada logia integra Hermanos y Hermanas, Aspirantes y Caballeros de varios niveles y rangos. Los Hermanos y Hermanas han demostrado fe y coraje, pero aún no han recibido el Fuego Sagrado del Despertar. Los Aspirantes han sido bendecidos con la Visión Sagrada, pero aún deben recibir entrenamiento y superar pruebas antes de la iniciación. Muchas logias se han dedicado o a la Paz (curación, caridad y educación) o a la Guerra (conflicto armado); las primeras son completamente femeninas y las segundas masculinas.

Otras logias dan la bienvenida a ambos sexos y a Caballeros de ambos caminos; estas escasas logias se centran en entrenar, reclutar y preparar la guerra final.

Iniciación: Como reclutadores militares, los Caballeros Templarios siempre buscan buenos hombres. Un posible candidato podría ser invitado a participar en los proyectos e iniciativas de la logia. Los candidatos compatibles podrían ser llamados a unirse a la logia como Hermanos o Hermanas; aquéllos que muestran el Fuego Sagrado pronto se encuentran asignados a un Caballero que guía al potencial iniciado en rituales de oración, purificación y dedicación necesarios para convertirse en un Aspirante.

Esferas Afines: Fuerzas, Vida, Mente o Cardinal.

Foco: Un Caballero Templario es sólo un recipiente de la Voluntad de Dios, no de la suya propia. A pesar de *Un Mundo de Dioses y Monstruos*, hay *Orden Divino y Caos Terrenal*, por ello el *Poder da la Razón* cuando Dios guía tu alma. La fe y las artes marciales suponen el núcleo del entrenamiento de cada Templario y, aunque el dominio, la artesanía y la hipertecnología aparecen entre las prácticas actuales del grupo, cada instrumento es una extensión de la mano de Dios.

Hermanas de Hipólita

Es una vergüenza no ver a la gente que necesita ayuda. Es un crimen verla y no hacer nada.

¿Por qué suele considerarse hombre a Dios ? ¿Qué pasó con la reverencia por lo femenino o por esa zona entre las polaridades en la que hay espacio para todo el mundo? Es una pregunta cliché, pero aun así no es menos válida porque se abuse de ella. ¿Qué narices *pasa* con la denigración constante y generalizada de madres, amantes, hermanas, hijas y amigas? ¿Por qué aún hay gente aterrorizada por la idea del poder femenino? Las Hermanas se han estado haciendo esta pregunta durante más de 2000 años y el mundo aún no la ha respondido de forma satisfactoria.

Guerreras sagradas de la vida, las Hermanas de Hipólita (más comúnmente, *Hermanas* o *Hippolytoi*) trazan sus orígenes hasta las legendarias amazonas. Hartas de la violencia dirigida contra su sexo, estas mujeres se aislaron de la gente, varones o mujeres, que no las respetaban. Pese a su feroz reputación, a menudo *sí* amaban y creaban lazos con hombres. La propia Hipólita (el miembro más fiero de una gente belicosa) quedó supuestamente tan impresionada con Heracles que le dio su posesión más preciada: un ceñidor heredado de su padre Ares, que simbolizaba destreza en el arte y la guerra. Pero uno de los compañeros del héroe, Teseo, superado por el deseo, tomó a Hipólita de vuelta a Atenas para que fuera su... eh, “esposa”.

Las amazonas partieron para rescatar a Hipólita. Según la versión de la leyenda de las Hermanas, las guerreras combatieron a Teseo y sus atenienses hasta un punto muerto, pero no lograron rescatar a Hipólita. Muchas de ellas perecieron. Con su reina a la vista, pero sus fuerzas flaqueando, una amazona lanzó una flecha contra el pecho de Hipólita. La leyenda refuerza una creencia central: la servidumbre es anatema. Si una Hermana es capturada, su cónclave arriesgará todo por salvarla, incluso si la única salida es la extinción. *Muerte antes que esclavitud* ha sido su credo desde sus comienzos y, aunque las Hermanas forjaron su nueva hermandad (literalmente, según afirman algunos mitos) a partir de las cenizas y huesos de su belicosa sociedad, la opción de la fuerza siempre ha sido considerada como una necesaria herramienta de paz.

Sin embargo, lo primero y principal es que las Hermanas sienten reverencia por la vida, aunque esa vida también debe ser libre, no objeto de abusos o esclavitud. Históricamente, han sido sanadoras, libertadoras y defensoras de mujeres y niños de todo el mundo. La no agresión es la clave de las creencias del grupo... aunque la violencia *defensiva* es, por definición, no agresiva. El respeto mutuo es también esencial, aunque, como la mayoría de ideales, es más difícil practicarlo en la vida real.

Dado que se centran en la Divinidad Femenina y las Artes de la Vida, mucha gente se pregunta por qué este Oficio no se unió a los Verbena tiempo atrás. Sin embargo, tradicionalmente las Hermanas evitan colaborar (mucho menos aliarse) con otras sectas porque tales esfuerzos suelen jugarles una mala pasada. Aun así, los eventos recientes han cambiado la situación. Como todas las luchas, la Guerra de la Ascensión ha dejado atrás bajas

Estereotipos

Las Tradiciones: Bienintencionadas, quizás, pero traicioneras y perdidas.

La Tecnocracia: Si el patriarcado tuviera cara, se parecería a una máquina... específicamente, a *esta* máquina.

Los Dispares: Tengo dudas, *MUCHAS* dudas. Aun así, quizás podamos aprender algo de este puñado de clubes de chicos... o enseñarles... o al menos limitar el daño que harán de otra forma. Y si no, haremos lo que siempre hemos hecho: desaparecer.

y destrucción… y tras el siglo XX están siendo mayores de lo habitual. Más allá del daño evidente a la comunidad Despertada, los inmensos cambios de ese siglo han desenterrado nuevas posibilidades de género y reconocimiento. Por primera vez en milenios, aquéllos que carecen de voz tienen una… y en respuesta, ciertas fuerzas trabajan más duro para silenciar esa voz y a esa gente. Y por ello, un grupo que ha pasado eras recluido se ha convertido en cambio en activista. Su alineamiento actual con otros Dispares marca un cauteloso nuevo paso para un Oficio muy viejo.

Organización: La mayoría de Hippolytoi viven juntas en cónclaves que *sólo* contienen mujeres y niños; las Hermanas que escogen relaciones con hombres deben encontrarse con ellos fuera de los confines de su cónclave. Un consejo electo de siete Hermanas conocido como el *epitropi* guía y gobierna cada cónclave. Dentro de un grupo, este concilio es la autoridad definitiva en todo, desde la dirección a largo plazo de ese cónclave hasta el papel de su miembro más joven. A diferencia de la mayoría de comunidades Despertadas, las Hippolytoi no discriminan entre miembros Despertados y no Despertados. Todo el mundo tiene voz y todas las voces son respetadas.

Iniciación: Unirse a una sociedad tan secretista como las Hermanas de Hipólita no es ni rápido ni fácil. Una Hermana podría pasar semanas o meses conociendo a una potencial iniciada. Ocasionalmente, una mujer es llevada al cónclave para sanarla u ofrecerle santuario. Si la personalidad y filosofía de la candidata se adecua a la Hermandad, el epitropi podría decidir ofrecerle la membresía. Si acepta, vive en el cónclave durante un mes. Durante este tiempo, la mujer aprende sobre los elementos buenos y malos de la vida dentro del Oficio (aunque ninguno de sus secretos), mientras las Hermanas disciernen el compromiso y la fiabilidad de la candidata a prueba. Si para el final de este tiempo todas las partes están satisfechas, entonces la iniciada comienza su nueva vida con una pequeña ceremonia en la cual hace el juramento de las Hermanas de Hipólita.

Esferas Afines: Vida o Mente.

Focos: Aunque todas las Hermanas, Despertadas o no, estudian las Artes Mágicas, ven la Magia como una conexión intuitiva en lugar de como una disciplina metafísica. La *Creación es Divina y está Viva* y, aunque el *Poder* (habitualmente) *da la Razón*, *Todo está Bien* cuando tienes coraje, fe y sororidad.

Las prácticas Hipolitanas, esencialmente una forma pagana de medicina con aplicaciones modernas, parecen brujería, chamanismo, Alta Magia Ritual, artesanía y artes marciales, aunque pocas Hermanas describirían sus Artes en esos términos. Siempre que es posible, las Hippolytoi prefieren obrar su artesanía de la voluntad mediante rituales en grupo. Habitualmente realizan estos rituales en su lengua natal, aunque las Hermanas formales realizan rituales en griego antiguo.

Hijos del Conocimiento

He sido el huevo, he sido la mierda y ahora aspiro al oro.

"¡Una vida mejor gracias a la química!". Una vez, esa frase fue el epítome del potencial y la promesa de la energía nuclear, los polímeros plásticos y una hueste de novedosos productos que garantizaban una vida mejor y más fácil. Para la mayoría de Despertados, es uno de los eslóganes más insidiosos que jamás han acuñado los propagandistas de la Tecnocracia. Aun así, otros magos lo conocen en su forma original: *Unus es ab arte transcendit*; *est transcendens omnia per artem*: "Por el Arte, uno trasciende; mediante el Arte, todo es trascendente".

A lo largo de su dilatada historia, los Hijos (más conocidos por su título preferido, los *Solificati*) han trabajado en pos de un único y brillante fin: la iluminación y Ascensión por medio de las ancestrales Artes y Ciencias de la Alquimia. Aunque la gente ha practicado formas de alquimia desde la era sumeria, la mayoría de estos autodenominados Coronados trazan su historia hasta la corte del Antiguo Egipto de la reina Hatshepsut. Allí, los coperos de la gran reina aprendieron los secretos del universo tal y como los reveló la alquimia y juraron compartir esos misterios sólo con las almas más dignas. De esta forma, los Solificati crecieron en número, viajando por toda Persia y el norte de África, a través de la Ruta de la Seda hasta India y China, practicando principalmente en grupos pequeños y solitarios hasta que se unieron formalmente en un gremio de alquimistas en la primera reunión de lo que se convertiría en la Orden de la Razón.

Por desgracia, los alquimistas pronto se dieron cuenta de que la Orden era, digamos, menos que hospitalaria para con su causa. Los comienzos en falso, las purgas y las divisiones resultantes recordaban a los diversos estadios de la alquimia (sobre todo a la *putrefacción*, el estadio de la decadencia que precede a la renovación). Reformados bajo la égida Hermética en 1445, los Solificati se convirtieron en una de las Nueve Tradiciones originales. Sin embargo, poco después, el escándalo que implicó al Gran Traidor rompió la unidad del grupo de nuevo. La historia informa de que, tras la ejecución de Heylel, los Solificati se disolvieron y cayeron en desgracia, desapareciendo en las nieblas del tiempo. Como suele ser el caso en tales afirmaciones de hechos históricos, la verdad sigue un camino distinto. Los tira y afloja, los ascensos y retiradas, han marcado las costumbres de los Solificati desde los orígenes del grupo. Esa desaparición en masa fue sólo otro giro más de un ciclo familiar.

Cuando los Solificati resurgieron a finales de los años cincuenta (esta vez con el nombre de Hijos del Conocimiento) su Arte implicaba una poderosa nueva sustancia, el LSD. Ya fueran el doctor Alfred Hoffman y su equipo realmente Hijos del Conocimiento o simplemente químicos influidos por sus descubrimientos, la dietilamida de ácido lisérgico fue heraldo de un nuevo mensaje; a través de la alquimia (ahora llamada química), podía abrirse la mente y las Masas podrían ascender. La nueva raza de Coronados promocionó agresivamente este compuesto entre las Masas (a veces de forma sabia, muchas

Estereotipos

Las Tradiciones: Tratamos de enseñarles Unidad. Nos expulsaron. Que los jodan. Tenemos mejores cosas en las que pensar... y que *hacer*.

La Tecnocracia: Su versión de la Unidad es jodida, maligna, manipuladora y triste.

Los Dispares: Nuestros nuevos compañeros tienen la clase de visión que sólo se obtiene mediante perseverancia contra la adversidad. Sí, sabemos un par de cosas sobre eso.

otras no). La reacción negativa esperable mitigó los potenciales beneficios del compuesto, pero "las puertas de la percepción" habían sido abiertas y no podrían cerrarse fácilmente de nuevo.

Este método psicotrópico sigue siendo controvertido incluso dentro del grupo. De nuevo, los Solificati se dividieron en grupos. Algunos terminaron uniéndose a la Orden de Hermes a finales de los noventa, otros pelearon por su legítimo título como antiguos compañeros de banda luchando por el viejo nombre de ésta. Para el nuevo milenio, dos grupos distintos habían asumido el mismo confuso apelativo: los Hijos empezaron a cansarse de ese minúsculo nombre y las Coronas estaban molestas por los descuidados experimentos y excesos de sus iguales. Ahora, ambos grupos reclaman el título Solificati y cada grupo rechaza reconocer a los otros idiotas como los legítimos herederos de ese nombre.

Los Hijos del Conocimiento de hoy en día son menos proclives a trabajar solos en celdas aisladas iluminadas con velas y llenas de libros, papeles y extraño equipo alquímico, y mucho más dados a formar equipos de investigación universitarios, grupos de reflexión, sectas ocultistas psicotrópicas y grupos de exploración de clubs nocturnos. Los últimos veinticinco años han visto a estos alquimistas extender su evangelio químico a través de la cultura *rave*, los festivales de espíritu neotribal y las aventuras globales de cambio de nación de las tribus neogitanas. *"En juego en los campos de la mente"*, persiguen el rol de los embusteros químicos en cuyas manos las ilusiones del mundo real se rompen, esparcen y reorganizan para formar nuevas y entretenidas imágenes. Aun así, estos Hijos son muy serios en lo que respecta a su juego y esas nuevas imágenes incluyen nuevas visiones para la realidad.

Organización: Como han hecho desde el nacimiento del grupo, los Solificati prefieren reunirse en pequeños grupos centrados en uno o dos Maestros Alquimistas, dos o tres Adeptos y un puñado de aprendices potenciales. Los Maestros marcan los objetivos de estudio y actividad, los Adeptos refinan el proceso y los aprendices aprenden mediante práctica, prueba y error. El estudio académico es crucial y el secretismo incluso más. Dado su doloroso historial con las Tradiciones y la Tecnocracia, este grupo tiene todo el derecho de sentirse paranoico. Quizás esta Alianza Dispar proporcione finalmente seguridad para la Gran Obra en curso del grupo.

Iniciación: Para sacudirse sus preconcepciones científicas, los Solificati recién Despertados (llamados "huevos" en referencia al símbolo alquímico para la gestación) comienzan su entrenamiento con la tradicional tarea de transformar metales básicos en plata u oro. Una vez que han completado esta tarea, los huevos son puestos a prueba por su Maestro para ver si comprenden la lección tras ese encargo. La respuesta correcta, por supuesto, es que él es el metal básico y el oro simboliza su potencial definitivo.

Esferas Afines: Tradicionalmente, Materia, aunque algunos grupos prefieren Fuerzas, Cardinal o Entropía.

Foco: Dado que el universo es una enorme sinfonía de vibrante energía, la Magia es sencillamente la aplicación de la propia Voluntad para influir y cambiar las vibraciones entre una cosa y otra. Las herramientas que simbolizan y canalizan esas vibraciones (y que reorganizan las percepciones de un testigo de forma que pueda resintonizar sus propias esperanzas sobre lo que es y no es posible) propician esa Gran Alquimia.

Para un Hijo del Conocimiento, *Todo es Datos, Caos* o una *Ilusión*, una *Prisión* o un *Error*. El conocimiento (perfeccionado mediante alquimia, artesanía, sabiduría loca, el Arte del Deseo, Magia del caos e hipertecnología ocasional) proporciona la verdad tras las ilusiones de la vida. Para un Solificatus, la Magia es el Arte de la Transmutación; cambia, refina, rompe y readjunta los materiales existentes en energías recién creadas.



La nuestra es una extraña y hermosa rareza.

Una época hueca crea gente hueca. En muchos aspectos, el siglo XX fue esa época, llena de ruido y furia, pero de poca profundidad bajo su bastante espectacular superficie. El término "generación perdida" se acuñó para reflejar la salvaje avalancha de indulgencia y abandono que fue el epítome de la parte temprana del siglo y, aunque los Huecos están de todo menos perdidos, la expresión refleja su senda de búsqueda.

Los Oscuros, despreciados como un puñado de superficiales chicos de club, son tan viejos como la humanidad. Mientras otros magos buscaban iluminación, la gente hueca exploraba las sombras. Herederos de Lilith y Lucifer, encontraron poder en la rebelión, no en la sumisión. No resulta sorprendente que, hasta recientemente, fueran una raza poco común y atormentada.

La encarnación actual del grupo hunde sus raíces en la rebelión romántica de principios del siglo XIX, cuando artistas como Byron, Beethoven, Goya y los Shelley escupieron en la cara de la Edad de la Razón exponiendo la tempestuosa intersección entre naturaleza y humanidad. Sus herederos, los Decadentes, se regodearon en el libertinaje, buscando la sabiduría en el exceso. En aquellos días de locura de ojos desorbitados, los Huecos encontraron la inspiración. Aunque el nombre familiar del grupo y su propósito llegaron varias décadas después, esa búsqueda de claridad por medio de una gloriosa paradoja sigue siendo una de las bases de la secta. Citando al icono Oscuro Neville Sinclair: «Somos los Hombres Huecos. Siempre hemos estado aquí».

A pesar del nombre que han escogido, los Huecos se especializan en revelar verdades que otra gente preferiría ignorar. Su irónico abrazo de lo morboso es una pose que busca destacar la importancia de la vida. Este grupo, un *memento mori* vivo, derriba monumentos a patadas para mostrar la podredumbre bajo ellos... y así, también demostrar la importancia de vivir bien la vida. El arte, la poesía, la danza, la imaginación... tales cosas son sacramentos para los Huecos, no sólo porque sea divertido, sino por la verdad encarnada en el arte. El arte, en su máxima expresión, destila pasión en símbolos que los demás pueden comprender. El arte *verdadero* (no las huecas confecciones de la cultura popular, sino niveles más profundos, en los que surge la verdad) es una forma de Magia. Y, aunque otros grupos emplean también ese foco, ninguna secta entiende esta forma mejor que los Huecos.

Pese a que han compartido espacio con otras sectas durante un siglo, los Huecos rara vez obtienen el respeto que se han ganado. La mayoría de los magos los ven como diletantes que hacen cabriolas por la escena de clubs como niños malcriados mientras sus mayores hacen el trabajo pesado. Ésa es una afirmación injusta, aunque comprensible a veces. En realidad, los Oscuros se centran en asuntos terrenales que sus increíblemente cósmicos pares ignoran. Especialmente desde la explosión de las subculturas en la época de la posguerra de la Segunda Guerra

Estereotipos

Las Tradiciones: Les dimos una oportunidad; *montones* de oportunidades, de hecho. Nos rechazaron, así que, que les den. Tenemos una pelota nueva y estamos jugando a un juego nuevo.

La Tecnocracia: El corazón podrido de una era podrida.

La Alianza Dispar: ¿Es perfecta? Para nada, hostia. ¿Es una *mejora*? Claro, coño.

Mundial, los magos Huecos se han concentrado en los jóvenes atrapados en los márgenes de su mundo: los inadaptados, los bichos raros, los abandonados cuya rareza los deja, como dijo Patti Smith, «fuera de la sociedad». Otras sectas podrían aparecer en un albergue de indigentes con algunos regalos y un sermón, pero los Huecos hablan la lengua de las calles. Como los objetos abandonados a partir de los que dan forma a sus Artes, estos magos reclaman a los desechos de la vida y hacen algo hermoso a partir de ellos.

Organización: Tradicionalmente, los Oscuros prefieren camarillas pequeñas y familiares; dentro de estos grupos, el aplauso y el estigma sociales mantienen a los miembros del grupo a raya. Dada la peligrosa naturaleza del mundo, estas camarillas valoran la lealtad y castigan la traición con toda la dureza de las calles. Las reglas dentro de tales grupos son simples: *no os jodáis unos a otros*, *respetad la autonomía de los demás* y *seguid siendo hermosos frente a la fealdad*.

Hasta hace poco, los Huecos eran considerados la Tradición perdida; incluso consideraron, y fueron considerados para, ocupar un décimo asiento en el Concilio de las Nueve. Esos planes se vinieron abajo cuando diversas catástrofes sacudieron el Concilio. Los ancianos Huecos, disgustados con los constantes juegos de hacer las paces, decidieron que las Tradiciones eran una causa perdida. Aunque algunos Huecos se unieron a los Verbena, los Extáticos o incluso los Eteritas, la mayoría decidieron abandonar sus aspiraciones al Concilio. Las conversaciones que dieron lugar a la Alianza Dispar fueron fundamentales en esa decisión... y ahora los Oscuros (tribus rebeldes por naturaleza) se están ajustando a la idea de ser líderes en lugar de descontentos.

Iniciación: Aunque suelen estar asociados con la subcultura gótica *rock*, los Huecos gravitan hacia cualquier estilo empapado de hermosa revolución: *punk*, *metal*, *hip-hop*, *techno industrial* e incluso culturas de música clásica tienen sus adeptos entre los Huecos. Más recientemente, las subculturas del *neo-jazz*, el *steampunk*, el *fae-punk*, las *gothic lolita* y el andrógino *visual kei* han sacudido la jaula del viejo estilo *bauhaus*. Aun así, muchos Huecos aún disfrutan del estilo gótico de la vieja escuela, aunque sólo sea porque está tan poco de moda en estos días.

Siempre debe haber presente cierta gracia en una compañía Oscura. Cuando un miembro adecuadamente elegante es percibido, una camarilla comienza a probar si es adecuado para unirse al club. Desde una distancia discreta, lo pinchan y observan cómo responde. Asumiendo que supere sus pruebas, se aproximan al miembro en potencia con ofertas de amistad. Si parece interesante, se le permite entrar progresivamente en la camarilla hasta que los miembros juzgan que es adecuado para unirse a ésta... momento en el que suele ser miembro por defecto.

Esfera Afín: Cualquiera.

Foco: Los Oscuros usan lo que sea que tengan para trabajar, normalmente cosas desechadas por la sociedad. Juguetes rotos, chucherías ocultistas y símbolos y comportamientos que la gente llamada respetable rehúye son poderosas herramientas en las manos de un mago Hueco. En términos de creencias, esa imagen hueca es apropiadamente simbólica: esta gente tiende a verse a sí misma como recipientes de vida y muerte que vierten sus Artes o portan esas fuerzas cósmicas de un lugar a otro. La Magia, entonces, usa las energías que, en la mayoría de la gente, simplemente se desperdician. *Todo es Caos*, una *Ilusión*, o un *Error*, probablemente en un *Viaje sin retorno al Olvido*. Algunos Huecos insisten en que *Todo está Bien*, pero son una minoría. La Magia del caos y la callejera son casi universales entre los Huecos. Aunque tales Artes no *nutren* realmente el caos, sí medran en el caos de nuestra época.



Huérfanos

Mi vida, mi alma, mi magia... ¡MI ELECCIÓN!

Despertar es más viejo que ninguna tradición. Mucho antes de que las sociedades ocultistas aparecieran para guiar y proteger a sus magos, la gente con talento sencillamente daba forma a sus propias Sendas. Algunos se reunían por beneficio mutuo, mientras que otros iban improvisando sobre la marcha. En términos de la Guerra de la Ascensión, esas personas se consideran *Huérfanos*: unos pobrecitos magos sin hogar digno de mención.

"Huérfano" es un término peyorativo usado por los magos de las Tradiciones para describir gente que usa Magia sin su guía iluminada. Según el argot de las Tradiciones, ese término suele usarse en mayúscula. Sin embargo, a la gente que realmente *es* huérfana normalmente no le gusta ese término... y por una buena razón. La idea de que alguien es huérfano, a menos que sea parte de tu familia, implica un sentido de propiedad paternalista que hace que los huérfanos se suban por las paredes. Y por eso, estos supuestos "huérfanos" rara vez usan ese término entre ellos a menos que estén siendo sarcásticos con algún capullo de las Tradiciones.

Por lo que respecta a la Tecnocracia, *todos* los magos místicos son Subversores de la Realidad a los que convertir cuando sea posible y a los que destruir cuando sea necesario.

Técnicamente hablando, un huérfano puede ser alguien que ha Despertado por sí mismo, desertado de un grupo oficial o que pertenece a una secta menor que no es parte de una facción más notable. La Alianza Dispar suma alegremente a tales magos a sus filas cuando un huérfano quiere más compañía. Estos magos suponen un porcentaje considerable de los miembros de la Alianza... aunque tampoco es que sean muchos, en cualquier caso. Pese a que los huérfanos no son una secta *per se*, hay muchos en la Alianza Dispar que ni reclaman una secta concreta ni son reclamados por ninguna.

Para los magos que prefieren crear su propio destino, o que no quieren tener nada que ver con la Guerra de la Ascensión, la Senda del huérfano proporciona una opción independiente. Muchos magos que nunca han *oído* hablar de la Guerra de la Ascensión son considerados huérfanos por defecto... y mucha gente que *sí* sabe de ella prefiere permanecer independiente. Un huérfano toma sus propias decisiones, determina sus propias prácticas, cree en lo que escoge creer y evita la mierda política que viene con la pertenencia a un grupo mayor.

Dicho esto, la del huérfano es una Senda muy dura, especialmente para los magos que Despiertan, como hacen muchos, con un estallido de ***Talento salvaje*** (ver Capítulo Diez, pág. 527-528). Cuando el Despertar golpea a un adolescente, ese muchacho suele terminar en las calles presa del pánico. Muchos huérfanos llaman a este trauma *el Desplome*, *el Vórtice* o *el Brillo Invernal*, un cataclismo que vuelca el suelo hacia un lado y los envía de cabeza al País de las Maravillas. Tras esta experiencia,

Estereotipos

[Asumiendo que el huérfano haya oído hablar siquiera de estos grupos... lo que es improbable.]

Las Tradiciones: Un puñado de magos santurrones que no sólo creen que colgaron la Luna en el cielo, sino que también insisten en tú deberías colgar ahí con ella.

La Tecnocracia: ¡A la mierda con ese puñado de opresivos y malvados bastardos!

La Alianza Dispar: En parte reservo mi opinión sobre los grupos que conozco, pero parecen manejar las cosas mejor que esa otra gente.

el aterrorizado huérfano normalmente huye… y entonces trata de aprender a sobrevivir en un mundo en el que las anteriores reglas de la realidad ya no se aplican. Sí, seguro, hay poder. Pero los magos recién nacidos no saben cómo usar ese poder a menos que encuentren a alguien que les enseñe. Sin una sociedad mística o adoctrinamiento Tecnocrático, esa gente tiende a terminar descubriendo las cosas por sí misma al unirse a pequeñas sectas, cultos o bandas. Algunos terminan muriendo en espectaculares latigazos de Paradoja, ataques de grupos de magos rivales o a causa de los otros muchos peligros de un mundo en tinieblas.

Organización: Normalmente, un huérfano practica por sí mismo o pertenece a un grupo pequeño. De nuevo, no hay un punto común entre tales grupos. Uno podría ser una banda de *rock*, otro un coro de iglesia, un tercero una familia de brujas y un cuarto podría leer cartas de tarot en un cementerio cada sábado por la noche. Como es habitual, los ancianos tienden a dominar el grupo; aunque en este caso, la palabra “anciano” está definida más por el logro místico o el carisma personal que por la edad o un título concedido.

Los líderes dentro de una secta de huérfanos pueden ser brillantes, brutales, seductores o persuasivos. Uno podría dominar a su tribu mediante sexo, drogas y cháchara ocultista y otro podría hacerlo mediante cierta habilidad para escamotear comidas del albergue de vagabundos. Con pocas excepciones, las normas del grupo dependen de los caprichos del líder y de su habilidad para imponerlas dentro del mismo.

Iniciación: Antaño, la mayoría de sociedades tenían ritos de iniciación que guiaban a la gente hacia la adultez, un oficio o en una búsqueda mística. Guiados por los ancianos, los iniciados aprendían las cosas que necesitaban saber para funcionar en esa nueva posición. Las iniciaciones Mágicas y espirituales eran parte de la mayoría de sociedades preindustriales, y algunos de esos grupos se convirtieron en (o se unieron a) las Tradiciones y Oficios que conocemos hoy. Ciertas regiones aún tienen tales grupos, pero son difíciles de encontrar en el mundo industrializado.

Muy a menudo, un mago huérfano termina encontrando otra gente como él… normalmente entre culturas urbanas, neotribalistas, transhumanistas, *fans* de la fantasía, seguidores de la Nueva era, grupos ocultistas, etc. Por ello, la iniciación puede ser un tema tremendamente mixto, basado más en la gente a cargo del grupo que en ninguna formalidad compartida. Es típico que el huérfano deba demostrar ser digno de confianza, que jure cierta lealtad al grupo y sus líderes y demuestre sus habilidades al servicio del mismo. Consecuentemente, un huérfano podría terminar en un enclave cristiano radical, un aquelarre satánico, un colectivo del *Burning Man* [N.d.T.: Festival que se celebra de forma anual en Nevada, EE.UU.], una banda de chicos sin hogar, un áshram de la Nueva era o cualquier otro grupo que tenga un lugar para la gente que cree en la magia.

Esferas Afines: Cualquiera.

Foco: Los huérfanos aceptan casi cualquier visión del mundo que proporcione un lugar a los poderes Mágicos. Algunos también se convierten en tecnomantes que concentran sus Artes por medio de herramientas y creencias tecnológicas. Los credos religiosos, la filosofía transhumanista, los intereses ocultistas y las prácticas étnicas también proporcionan los focos más comunes de la Magia de los huérfanos, y la cultura popular que integra varias de ellas (normalmente conocida como “Magia callejera” o “alto eclecticismo”) prevalece especialmente en el mundo tecnológico.



KOPA LOEI

Para luchar contra los tiburones, primero debes respirar el agua sin ahogarte.

En los días anteriores a que las prístinas arenas blancas de Waikiki fueran siquiera manchadas con las sombras de complejos hoteleros o ensuciadas con las colillas y la basura de millones de turistas, la tierra de Hawai'i y las extensas islas de las gentes de Polinesia pertenecían a los Kopa Loei. Estos magos-sacerdotes, llamados *kanakakahuna*, usaban sus Artes para vincularse con la tierra y asegurar su fertilidad mediante rituales pensados para honrar a sus dioses nativos y preservar el equilibrio entre el mundo natural y las necesidades de la gente. Algunos entre ellos usaron sus poderes para navegar por las vastas extensiones del Pacífico, conectando las islas y a sus gentes en una inmensa familia extendida. Por encima de todo, las leyes sagradas de *kapu* aseguraban que la tierra medrase... y los Kopa Loei retuvieron su poder.

Cuando los magos del continente (llamados ahora *ha'ole kahuna* o "jefes de Ésos-que-no-somos-Nosotros") invitaron a los Kopa Loei a unirse a su Concilio pálido, fueron diplomáticamente rechazados. ¿Qué tenían que temer los kahuna de estos *Tupa Nui*, los Grandes Constructores del otro lado de los mares? Mucho más de lo que creían. Los exploradores de avanzadilla de la rama Odiseana de los Exploradores Dedalianos enviaron informes de ricos paraísos habitados por (tal y como los vieron) primitivos salvajes. Usando un antiquísimo truco, estos *haka'uhane* ("almas vacías") se hicieron pasar por el dios polinesio Lono, cuyo estandarte era un largo mástil en cruz con largos pendones de tela blanca. El resto, como dicen, es historia.

Como con tantas civilizaciones que fueron "civilizadas" por sus invasores, los polinesios y sus primos de todas las islas cayeron en la enfermedad, la servidumbre y la conquista cultural. Las viejas costumbres se retiraron ante la comodidad y el cristianismo. Los Kopa Loei de hoy en día (los pocos que quedan) ya no son los reyes y nobles del pasado, ni los gobernantes y guardianes de la vida isleña. Siglos de gobierno Tecnócrata se han encargado de ello. Sin embargo, esos pocos kanakahuna y sus parientes que aún viven en el archipiélago de Hawai'i se las han arreglado para mantener un fuerte control de las tradiciones y rituales que los sostuvieron durante siglos antes de la llegada de los *ha'oles* (Esos-que-no-somos-Nosotros, derivado de una palabra que significa "los que no respiran"). Aunque la industria turística y militar ha asolado algunos de los lugares más sagrados y de las partes más hermosas de las islas, los Kopa Loei actuales aún logran forjar sitios propios, libres de los desarrolladores ha'ole y los turistas de la Nueva era. Así, trabajan por reponer y reequilibrar el *maná*, preservar la flora y la vida salvaje y crear comunidades donde los kanaka (tanto Durmientes como Despiertos) puedan vivir como lo hicieron en los tiempos anteriores. Tales comunidades y las leyes de *kapu* que las gobiernan son esenciales para el futuro de la gente. Conforme los *Kene aka nui* ("las Grandes Sombras",

Estereotipos

Las Tradiciones: No hay duda de por qué los ha'ole kahuna están disgregados, divididos y luchan por sobrevivir. Sin ningún kapu que guíe su guerra con los Tupa Nui, luchan con armas romas.

La Tecnocracia: ¿Los Tupa Nui? Los conocemos demasiado bien. Mentirosos y destructores, ellos y los *Ke aka nui*, las Grandes Sombras, se han convertido en una misma cosa.

La Alianza Dispar: Ha'ole kahuna, sin duda, pero al menos ellos no están tratando de decirnos qué hacer ni de robarnos nuestra tierra y costumbres. Combaten a los *Ke aka nui* como nosotros y, por ello y por ahora, son amigos.

es decir, los Nefandos) extienden sus venenos por el mundo, los Kopa Loei, guiados por los oráculos y videntes *Kahuna-nui*, se preparan para la batalla, no sólo contra los usurpadores Tupa Nui… sino también contra las Grandes Sombras, cuya hambre de tiburón acabará únicamente con olvido.

Organización: Los Kopa Loei se reúnen en imprecisos grupos de *kadugos* (grupos de parientes de sangre) que van de dos a veinte miembros. Un *kupuna* (anciano o mentor) enseña a su *keiki* (hijo) y, aunque éstos no son títulos "oficiales", son términos reconocidos como fundamentos principales de la jerarquía Kopa Loei. Dentro del grupo, todos los kanaka son respetados. Los Kopa Loei no reconocen ese sinsentido del "despertar"; ciertos kanakakahunas simplemente están más en sintonía y son más poderosos que otros.

Los Kopa Loei siguen tres especialidades tradicionales: los *ali'i*, hechiceros-sacerdotes que se vinculan con la Tierra y se especializan en Cardinal; los *kahuna*, magos-chamanes que trabajan con diversas Artes y los *he ho'okele moana* ("descubridores de caminos"), a menudo mujeres, que navegan el mar abierto y conectan las diversas islas y los baluartes submarinos de los kanaka maoli. En el pasado, los ali'i obtenían el mayor respeto y tenían un sistema de normas religiosas (*kapu*) para mantener la fertilidad y prosperidad de la tierra y subrayar la deferencia debida a esos líderes. Los kahuna también eran tratados con reverencia, y los descubridores de caminos (Despertados o no) ocupaban el menor nivel de respeto. Sin embargo, hoy en día, esos he ho'okele moana obtienen mucho más respeto debido a sus habilidades para encontrar islas puras en el tan explotado Pacífico.

Iniciación: A diferencia de otras Tradiciones o grupos Dispares, los Kopa Loei tratan la iniciación de sus nuevos *ho'omaka* como un asunto privado entre cada kapuna concreto y su keiki. Los estudiantes e iniciados potenciales son exclusivamente nativos isleños (¡no se permiten ha'oles!) que han sido seleccionados a través de su participación en eventos políticos, medios sociales isleños y recomendaciones de otros miembros de su kadugo. Sea cual sea su origen, un candidato potencial debe ser capaz de cantar su *kanaenae* (oración de adulación a los dioses), lo cual prueba su conexión con la gente polinesia.

Esferas Afines: Los Kopa Loei no creen en las Esferas. En términos de juego, sus Rasgos de Esferas dependen de lo que hacen, no del entrenamiento dado por el grupo.

Focos: Ho'omana fluye por medio de la conexión con la naturaleza, las intenciones sagradas y la pureza personal. Por este motivo, los Kopa Loei no usan por ninguna razón lo que ellos consideran herramientas antinaturales o tecnológicas para obrar su magia. La *Creación es Divina y está Viva*, se divide entre *Orden Divino y Caos Terrenal*. La magia descuidada y efectista interrumpe y daña el equilibrio de las sendas naturales (*kapahuna*) y suele enfadar a los dioses. En todas las cosas, el equilibrio con la naturaleza y las bendiciones de los dioses son esenciales.

NGOMA

El oro es simplemente polvo que brilla.
Para ser iluminado, debes convertirte en el Sol.

Los narradores de antaño tejían historias de astutos animales que vivían y medraban en el vasto y hermoso paisaje africano, resolvían los enigmas de la vida, el universo y los distintos mundos que existen en él. Esos relatos se convirtieron en un método simbólico por medio del cual los Ngoma (los grandes eruditos-hechiceros-sacerdotes de las naciones centroafricanas) compartían el conocimiento que habían descubierto. Aunque tales historias, la gente y el paisaje han cambiado, el trabajo de los Ngoma sigue siendo prácticamente el mismo que siempre: observar, contemplar, educar y rejuvenecer.

Originada a partir de los ancestrales rituales de Nubia y Egipto, esta venerable secta comenzó como los *Ngo-Ami*, hechiceros-sacerdotes del África clásica. Pero cuando los romanos, persas y musulmanes expandieron sus imperios hasta Nubia, los Ngo-Ami tomaron sus Artes, migraron más al interior del continente y terminaron por tomar el nombre *Ngoma*. Allí prosperaron; durante la Edad Oscura de la Europa medieval, los reinos africanos disfrutaron de una ahora perdida edad dorada. En el apogeo de esa época, los Ngoma sirvieron como consejeros de grandes gobernantes, como sanadores, sacerdotes, maestros y filósofos. Tan grande fue su renombre que captaron la atención de los *magi* europeos, que los invitaron a la Gran Asamblea. Finalmente, los prejuicios y privilegios bloquearon el reconocimiento de los Ngoma como iguales de Herméticos y Solificati. Agrupados con el resto de chamanes y conversadores con los espíritus, los ofendidos Ngoma abandonaron este Concilio que prefería integrarlos con los Cuentasueños antes que ofrecerles su propia Tradición.

Tal y como nos cuenta la historia, los años resultantes fueron duros. Los esclavistas se abrieron paso al interior de África, devastando sus culturas para alimentar su incansable sed de esclavos. Los Ngoma vieron sus escuelas y ciudades, sus tierras y sus gentes explotadas y diezmadas por las plagas, las hambrunas y la guerra. Cayeron ciudades, fueron seccionados linajes y las viejas costumbres (y las lenguas secretas con que se transmitían) se perdieron por completo. Aun así, tal y como los Ngoma ven ahora las cosas, esos holocaustos se convirtieron en un fuego perfeccionador, una lección de humildad y gratitud para una secta que había sido, en la mayor parte de su existencia, reverenciada como algo similar a lo divino. Las viejas ceremonias y rituales (ahora tenidos en incluso más alta estima sencillamente porque sobrevivieron suficientes hechiceros-sacerdotes para realizarlos) tienen un significado y una importancia mayores. Preservar el conocimiento, así como reunirlo, se convirtió en una prioridad mucho mayor. Y de todos esos terribles años, los Ngoma aprendieron a reconocer, como nunca antes habían hecho, los signos que delatan la corrupción.

Aparte de un pequeño contingente entre las Casas de Hermes, los Ngoma se han considerado perdidos. Tal confusión se ajusta a sus propósitos. En lugar de preservar alguna anticuada reconstrucción de su vieja forma, ahora son lo que eran en la era clásica: sofisticados urbanitas de su tiempo. Estos Ngoma *millennial* han demostrado ser excelentes estudiantes y frugales representantes de las Artes que han heredado. Fieramente

Estereotipos

Las Tradiciones: Si no hubieran dejado que sus prejuicios los cegaran, podrían habernos convertido en poderosos aliados. De nuevo, quizás los Ancestros contemplaron el miserable estado actual del Concilio.

La Tecnocracia: Destructores, profanadores, asesinos y explotadores.

La Alianza Dispar: ¡Tan diverso grupo de aliados potenciales! Como mínimo, podríamos aprender sus secretos y beneficiarnos de su conocimiento.



conscientes de que el linaje de la Magia tradicional en África central podría haber desaparecido sin los valerosos esfuerzos de sus ancestros, tienen grandes ideas para el futuro de su rico y variado continente. Los Ngoma de hoy en día son respetados como profesores, doctores, científicos, astrólogos y similares, pero también sirven a la gente como astrofísicos, políticos, arquitectos, expertos en finanzas y filántropos.

Organización: Los Ngoma que sobrevivieron al azote del comercio de esclavos y la explotación colonial restablecieron las escuelas Mágicas por las que eran reconocidos. Por pura necesidad, estas escuelas permanecen más ocultas de lo que solían estarlo en los viejos días. Dado que los Ngoma reconocen la importancia de preservar su conocimiento devastado, sus rituales y tradiciones, estas escuelas se extienden ahora por todo el mundo, proporcionando entrenamiento esencial en una amplia variedad de prácticas Mágicas: habla espiritual, herbología, lanzamiento de hechizos, narración y geomancia.

Como con la mayoría de elementos de la cultura africana, los ancianos instruyen a sus jóvenes iniciados. La edad y la experiencia siguen siendo atributos apreciados dentro de la sociedad Ngoma. Un anciano *Kitjito* ("Oasis") proporciona instrucción a su *kuwaneko* ("sediento" como en "sediento de conocimiento") e imparte lecciones en Magia, ciencias, historia y saber africanos y en las ancestrales lenguas del saber arcano nubio, especialmente en *Ufungoto*, la "Lengua-Llave" en la que se dice que hablan los espíritus. Los Kitujita también suelen enviar a sus *kuwanakada* a estudiar con otros ancianos, lo que les confiere una amplia gama de disciplinas y especialidades. Como con los magi Herméticos, el conocimiento y la erudición son elementos esenciales del entrenamiento Ngoma. Los Ngoma creen que un recipiente más ancho contiene más agua, así que una amplia variedad de conocimientos confiere un mayor rango de posibilidades.

Iniciación: Dentro del continente africano, un mago recién Despertado podría encontrar una escuela Ngoma por sí mismo; fuera de África, un iniciado potencial, por lo general, necesita encontrar (o ser encontrado por) un Kitjito, el cual comienza su entrenamiento inicial y después lo remite a una escuela… normalmente pagando la cuota de entrada y el viaje para que el kuwaneko pueda concentrarse en sus estudios sin preocuparse por el dinero. El entrenamiento suele implicar años de estudio e incluye búsquedas de visiones y ordalías Mágicas. Los estudiantes no Despertados que demuestran un potencial excepcional son alentados a aprender todo lo posible; incluso si este estudiante nunca Despierta, podría encontrar su lugar dentro de las vastas redes de apoyo secretas en las que confían los Ngoma.

Esferas Afines: Vida, Mente, Cardinal o Espíritu.

Foco: El conocimiento desbloquea los diversos compartimentos del Arte y la posibilidad. Dado que los espíritus y los Ancestros difuntos proporcionan respuestas para muchos secretos, los extranjeros suelen confundir a los Ngoma con chamanes. Éste no es el caso; los espíritus ofrecen guía, pero el conocimiento y las Artes depende de cada Ngoma, no de favores altermundanos.

Guiados por los paradigmas de *Orden Divino y Caos Terrenal* donde la *Tecnología tiene Todas las Respuestas*, los Ngoma emplean Alta Magia Ritual con un profundo componente de fe y aplicaciones modernas de alquimia, hipertecnología, medicina, artesanía, *hackeo* de la realidad e hipereconomía y su asociado Arte del Deseo. Aunque algunos Ngoma escogen trabajar con las herramientas tradicionales de sus Ancestros, la mayoría de *Suktamke* ("aquéllos que proporcionan un empujón") emplean una mezcla de herramientas ancestrales y tecnológicas. Después de todo, el conocimiento no está ligado a una única era.

Taftânì

La verdad es mi fuego, el arte mi gozo y el coraje mi designio.

Hubo un tiempo en el que los sultanes volaban en alfombras voladoras y los visires daban órdenes y consultaban a genios atrapados en lámparas o joyas brillantes. Los mercaderes ricos vivían en maravillosos castillos que flotaban sobre las nubes. Hubo un tiempo en el que los Taftâni, tejedores de milagros y maestros de las Artes, crearon todas estas cosas y más aún.

Independientes y nómadas por naturaleza, estos tempranos *ashavanti* ("seguidores de la Verdad") permanecieron recelosos de los *magi* europeos y su Magia encadenada y confinada. Donde la Orden de la Razón veía terroríficas fuerzas que debían ser erradicadas y el Concilio de *magi* veía un Arte solemne y exclusivo, los Taftâni miraban la Magia y veían un don: una expresión sin límites de la belleza y el poder de *Asha* (la Verdad Última) que debía ser saboreada, disfrutada y gozada con tanto vigor y entusiasmo como una excelente comida, un buen vino o un encuentro sexual.

Por desgracia, estos místicos salvajes no sobrellevaron bien que el mundo cambiase a su alrededor. Para ellos las ciencias modernas son manifestaciones de *druj* ("falsedad") y las crédulas almas que la manifiestan. Sin embargo, cuando los Tejedores enfrentaron sus verdades contra esas falsedades, muy a menudo ardieron. Y aun así, a pesar de las imposibles probabilidades, los Taftâni sobrevivieron... no muchos, seguro, pero los suficientes para preservar su conocimiento y sus Artes. La naturaleza independiente de la secta hizo a sus individuos difíciles de encontrar y aún más de destruir. La mayoría de los supervivientes marcharon al desierto y se unieron a las comunidades beduinas. Enclaves menores siguieron el ejemplo de sus parientes Batini y se hicieron invisibles, traspasando en secreto sus Artes a aprendices dignos, observando el mundo cambiante y aprendiendo sus formas y costumbres.

Los Taftâni de hoy en día siguen siendo ostentosos, desafiantes y ruidosos. Aun así, tienden a tener mejor relación con la Paradoja (un beneficio práctico adquirido a lo largo de cuatro siglos de prueba y error). Aunque algunos aún viajan con las tribus nómadas de Oriente Próximo y practican las venerables Artes de los espíritus y el gobierno, la mayoría de los Tejedores actuales se acomodan en los palacios de cristal de las tierras ricas en petróleo, canalizando sus artes mediante números, finanzas y las maravillas de la tecnología (arrancando las herramientas de los enemigos Tecnócratas justo bajo sus pies, como si quitaran de un tirón las alfombras de debajo de los pies de los estúpidos).

La ciudad de Dubái se alza en el desierto como base de operaciones de los Taftâni del siglo XXI. ¿Qué otra cosa puede explicar los fantásticos edificios que desafían las leyes de la física? Esos imposibles oasis en medio del desierto que seducen a gente de todo el mundo para que vayan y vean, se maravillen y jueguen.

Estereotipos

Las Tradiciones: No hay visión poética en sus obras. Dan forma a la Magia sin gozo o desafío y, así, no están a la altura de la Verdad.

La Tecnocracia: Nuestra palabra para ellos, *dregvati* (seguidores del engaño), revela la verdadera afiliación de estos Reyes-Demonio. Tomaremos sus juguetes y quemaremos sus sombras con nuestras llamas.

Los Dispares: Demasiados de ellos carecen de arte o coraje; aun así, se enfrentan a los Caídos, y por eso, por ahora, permanecemos junto a ellos.

Desde el Burj Al Arab y la Torre Dubái a la submarina Hydropolis y los rascacielos giratorios, cada nuevo logro arquitectónico está adornado con genios o espíritus… no como una prisión Tecnocrática, sino como una encarnación de maravilloso Arte.

Organización: Los Tejedores, un grupo fieramente independiente, no se congregan en casas, familias, cábalas o similares. *Hay* escuelas en las que un *ashavanti* recién Despertado puede aprender las costumbres de antaño. Aun así, en casi todos los casos los Maestros Taftâni sólo entrenan a un aprendiz a la vez y rara vez entrenan a más de tres en toda su vida. Fuera de esos vínculos de aprendizaje, los Tejedores se encontraban hasta recientemente sólo en *bagha* ("jardines") cada seis meses. Sin embargo, en años recientes, tal aislamiento ha dado paso a una cooperación pragmática.

Sólo los estúpidos rechazan cambiar ante la extinción… y ésta está muy próxima, de hecho. Enfrentados a los genios locos de la Orden Tecnocrática (y aún peor, con la venenosa corrupción de los amos Caídos de la Orden), los Tejedores han abandonado su vieja tradición de conflicto interno. Aunque la sociedad Taftâni sustenta un tejido *muy* impreciso, es mucho más estable… y sutil… que nunca antes. Y en esa tranquila estabilidad ha prosperado.

Iniciación: La visión artística combinada con aptitud y aplicación prácticas significa más para los Taftâni que las rígidas ceremonias. Un Tejedor que no puede tejer, uno que no puede ver los patrones antes de que tomen forma bajo sus manos, no es un verdadero Tejedor en absoluto. Así, un maestro encuentra a sus aprendices dondequiera que estén, los entrena vigorosamente, los pone a prueba de forma constante y concede la máxima importancia a enseñarles *bien*.

Tomar a un aprendiz es un honor y una responsabilidad sagrados para el ashavanti. Después de todo, la Verdad es fácilmente disipada por la ignorancia o la corrupción. Esa responsabilidad corta en ambos sentidos; un aprendiz a Tejedor soporta una brutal carga de tareas y servicios. Según una larga tradición, un maestro Taftâni toma a un aprendiz en algún momento entre los 11 y los 16 años; le enseña las Artes esenciales hasta que muere, prospera o vence a su mentor en combate místico; y entonces le presenta a los genios y las muchas formas en las que se pueden controlar tales entidades. Si el pupilo muere, entonces el maestro guarda luto… pero no demasiado. Sabe que, si alguien presume de tejer fuego divino, entonces ¡ese Tejedor debe tener la fortaleza de Voluntad y el Arte para sobrevivir a tal majestad!



Esferas Afines: Fuerzas, Materia, Cardinal o Espíritu.

Foco: La llama de Asha está limitada sólo por la Voluntad y la visión del Tejedor. Aun así, al igual que una buena alfombra sigue una onda y un buen fuego sigue las corrientes de aire y la leña, también las bendiciones de Asha siguen los brillantes designios de la intención y la consciencia. El foco de los magos Taftâni implica dar forma a los pensamientos y materiales hacia un gran y elaborado diseño, uno que demuestre la belleza de Verdad y la destreza del mago. *El Poder da la Razón* en un reino de *Orden Divino y Caos Terrenal*, por ello los *ashavanti* emplean alquimia, artesanía, Alta Magia Ritual, sabiduría loca, el Arte del Deseo, un toque de hipertecnología y dominio sobre hombre y espíritus por igual.

Wu Lung

Incluso en la quietud, la tierra se estremece.



Como el mítico río Yangtsé, la Magia fluye a través del Reino Medio, retorciéndose y desviándose de su fuente para extenderse a lo largo de la tierra y alimentar las montañas, valles, llanuras, desiertos, bosques y gente. Los antiguos mitos afirman que los Han surgieron por la gracia de los antiguos dioses, que descendieron de los cielos en los estómagos de dragones para traer orden al caótico mundo. Las augustas personas de aquella era incluían al Emperador Amarillo, Huangdi, y sus consejeros místicos, todos capaces de realizar hazañas de increíble Magia y poder sobrenatural. Ahora sus descendientes (los Wu Lung, que se traduce de forma aproximada como "hechiceros dragón") mantienen ese sagrado deber bajo el Cielo.

Los Wu Lung trazan sus orígenes hasta aquel temprano grupo de criaturas divinas; de hecho, durante la larga historia imperial de China, estos magos (todos varones, por supuesto) usaron su linaje draconiano para encaminar al imperio a mayores alturas y alcanzar una gran riqueza y estatus. En muchos aspectos, los Wu Lung *eran* China, que es por lo que ignoraron las invitaciones y advertencias de las bárbaras Tradiciones. Para cuando los colonizadores británicos, financiados y armados por la Unión Tecnocrática, llegaron a Asia, los miembros del concilio interno de los Wu Lung habían quedado tan cegados y corrompidos por el poder absoluto que fueron incapaces de ver el peligro. Entre intrusos japoneses, europeos y americanos, seguidos por la Revolución Cultural Comunista, el siglo XX fue testigo de la casi erradicación de estos ancestrales maestros.

Los Wu Lung, que terminaron ese siglo uniéndose con sus ancestrales enemigos Akáshicos, parecen haber aprendido una lección de humildad. Esta impresión es bastante engañosa. De hecho, los Dragones han estado muy ocupados... sobre todo buscando viejo oro y nuevos iniciados. Oro, el metal incorruptible, ha sido un foco primario durante siglos, menos por su valor monetario que por su esencia mística. Como los Wu Lung descubrieron hace mucho, el oro puro funciona contra las fuerzas siniestras alejando la corrupción de su presencia. Por ejemplo, los sellos de oro pueden atar a los hombres malvados y debilitar su influencia sobre la gente Iluminada. Y por ello, bajo alianzas encubiertas y una debilidad ilusoria, los Wu Lung luchan por recobrar el oro perdido de la China imperial y devolverlo a su hogar para un gran ritual de increíble poder.

Cuando fueron forzados a abandonar el poder, los Wu Lung tuvieron que revisar sus tradiciones de forma extensa y crítica. Después de todo, fue el estancamiento lo que causó la debilidad y el colapso de la China imperial. Los Wu Lung de hoy en día aún creen ser los descendientes por derecho de Huangdi y los viejos dioses; aún practican los intrincados rituales y ceremonias de sus ancestros. Sin embargo, también se percatan de que sus sagradas tradiciones se han convertido en sogas en sus propios cuellos. Para prosperar de nuevo, deben ser tan astutos y flexibles como un dragón... o tan brillantes y armoniosos como el oro.

Estereotipos

Las Tradiciones: Ignoraron el orden natural de las cosas y ahora están reducidos a un pendenciero grupo de bebés sin entrenar que gobiernan un pozo de caos. Nuestra alianza con ellos está destinada a ser corta y fructífera... al menos para nosotros.

La Tecnocracia: Bajo las garras y los dientes de los Dragones, pagarán sus almas a los infiernos de los Reyes Yama.

La Alianza Dispar: Nuestro pasado nos ha enseñado que el aislamiento es una debilidad... y que hasta los chuchos sucios pueden ayudar a la voluntad del Cielo.

Aunque los miembros de los Dragones una vez fueron casi exclusivamente varones (y casi exclusivamente chinos), la tradición ha tenido que plegarse a las circunstancias. Los Wu Lung de hoy en día podrían ser hombres o mujeres de ascendencia china; la llamada mancha mestiza de sangre no china es una necesidad lamentable en estos confusos tiempos, pero los no chinos nunca son tenidos en cuenta. Dedicados al Orden Celestial del Cielo, los Dragones modernos se consideran a sí mismos la élite heredera de un linaje glorioso. Aunque cultivan la gracia, hay arrogancia en ellos. Después de todo, son los ancestrales gobernantes de la mayor cultura de la Tierra. Aquéllos que dudan de la magnificencia de China perecerán en su renacimiento.

Organización: Aunque los Wu Lung ya no mantienen la mareante estructura social que una vez comandaron, aún permanecen algunos vestigios de esta ancestral organización. Todos los Wu Lung todavía reconocen al *T'ien Kung te Huang Ti Wu Lung* (Emperador Celestial de los Hechiceros Dragón) como su líder supremo y su contrapartida el *Feng Huan Hou Wu* (Emperatriz Hechicera Fénix) como su casi igual. Aunque los Hechiceros Dragón más actuales nunca han visto a estos dos personajes, aún reconocen que el hilo rojo de la herencia y la tradición es preservado y mantenido por medio de estos augustos ancianos.

Los líderes supremos designan a los ministros regionales para que supervisen la selección de *Sifu*, o maestros, bajo la autoridad de la Escuela Dragón (gobierno), la Escuela Fénix (curación y piedad) y la Escuela Tigre (lucha y estrategia). Los Sifu, por su parte, educan a sus adeptos y sus estudiantes sénior y seleccionan potenciales candidatos para la iniciación. A todos los niveles, los Hechiceros Dragón son muy conscientes de dónde se encuentran en la escalera de la sociedad Wu Lung, quién debe obediencia a quién y cuáles han de ser sus responsabilidades dentro de la jerarquía.

Iniciación: Los Sifu Wu Lung utilizan la adivinación y la comunicación con ancestros y espíritus guía para encontrar nuevos reclutas potenciales a punto de Despertar. Esos Sifu contactan entonces con el futuro iniciado mediante visiones y sueños, esperando desencadenar el Despertar. Un candidato ideal es o completamente chino o de ascendencia china en gran medida. Los jóvenes con afinidad por los negocios y las finanzas internacionales son especialmente valiosos. Si no ha sido criado en las tradiciones y valores de la cultura china precomunista, entonces el candidato pasa por un período de educación, puesta a prueba y entrenamiento. Una vez el Sifu está satisfecho con el progreso que el candidato haya hecho en su entrenamiento y responda suficientemente bien en las pruebas, éste es formalmente aceptado como *Ch'uang Shih*, o estudiante sénior de los Wu Lung.

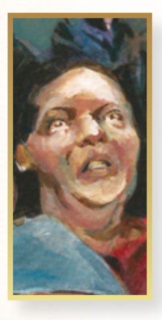
Esferas Afines: Espíritu, Fuerzas, Materia o Vida... ¡Aunque ellos rehúyen tan degradada terminología!

Foco: Un alma Despertada es una herencia espiritual, el *Shih* o ancestro divino. La Magia es un deber hacia la tradición, un honor de los ancestros y la llave a la pasada y futura majestad de China. El ritual es esencial, la improvisación chapucera debe evitarse a toda costa.

La alquimia china y la Alta Magia Ritual son el núcleo de las prácticas Wu Lung, reforzadas con el dominio social y el arte marcial *Kuei Lung Chuan* (el kung-fu del Espíritu Dragón), ver **Capítulo Nueve, pág. 427**. Tal poder se obtiene a través de *Li*, la rectitud del Cielo y la adhesión a sus perfecciones. El *Orden Divino* permitirá a los Wu Lung *Traer de Vuelta la Edad Dorada* y desterrar para siempre el caos.



Parte V: Los Caídos



—Envía al Martillo y limpia todo.

—Señor —dijo el ayudante—, si me lo permite…

—No te lo permito.

El ayudante dejó caer sus pretensiones de servilismo.

—Pero señor, estamos hablando de ciudadanos estadounidenses.

—No, no lo estamos haciendo —dijo el hombre tras el escritorio—. Estamos hablando de saqueadores, matones y criminales, y los trataremos como tales.

—Pero son gente… —La voz del ayudante se deslizó hacia un quejido irritante— …y están desesperados. Sólo están tomando lo que necesitan.

—Las leyes son las leyes. —El hombre volvió a sus papeles—. Manéjalo.

Y así lo hicieron.

Entró el Martillo. Se lidió con la situación.

Pantanos y terrenos inundados suponen un almacén excelente para los restos indeseados. Especialmente tras huracanes y otros desastres, cierta gente sencillamente desaparece…

Oberturas de plaga

El hombre es un virus que pretende que es un santo. Nuestros sueños son bromas de las que el universo se ríe en su descanso. Bajo la fachada de cada hombre o mujer bueno hay un simio con la cola de un escorpión. Somos, en pocas palabras, un error. Y los Caídos se alegran de decírnoslo.

Probablemente, no te lo dirán a la cara. Como es normal, son más sutiles que eso. En su lugar, un Nefando se gana tu confianza, te hace regalos, proporciona todos los prolegómenos de una amistad. No saldrá gritando de la oscuridad con los dientes cubiertos de sangre, aunque estará contento de señalarte a alguien que sí. No, el verdadero mago Caído es como Lassie con veneno del Joker, un compañero fiel hasta el momento en que su veneno empieza a hacer efecto y ambos reís hasta morir.

No espera salir vivo de ésta. Cuando la Creación arda, él también lo hará. Pero verás, ésa es su elección. Él *sabe* que el fuego está llegando y prefiere ser un lanzallamas que la leña. La Senda Nefanda no es un estado de Ascensión, sino de Descenso: un abrazo voluntario al Vacío, al que los Caídos a veces llaman *lo Absoluto*. Un Nefando, entonces, ha compartido la comunión con lo Absoluto y se ha convertido en la muerte térmica del universo en forma humana. Cree que no importa lo que hagas. Eras gusanos y cenizas antes de nacer. Los dioses están locos y la justicia es una mentira, y las evidencias apoyan este punto de vista. Es, entonces, quizás la criatura más peligrosa del Mundo de Tinieblas: un mago con oscuras verdades de su lado.

Los que han oído hablar de los Nefandos los imaginan como enloquecidos y chillones bichos raros que balbucean acerca de Dioses Exteriores conforme dan tajos a la delantera de alguna pobre virgen. Es cierto que algunos Nefandos encajan en esa descripción, pero esa gente son principalmente distracciones. Un Nefando típico es el enemigo que no ves venir… o, si *sí* lo ves venir, querrás confiar en él. Probablemente es atractivo, normalmente pudiente y poseedor de una confianza carismática. *Sabe* que está en lo cierto con la seguridad de un fundamentalista sociópata y no le importan una mierda las reglas o las consecuencias. Como resultado, es increíblemente atrayente. La gente literalmente daría todo lo que tiene por estar con él… o por *ser* él… y ahí es donde yace su poder. Sí, tiene Magia si la necesita, pero esa atracción es su mayor arma.

Sombras predatorias

Siempre ha habido gente que ha encontrado aliados entre dioses depredadores. Igual que cierta gente se alzó hacia el Sol, otros corrieron hacia la oscuridad. Ahí aprendieron cosas terribles. En las raras ocasiones en las que tal gente retornaba a sus viejas tribus, sus terribles transformaciones y atroces actos los marcaron como anatema. Maldiciendo a, y malditos por, la gente a la que habían amado, estos buscadores alimentaron cruentos rencores que normalmente llevaron a actos sangrientos. Unos pocos nacieron en esa Senda, pero la mayoría se descarrió hacia ella de forma voluntaria. Incluso antes de que hubiera palabras para describirlos, esa gente entendía la broma cósmica y quería ser parte de ella.

El término *Nefando* tiene muchos posibles orígenes. Podría provenir de *Nif' ur 'en Daah*, los "Devoradores de los Débiles" en sumerio antiguo; podría provenir del árabe *Naffas Iblis* ("Aliento

¿Caídos como personajes jugadores?

¿Puedes interpretar a un Nefando? Ésa es decisión del Narrador. Nosotros, no obstante, recomendamos que *no*. Primero, los Nefandos están enfermos, son pirados retorcidos y manipuladores que hacen lo que quieren con los demás. En teoría, podría sonar divertido, pero en la práctica probablemente destruiría el grupo. Segundo, hacen cosas que son, digamos, *desagradables*; a menos que quieras jugar a un repugnante juego de "chúpate esa", es mejor dejar esa clase de cosas para los personajes del Narrador y el poderoso *fundido en negro* **(ver Capítulo Siete, pág. 345)**.

La verdadera razón para evitar los personajes jugadores Nefandos es, sin embargo, ésta: **Mago** es un juego interactivo en el que los jugadores son alentados representar aspectos de sí mismos. Esos aspectos tienen *poder* y las cosas que expresamos a través de ellos pueden influir en nuestras vidas diarias. Si realmente *quieres* que actos Nefandos influyan en tu vida diaria, es asunto tuyo, pero no lo recomendamos. Este nivel de teatro de sombras tiene sus puntos a favor, pero no es una elección que se deba tomar a la ligera. Si alguien decide descender por ese camino, debería manejarse con cuidado y poner un ojo en las potenciales consecuencias.

En pocas palabras, es decisión de tu grupo… pero no es realmente una buena idea hasta y a menos que estés preparado para profundizar mucho más de lo que podrías esperar.

del Adversario"), del griego *nephlos* ("nube"), del germánico *nibla / nifl* ("niebla / oscuridad") o del latín *nefarious* ("negar lo correcto"). La forma actual mezcla gramática griega, latina y árabe en la clase de caos subversivo que aprecian los Caídos. Sea cual sea su nombre, estos magos escogen convertirse en sombras hambrientas que siguen una Senda de Gritos hasta el olvido.

¿Por qué? Tienen gran cantidad de razones. Ocasionalmente, es enfado ante la hipocresía de la bondad o deseo por las cosas que se supone que no debemos disfrutar. Es disgusto por un *status quo* corrupto o venganza por errores reales o imaginarios. Un Nefando puede escoger ser curioso por temas prohibidos, autosatisfacer terribles pasiones o la simple perversidad en un cosmos aparentemente sin sentido. Sean cuales sean las razones que pueda tener, el fin es el mismo. El Caído percibe una oscura visión existencial: el universo carece de significado, la virtud es un engaño y lo único que importa es una gozosa travesía hacia la aniquilación.

Aún hay cierta mentalidad miltoniana de "reinar en el infierno" entre las filas de los Nefandos actuales. Un gozoso abrazo del glorioso demonismo. Sin embargo, esos Caídos suponen tropas de choque para sus pares más Iluminados. Sí, hay algo de adoración al demonio de la vieja escuela. Después de todo, lo mejor para el grupo es tener algunos objetivos visibles corriendo por ahí que proporcionen chivos expiatorios y objetivos para otras sectas. Aun así, los Nefandos serios ya han superado el parvulario satánico. Sí, *hay* entidades demoníacas ahí fuera. Sí, la Umbra Profunda *está* plagada de horrores. *Claro* que puedes hacer pactos con los amos oscuros que proporcionan aterradores poderes por un precio. Los verdaderos Maestros Nefandos, sin embargo, comprenden que la raíz de todos los males puede encontrarse en el corazón humano.

Ésa es la clave de la broma de los Caídos; una criatura tan insignificante en el gran esquema de las cosas se percibe a sí misma como el centro del universo... y en su rincón de éste, está en lo cierto. Cree que los dioses sopesan cada uno de sus movimientos y elecciones con las balanzas de la eternidad y siente que su valor a ojos de estas entidades le da derecho a cometer atrocidades en su nombre. Envenenará bebés y declarará su rectitud. Robará y matará y afirmará que Dios lo ama más que a ningún otro. Sus sueños conjuran cielos e infiernos y ciencia y magia y arte y desperdicios y televisión, y cualquier otra cosa que pueda concebir. Pero en el ojo cósmico es menos que polvo. Cuando las luces se apaguen para siempre, verá el verdadero rostro de la Eternidad. Y en ese interminable orgasmo de media noche, la Eternidad lo extinguirá.

Los Nefandos aguardan ansiosos a que llegue ese día.

¿Esclavos de un calamar estelar?

Persistentes rumores vinculan a los Caídos con amos alienígenas del lado más alejado de la eternidad. Supuestamente, los Nefandos sirven a estos malignos dioses allanando el camino para una futura conquista de la Tierra. A finales de los noventa, estos peones de la Oscuridad Exterior y los demonios que viven en ella fueron supuestamente cazados, matados y separados de sus señores tentaculares y, o bien expulsados más allá del Horizonte, o bien reducidos a la insignificancia.

Sandeces.



Rangos Nefandos

Entre los Caídos, el rango no es tanto una progresión de títulos como un reflejo del poder. Aunque los Nefandos usan unos cuantos títulos honoríficos para definirse, éstos podrían ser más sarcásticos que sinceros. La mayoría terminan siendo más usados por foráneos para definir lo que *creen* ver entre los Caídos. Aun así, el estatus es un reflejo del poder, y la superioridad tiene un lugar tradicional entre los Caídos y sus diversos peones. Fuesen cuales fuesen los orígenes e intenciones tras estos títulos, marcan jerarquías entre los rangos de los Caídos:

- Peones (no Despertados): Mortales dispuestos y conscientes que extienden la influencia de los Caídos, promueven sus objetivos o trabajan como fuerza bruta, amantes y objetivos para los enemigos del grupo. Obviamente, esta gente no piensa en sí misma como peones y puede darse toda clase de títulos ridículos como "architentador", "alto sacerdote" y "senador".
- Peones (Despertados): Magos crédulos o seducidos que promueven los objetivos Nefandos, normalmente sin percatarse de lo que hacen.
- Peones (Gente de la Noche): Vampiros, hombres lobo, cazadores, etc., que, o bien colaboran intencionadamente con magos Caídos, o bien sirven como pantallas de humo y carne de cañón con un desagradable mordisco. Como otros peones, están casi inevitablemente convencidos de que están al cargo en el arreglo… y están casi inevitablemente equivocados.

Todos los tipos de peones son a veces denominados *dregvati,* "seguidores de la mentira"… o sencillamente "dreg".

- Shaytans: Armas vivientes de los condenados con potentes poderes y una alegre necesidad de destruir. Esta gente sabe *exactamente* lo que es y disfruta de verdad su trabajo.
- Adsinistrati: Habilidosos tentadores y vendedores del Abismo. Aunque casi nunca responden a este nombre, están entre los más efectivos (y peligrosos) de los Nefandos vivos. Dicho esto, no lucharán a menos que estén contra las cuerdas. Su meta es la *corrupción,* no la matanza.
- Prelati: Estos Maestros Nefandos, estrategas de la causa infernal, usan peones y aliados en lugar de fuerza directa. Sin embargo, cuando deben, son notablemente poderosos. Los Prelati son las llamadas telefónicas a las tres de la mañana que los príncipes vampíricos y los líderes mortales responden con inmediata obediencia… o si no… Las Prelati son a veces llamadas *Lili* en honor a Lilith y sus devotas.
- Gilledians: Archimagos Caídos, demasiado corrompidos y cargados de Paradoja para poner el pie en el mundo mortal. Estas entidades demoníacas parecen atrapadas en reinos altermundanos; los demás magos, tanto Nefandos como de otro tipo, son llevados a *ellos,* no al revés. Y en esos reinos, son enloquecedoramente poderosos.
- Aswadim: Bodhisattvas del Vacío. A diferencia de los Gilledians, estas entidades no parecen monstruosas. En su lugar, se manifiestan como ayudantes de voz suave y maestros bien dispuestos. ¿Nefando? ¿Qué es un Nefando? Un Aswad rara vez da a conocer sus intenciones para mostrar lo que es realmente. Sencillamente conduce a un peón hacia la tentación y deja que la naturaleza humana siga su curso.
- Los Amos Oscuros: ¿Qué *son* estas entidades? ¿Fantasmas durmientes? ¿Huestes demoníacas? ¿Cosas más antiguas? En definitiva, son enigmas, máscaras de lo Absoluto. La sabiduría convencional dice que los Nefandos sirven a sus Amos Oscuros, pero la verdad es un salón de sombríos espejos rotos en el que todo parece reflejar engaños. Podría ser que todo el tema de los Amos Oscuros sea una enfermiza broma más en el repertorio Nefando. Quizás los Nefandos más perceptivos adoran sus propios siniestros reflejos… o quizás comprendan que no hay nada en absoluto a lo que valga la pena adorar.

Oh, por supuesto, *hay* Nefandos que mágicamente encuentran la forma de llamar a obscenos calamares estelares, unen su suerte a la de dioses malignos y sueñan con cosas que es mejor dejar sin nombre que aguardan en la Oscuridad Exterior. Pero los foráneos que ven a estas almas Caídas saltar en la luz de alguna impía majestad han perdido por completo la perspectiva.

Los Nefandos no son peones de diablillos que viven en colmenas o voraces dioses ancestrales. Ellos ven la verdad tras el rostro de la obscenidad cósmica y se dan cuenta de que se parece a nosotros.

Las entidades llamadas *Los que Están Más Allá* no son los ajedrecistas de abyectos sirvientes. Son las encarnaciones de lo Absoluto; horribles máscaras injertadas por la imaginación humana en algo demasiado vasto como para contemplarlo sin enloquecer. Aunque es reconfortante ver a los Caídos como delirantes juguetes de farsantes alienígenas, el hecho (como muchos hechos que pueden discernirse en tales asuntos cósmicos, en cualquier caso) es que los Nefandos han mirado bajo la máscara de la eternidad y su sabiduría los ha vuelto cuerdos.

Por eso, cuando se visten con disfraces predecibles de chalados que besan a Satán, los Caídos saben que es una mascarada… algo que pocos otros magos saben. En realidad, no sirven a Dioses Exteriores. Simplemente reconocen que tales criaturas son reflejos de su propia Iluminación… un conocimiento salvaje que ve lo Absoluto en toda cosa viva y sabe lo que espera al final de Todo.

En pocas palabras, ellos comprenden la comedia mortal. Eso es lo que los hace *tan* buenos en lo que hacen.

Los vencedores, echados a perder

Los Nefandos están jugando una partida muy larga y profunda, sacrificando peones para distraer a sus oponentes. Estos peones, aunque peligrosos, no son la verdadera amenaza. Las Tradiciones y la Tecnocracia creen que han exiliado a los Caídos a algún lugar más allá del Horizonte… y se equivocan. En realidad, los Nefandos se han estado infiltrando en el Concilio, el Círculo Interior, los Dispares y… sobre todo… en el mundo mortal. Sólo los Merodeadores permanecen incorruptos, y eso

se debe principalmente a que los Locos están demasiado idos como para corromperse.

Ésa es la terrible verdad de la Guerra de la Ascensión; mientras que las Tradiciones y la Tecnocracia combaten una contra la otra, los Caídos ocupan el terreno, compran los caballos y venden artillería a ambos bandos. En pocas palabras, *están ganando*. Y cuanto más combatan las otras facciones, más oscuro se vuelve su Mundo de Tinieblas.

Ahora bien, los Caídos tienen muchos peones que derrochar: los furiosos adolescentes con armas y bombas; los comentaristas de los medios que destrozan sociedades por los beneficios, los magnates a los que no les importa nadie a menos que la otra parte les proporcione un poco más de riqueza, los racistas, sexistas, homófobos y fundamentalistas cuyos miedos inspiran violencia virtual y a veces física, los fanáticos religiosos que ponen bombas en parques infantiles, estrellan aviones en rascacielos o recitan antiguas escrituras mientras bañan sus manos en sangre. Los cárteles de la droga y los esclavistas, los señores de la guerra santa con ejércitos de niños. Desde el alcohólico que vomita en las alcantarillas hasta el billonario que recorta plantilla mientras emplea trabajos forzados y esclavos extranjeros para incrementar sus beneficios, esta gente ayuda a la causa de los Caídos. Muy pocos de ellos se consideran a sí mismos satanistas y la mayoría creen que están a buenas con Dios. Y cada uno de ellos, con su egoísmo, estrangula la esperanza y moldea la realidad.

Los Durmientes se están alimentando de odio y vomitan mentiras.

Éste es el Consenso. Éste es el Mundo de Tinieblas.

Y *eso* es lo que está matando la Magia en el mundo. No la ciencia. Ni la tecnología. Ni siquiera la apatía. Sólo la indulgencia sin sentido y el odio tribal.

El evangelio Nefando mueve el mundo.

Caminos al infierno

Los Caídos y sus peones están por todas partes. Sin embargo, pocos de ellos son obvios. Mientras que la Tecnocracia persigue sectarios infernalistas, los peores ofensores son quienes les dan órdenes. Las Tradiciones tienen menos Nefandos entre sus filas, pero tienen más peones e ingenuos de lo que nadie esperaría. Y en lo que respecta a los Dispares, es una incógnita. Aunque los Templarios, en concreto, se han dedicado a arrancar tal corrupción, su fanatismo engendra la furia y la desesperación que hace tan poderosos a los Caídos en este mundo.

¿Cómo *consiguieron* ser tan poderosos? Aprovechándose de las debilidades humanas. Los Caídos no necesitan arrastrar gente para que asistan a una misa negra; en su lugar, alientan la apatía, la desesperación, la avaricia y el egoísmo. Elevan a gente y la derriban, y usan el orgullo y el miedo como herramientas para hacerlo. Un político no necesita vender su alma a una ancestral cosa esclavista para extender la influencia Nefanda. Sólo necesita finiquitar los presupuestos sociales, embolsarse algunos sobornos, dar rienda suelta a las industrias contaminantes y acabar con los derechos sociales mientras pone a gente en las calles. Probablemente, no se dará cuenta de lo que está haciendo y podría incluso tener consejeros espirituales que le digan que está haciendo el trabajo de Dios en la Tierra. Los propios consejeros podrían no ser Nefandos… pero algunos de ellos lo *son*, y el resto siguen su ejemplo. Corporaciones, iglesias, gobiernos, ejércitos… los Caídos influyen en todos ellos; no mediante la fuerza, en la mayoría de los casos, sino habitualmente diciéndole a la gente lo que quiere oír.

Así es como los Nefandos anularon las salvaguardas Tecnocráticas y se infiltraron en los salones de Doissetep y Horizonte; alimentaron la arrogancia dentro de cada mago hasta que muchos de los más poderosos Artesanos de la Voluntad vivos creyeron en sus propios derechos divinos. Los Caídos apuntaron a sus peones unos contra otros, marcaron a sus mayores amenazas y dispusieron una pantomima infernal para dirigir la atención lejos de lo que realmente estaban haciendo. Mientras que la Unión y el Concilio se unían para cerrar campos de exterminio, los Nefandos enviaban a sus peones más influyentes a puestos científicos de forma muy encubierta. Valientes magos destruyeron la Thule Gesellschaft, pero la arrogancia destruyó Hiroshima. *"El fin justifica los medios"*, *"es un mundo despiadado"*, *"la supervivencia de los más aptos"*… incluso si los Caídos no acuñaron esas frases (aunque quizás algunos *podrían* haberlo hecho), esas ideas promueven la causa Nefanda. La humanidad tiene muchos caminos al infierno, y esos caminos siempre están abiertos.

Una trinidad diabólica

Esencialmente, hay tres tipos de Nefandos:

- **Dregvati:** Estos ingenuos, aliados, juguetes, herramientas, amantes, cabezas de turco y otros idiotas variados no comprenden realmente la magnitud completa de lo que están haciendo… si es que saben siquiera qué están haciendo. Estos dregs no han Caído en el verdadero sentido de tomar la decisión de unirse a los Nefandos; son sólo peones útiles a los que influir, distraer y con los que divertirse, y puede que incluso crean que son buena gente a pesar de las cosas terribles que hacen.

- **Barabbi:** Supuestamente llamados así por Barrabás, el asesino puesto en libertad en lugar de Cristo, los barabbi comenzaron en una Senda distinta, pero entonces se convirtieron a la causa Nefanda. Traidores a sus sectas originales, esta gente ha visto sus almas volverse literalmente del revés en las *Placentas*: cámaras de inversión metafísica en las que un Avatar Despertado escoge maldecirse a sí mismo y nacer de nuevo a través de la Puerta del Oscuro Renacer. Ahora, encarnan las peores cualidades de sus anteriores sectas… y probablemente aún pertenecen a esos grupos y tientan a sus colegas para que realicen actos atroces y lleven sus filosofías a los extremos más enfermizos posibles.

- **Widderslainte:** Esencialmente nacidos malditos, los widderslainte albergan los Avatares reencarnados de Nefandos muertos. Estos magos, burlas del ideal Tanatoico de la reencarnación como un reinicio cósmico, a veces luchan con sus destinos antes de darse por vencidos. Esta gente es el Pecado Original con patas en más de un sentido. ¿Pueden encontrar redención? Quizás… pero la mayoría no se molesta en descubrirlo.

Entre estos tres tipos, los barabbi son los más peligrosos para los demás magos, mientras que los widderslainte son trágicas contrapartidas que proporcionan ocasional patetismo y horror existencial. Sin embargo, son los peones quienes gobiernan el tablero, aunque no las estrategias, en el profundo juego Nefando. Si las creencias dan forma a la realidad y la mayoría de la gente acepta la perversidad,

el odio y el egoísmo como el orden natural de las cosas, entonces la propia realidad se vuelve perversa, odiosa y egoísta.

Quizás las extrañas manifestaciones de la Paradoja, de las que tan habitualmente se acusa al paradigma Tecnocrático, son de hecho reflejos de las retorcidas creencias humanas. Eso explicaría entidades como Viejo Arrugas y la esencia de los Reinos de la Paradoja. Después de todo, ¿qué mejor manifestación podría haber de un mundo egoísta que encerrar bien lejos sus almas más brillantes (ojos que no ven, corazón que no siente) en una cárcel metafísica? Por eso, los Nefandos pueden incluso estar dando forma al Efecto Paradoja convirtiendo a la propia realidad en un arma sin lanzar ni un solo hechizo.

Ésa es la esencia de la estrategia Nefanda; hacer que tus enemigos disparen a las sombras... o unos a otros... mientras los convences de tu punto de vista, todo al tiempo que pareces su mejor amigo en el mundo.

Sectas Caídas

La influencia Nefanda alcanza desde Wall Street a las fiestas alcohólicas de *heavy metal*. Aun así, en pocos de esos sitios es obvia. De nuevo, las sectas más prominentes proporcionan objetivos en movimiento y tropas de choque de sobra cuando los Caídos los necesitan. Los que *no tienen* máscaras de monstruos ejercen su influencia Nefanda por todo el mundo mortal.

Algunos de los grupos que es más probable que formen parte de una crónica de **Mago** son:

Los K'llasshaa

Servidores de obscenos amos, la secta de los K'llasshaa ha existido de una forma u otra desde la Edad Predatoria. Asociados en obras antiguas con los *K'wahhll* subhumanos, cuyas degradadas prácticas aún pueden encontrarse en secretos rincones del mundo natural, los Nefandos K'llasshaa abrazan al Hambriento Vacío en todo su sublime horror. Para ellos, la luz y la vida son atrocidades cometidas contra la eternidad; a cambio, ellos cometen atrocidades contra todo lo que pueden encontrar. Para ellos, la depravación es reverencia y la blasfemia un acto sagrado.

A veces obvia, a menudo ladina, esta secta mezcla demencia con paciencia. Sus miembros más locos cometen las clases más inmencionables de crímenes, y los más cuerdos los provocan y los liberan. Esta secta y sus muchos cultos, como la *Gimoteante Oscuridad*, la *Iglesia de la Marca Llameante* y el *Círculo de la Estrella Rota*, atraen a intelectuales marginados, deficientes mentales iracundos, reclusos endogámicos y gente que, para ser directos, está como una cabra. Los rituales e iniciaciones son tan sangrientamente perversos como los líderes de culto puedan hacerlos, y los supervivientes se convierten en terroríficos espectáculos con extraños (aunque normalmente no Despertados) poderes y perversidades insaciables.

Malfeos

Alguna gente cree que un titánico espíritu del Wyrm está royendo el universo. En el Mundo de Tinieblas, los hombres lobo aceptan esto como una verdad literal. Ciertos magos también sirven al Wyrm y, aunque pudieran verlo como una abstracción simbólica del caos fundamental, siguen siendo (como dirían los Garou) "del Wyrm".

Estos Malfeos se juntan con la Tribu de hombres lobo de los *Danzantes de la Espiral Negra*, trabajan para *Pentex* (la megacorporación mascota del Wyrm) o sirven a uno o más *Incarna Maeljin* (avatares divinos de malestar espiritual). Extraños incluso para la mayoría de Nefandos, suelen mostrar grotescas deformidades y poderes: pústulas venenosas, colmillos bestiales, vómito tóxico y, por supuesto, tentáculos, entre otras cosas. Los que no poseen tales mutaciones tienen almas retorcidas tan corrosivas que todos, salvo los Caídos más corruptos, los encuentran repelentes. Su decadencia resulta casi elemental, extraída de fusiones vivientes de espíritu, carne y podredumbre (ver la línea **Hombre Lobo: El Apocalipsis** para más detalles).

Cultos infernales

Cuando ese chico con la camiseta de Necrophagia raja a Fido en nombre de Satán, no es un Nefando, pero puede ser el peón de uno. Tales cultos infernales no son tanto una secta como una aproximación a la condenación en la que los cultistas se consagran a poderes demoníacos. Esta gente que espera en primera fila a que se alce Satán o su estirpe pertenece a grupos como la *Iglesia del Nuevo Rito*, los *Dai Han Loc* y la *Trinidad Oculta de la Vigilia Negra*. ¡Y sólo porque tienden a ser patéticos no significa que no puedan ser peligrosos!

Compuestos principalmente de Durmientes junto con unos cuantos titiriteros Nefandos, estos cultos infernales se infiltran en la sociedad por diversos frentes. Los más obvios canalizan la rabia adolescente mediante escenas musicales violentas, agitadas fraternidades, decadentes grupos de gilipollas ricos y, paradójicamente, grupos religiosos que creen que la voluntad de Dios incluye hacer que la gente vuele por los aires. Mientras, un puñado de verdaderos magos Infernalistas mantienen las Artes Negras de las leyendas medievales, entregándose a Lucifer o Baphomet en un esfuerzo por ganar un lugar privilegiado en el infierno. Estos Nefandos son peligrosos enemigos que mezclan dedicación religiosa con pactos demoníacos y el poder que proviene de ambos.

Los Guardianes de la Puerta

Lo Absoluto aguarda más allá del cielo. Los Guardianes de la Puerta buscan las llaves de esa barrera. En su lucha por abrir el Horizonte y dejar que entre la Oscuridad, han estado escaneando las estrellas durante cuatro mil años, esperando el retorno de Los que Caminaban Sobre Nosotros en los viejos días.

Las leyendas hablan de ciudades demoníacas llenas de templos negros decorados con pieles humanas. Golpeadas por dioses furiosos y sus seguidores, esas ciudades quedaron en el recuerdo. Sodoma, Enoch, Quin'che-La, Bhat, Iyrnntorr... sus nombres aún resuenan en las gargantas de los Guardianes de la Puerta de todo el mundo. En cada lugar sagrado, los Reyes Demonio celebraban a los dioses más antiguos de todos... y, desde la caída del último de los bastiones de la Era del Rey Demonio, han estado tramando para abrir los cielos y dejar que el infierno eterno llueva a través de ellos.

Aunque se originaron en Mesopotamia, los Guardianes de la Puerta están en todas partes. Sus escrituras, una vez escasas, pueden encontrarse en nuevas traducciones en librerías e Internet. En apariencia, estos devotos parecen tranquilos, inteligentes y muy civilizados. Muchos de ellos son bastante cultos y pueden citar profecías sumerias y tratados de la teoría de cuerdas en detalle... y también relacionar unos con otros. Al conocer a esta gente nunca te imaginarías que desuellan gatos perdidos para usar su piel como papel o que tienen camionetas llenas con equipo de tortura para niños igual de perdidos que encuentran cuando nadie está mirando. No es obvio en absoluto que esta gente ha sido parte de los Ingenieros del Vacío desde sus orígenes en el

Renacimiento. Los Guardianes de la Puerta han tenido milenios para dominar la sutileza. A menos que sepas lo que estás buscando, son esencialmente... y a veces *literalmente*... invisibles.

Tecnonefandos

Por supuesto, nadie les *llama* realmente “tecnonefandos”, pero los miembros Caídos de la Tecnocracia (además de unos cuantos barabbi Adeptos, Eteritas y otros tecnomantes) usan hipertecnología Despertada con fines terribles. Imagina a un cíborg corrupto, un *hacker* demoníaco o un marine espacial demente. Considera a un científico loco cuyo laboratorio está anegado hasta los tobillos de sangre mientras sujetos mutilados gritan por sus vidas en jaulas de alambre de espino. Visualiza al jefe del Sindicato que sabe muy bien que su última ronda de despidos acabará en suicidios, niños maltratados y tasas de criminalidad al alza... y que sencillamente despide a gente para que eso ocurra. Éstos son los despiadados Tecnócratas de los que todo el mundo habla y su dominio del Círculo Interior es sólo uno de sus muchos crímenes...

Los Decadenti

¿Cómo se mantiene tan delgada? ¿Cómo ha logrado él ponerse tan musculoso? ¿Por qué tanta gente adora a las estrellas y los famosos de la cultura de los medios actuales? Ése un negocio secreto del que podrías oír hablar pero no creerte. En realidad *hay* un culto a la celebridad, y es más viejo de lo que podrías creer...

Los *Decadenti* datan de la Europa medieval tardía, cuando la confluencia de comercio y aristocracia engendró una clase de gente lo bastante rica para autocomplacerse y lo bastante insensible para tomar lo que quería. Como su bastardo nombre franco-italiano sugiere, esta rama Nefanda floreció en el Renacimiento francés e italiano generando cultos como la *Rosa Sonriente*, el *Círculo Sirena* y la *Cruz de Jade de San Lucifer* (que también inspiró la banda llamada San Lucifer). Estos grupos y otros de esa época aún sobreviven hoy en día. Sus miembros disfrutan de acceso a placeres y éxito altermundanos.

En un mundo en el que poca gente cree en cosas estúpidas como almas, los tratos cerrados por los aspirantes a *Decadenti* parecen juegos inofensivos. *No* lo son, por supuesto, y para cuando un nuevo miembro se percata de a lo que está jugando, es demasiado tarde para abandonar el culto. Sí, podrían darte caza, torturarte por diversión y luego dejar tu cuerpo en una posición comprometida para que la prensa e Internet puedan sacarle todo el provecho a tu cadáver. Sin embargo, es mucho más divertido destrozarte mientras aún estás vivo, jalear a los críticos y los paparazzi de la secta contra ti y después convertir tu fama en un gran escándalo. ¿Recuerdas a cierto Rey del Pop o a una reina adolescente rota que reventó bajo la mirada del público? Así es como los *Decadenti* lidian ahora con la gente que quiere escabullirse de los Monstruos de la Fama. Mientras, las Artes insignificantes y los dones demoníacos disfrutados por *Decadenti* famosos presionan a los Durmientes hacia ideales imposibles... y así, hacia la desesperación cuando no pueden alcanzar esas metas. Una secta concreta de *Decadenti*, la *Fundación Nueva Juventud*, se aprovecha de tal desesperación especializándose en cirugía plástica y otros tratamientos cosméticos y antiarrugas (¡es alucinante cuánto dinero pagará la gente para ser torturada y mutilada en nombre de la belleza!). Por supuesto, los *Decadenti* siempre están buscando nuevos compañeros de juegos y en una era en la que todo el mundo quiere ser una estrella, nunca falta carne fresca.

Los Sangrientos

Los sangrientos dioses de Mesoamérica nunca fueron realmente silenciados por el catolicismo. Como tales grupos tienden a hacer, suelen esconderse literalmente bajo tierra, en sociedades secretas ocultas en cuevas que se extienden tanto por el paisaje natural como por el social. Durante la época colonial, estos grupos vendieron sus secretos a amos y esclavos por igual. Después de todo, la sangre es sangre y los viejos dioses estaban sedientos.

Para Los Sangrientos [N.d.T.:En español en el original] (en femenino, *Las Sangrientas*; a veces denominados colectivamente como los *Morongos*), la conquista española trajo nuevos refinamientos al ancestral sacrificio. Después de todo, los inquisidores tenían muchas técnicas para infligir dolor. Para cuando México consiguió su independencia (con ayuda de Los Sangrientos y sus devociones de pesadilla), la secta había establecido unos cimientos sólidos por toda América Central y del Sur y los territorios del Sudeste de EE.UU. Desde entonces, han alimentado a *Los Carnívoros* (una fusión de santos y demonios católicos y divinidades aztecas, incas y mayas) con la sangre y las almas proverbiales... y *dolor*. Muchísimo dolor...

Los devotos originales no eran Nefandos en el sentido más estricto, pero la secta ha sido adoptada por ellos con el tiempo. Los Morongos llaman a las Placentas “Flores del Renacimiento” y atesoran las agonías de la inversión en el abrazo de las Flores. Con la era actual han adoptado armas, herramientas de poder y medios modernos en sus sagrados sacramentos, normalmente filmando sus ceremonias y vendiéndolas como películas *snuff* y documentales de verdaderas muertes. En el nuevo milenio, los Sangrientos cuelgan estos vídeos en YouTube con bandas sonoras *death metal* y avisos que atraen la atención de los surfistas de la red aburridos y curiosos; como resultado, también han obtenido una presencia en la Red Digital... una que crece como un tumor en el mundo virtual.

De vuelta en el carnespacio, Los Sangrientos manejan tanto cárteles de la droga como agencias gubernamentales y enfrentan a unos contra otros en orgías de sacrificio. Las horribles torturas y masacres asociadas a estas guerras suelen ser (aunque no siempre...) celebraciones de *Los Carnívoros*. Tradicionalmente asociados con la cultura latina, también se han extendido a otras etnias. Después de todo, ¿es coincidencia que una prominente banda se haga llamar “the Bloods” [N.d.T.: Los Sangres en inglés]? Puede que sí... o puede que no.

Respuesta de Seguridad Hammer (alias Martillo de Dios)

“*Dios me dijo que te matara*” es una de las más viejas excusas de los asesinos en masa. Martillo de Dios proporciona orgullosamente esa excusa. En apariencia una fuerza de máxima seguridad, RSH es una firma mercenaria cristiano-apocalíptica que emplea a unos veinte mil hombres y mujeres, casi todos ellos veteranos de diversas guerras. ¿Son todos ellos Nefandos? Por supuesto que no. De hecho, creen en lo opuesto; para ellos, el Segundo Advenimiento está en proceso y ellos proveerán apoyo para el regreso de Jesucristo. Nadie sabe por qué Dios Todopoderoso *necesitaría* apoyo, pero ésa es su opinión y creen en ella a pies juntillas.

A pesar de ser cristianos declarados, los verdaderos amos del Martillo son esencialmente Anticristos. Aun así, la fe promueve poderosas ilusiones, especialmente cuando está respaldada con dinero, armas y la capacidad de usar ambas siempre que quieras. Fundados a finales de los ochenta por el coronel Erik Rose Hammer (un Nefando que Cayó durante la Guerra de Vietnam),

Martillo de Dios es desplegado en puntos problemáticos de todo el mundo… especialmente en lugares donde musulmanes, judíos, budistas y otros infieles están agitados.

Hammer es una espina especial clavada en el costado de los Caballeros Templarios, que muy a menudo se encuentran luchando al lado de supuestos compañeros cristianos que realmente sirven al enemigo. Alguna gente especula que Seguridad Hammer comenzó entre los Templarios; supuestamente, el coronel Rose era un Templario y puede ser que aún llame a sus viejos camaradas en busca de ayuda. En lo que respecta a los líderes de los Templarios, los operativos de Hammer se encuentran entre lo peor de lo peor del ejército de Satán. El hecho de que Martillo de Dios emplee la propia devoción de los Caballeros contra ellos tiene que doler…

Aunque muy pocos operativos de Hammer poseen talentos paranormales, tienen la mejor potencia de fuego que el dinero puede comprar, junto con suficiente influencia política y fanatismo religioso para cometer asesinatos en masa y salir bien parados. En países del tercer mundo y zonas de desastres urbanos, los *dregvati* de Hammer ejecutan planes Nefandos mientras supuestamente hacen la obra del Señor. Y por ello, para muchos magos y sus aliados, el Martillo es lo último que sienten.

Los Flautistas

La esclavitud no acabó en el siglo XVIII. Cierto, no es legal en la mayor parte del mundo, pero, como la mayoría de placeres prohibidos, simplemente es algo clandestino. Los Flautistas no son la única red esclavista del mundo, pero son quizás la más organizada. Los Flautistas actuales, arraigados en el *Hilf Al'ai* ("el Pacto de Marfil" forjado entre los mercaderes europeos y africanos en el núcleo del triángulo comercial) manejan un proyecto internacional de miseria humana y beneficios sin trabas.

En los viejos días, la esclavitud implicaba reunir víctimas o enemigos, llevarlos a una plataforma, transportarlos al mercado y comprarlos y venderlos como cargamento humano. Entonces, el proceso llevaba meses o incluso años; hoy en día, lleva menos de 48 horas y el cargamento suele ir al comprador. Refugiados, inmigrantes ilegales, gente que busca nuevos comienzos, incluso niños vendidos por padres desesperados o negligentes, todos ellos siguen a los Flautistas a las puertas del infierno de algún otro. Por el precio de una promesa, cierta gente se entregará a guías, empleadores, agentes de talentos y caballeros acaudalados. Y los medios de transporte modernos hacen todo el trato rápido y fácil. La nueva mercancía puede subirse a un avión en Viliúisk y terminar en Abu Dabi, Tokio o Los Ángeles en un día o dos. Los Flautistas inteligentes pueden incluso lograr que el cargamento pague el billete, quizás recibiendo una comisión de intermediario al final de la transacción.

Como con otras sectas Nefandas, la mayoría de Flautistas son *dregvati*, no son magos Caídos totalmente desarrollados. Sólo pertenecen a ella por el dinero y la sensación de poder sobre otros seres humanos que les da el negocio. Aun así, los Flautistas más formidables son esclavistas Despertados o sectarios devotos con mecenas y habilidades demoníacos. Algunos se ven como sirvientes de Dios, aunque un número significativo de Flautistas no creen en nada en absoluto. Después de todo, es necesaria una clase de falta de emociones especial para vender gente como modo de vida. Y, aunque los cargamentos originales tradicionalmente consistían en prisioneros africanos o convictos europeos, los Flautistas de hoy en día compran y venden *a todo el mundo*: niños chinos, turistas estadounidenses, chicas guapas de Europa del Este, trabajadores inmigrantes de Centroamérica, refugiados de guerra y buscadores de curiosidades y peregrinos religiosos que escogieron la agencia de viajes equivocada… hay un mercado para todos ellos y los compradores de todo el mundo (ocasionalmente Nefandos, pero por lo general mortales) pagarán mucho para adquirir sus propias posesiones humanas.

El Toro de Oro

Pocas cosas muestran el sentido del humor Nefando mejor que el toro dorado de Wall Street y el culto que lo reverencia. Esta estatua, una burlesca alusión al becerro de oro del Éxodo, fue encargada por una secta cuyo linaje se remonta al Alto Gremio florentino. La mayoría de miembros del Toro de Oro creen que son parte de alguna fraternidad mortal. Eso es justo lo que los Caídos quieren que crean. Los mecenas del Toro de Oro, que promueven una vertiente especialmente depredadora del capitalismo, organizan enormes fiestas y actos políticos para recaudar fondos, comprar influencia por todos los gobiernos del mundo e incluso vigilias para orar en torno al toro. Varios evangelistas destacados y presentadores de *talk-shows* pertenecen al Toro de Oro y extienden un evangelio de prosperidad con tonos nacionalistas. Durmientes asustados, muchos de los cuales son víctimas de las políticas económicas del Toro, se creen ese evangelio, convencidos de que algún día también tendrán su parte. Por supuesto, es ridículo, pero es una mentira convincente.

En realidad, el Toro de Oro es un culto Infernalista de élite. Sólo los miembros más selectos de esa fraternidad saben siquiera de las orgías y rituales secretos, e incluso menos llegan a disfrutar de ellos. Aquéllos que han alcanzado un nivel suficiente de especulación desalmada (con incentivos y recompensas adicionales de tentadores Caídos) son examinados, puestos a prueba y se les proporcionan suficientes vicios dignos de chantaje como para destruirlos en caso de ser necesario. Sólo entonces son invitados a unirse a la *Sociedad de la Llave de Midas*, el club secreto cercano al corazón del Toro. Supuestamente, esta sociedad controla asuntos financieros a nivel mundial… y muchos de sus miembros, incluyendo prominentes magnates del Sindicato, lo creen así. En realidad, es sólo otro Club del Fuego Infernal con miembros que destruyen todo lo que tocan, junto con las almas que pudieran haber dejado atrás. La verdadera Magia sigue siendo provincia de tres titiriteros Nefandos, junto con cualquier poder que sus títeres posean. El verdadero objetivo del Toro es corromper la influencia, no las Artes Infernales. Los rituales son sólo por el espectáculo… y si un miembro rompe las reglas, para *dar una lección*.

Tácticas Nefandas

Los Caídos no obtienen sus posiciones de poder siendo estúpidos. Aunque los magos rivales ocasionalmente podrían cruzar hechizos con cultistas demoníacos de ojos salvajes, tales tramas son distracciones de cosas mayores. Cuando los Nefandos quieren cumplir alguna meta importante, suelen usar una mezcla de las siguientes tácticas:

Vicio

Una táctica vieja, pero muy buena, es la que apela a los deseos del objetivo. ¿Vastos conocimientos? ¿Sexo espectacular? ¿Un "mostrador" con el que se podría matar en cualquier sentido de la expresión? Los Caídos tienen lo que quieres. Y, aunque las almas disciplinadas podrían creer que están por encima de esas tácticas,

los Caídos pueden ofrecer también placeres ascéticos. ¿Una mente tranquila? ¿Un bosquecillo virgen? ¿La habilidad de descartar placeres carnales con una mirada? Seguro que pueden conseguírtelo. ¿El precio? No hay precio, sólo te están haciendo un favor. Por supuesto, esos favores se suman, así que cuando un amigo necesite también un pequeño favor, parece que lo correcto es darle lo que quiere…

Sin embargo, la mayoría de la gente es fácil de tentar. ¿Dinero? ¿Fama? ¿Seguridad? ¿Venganza? ¿Ese coche o chico o casa o lo que sea en lo que tienes puesto el ojo ahora? Es tuyo. ¿Por qué *no deberías* tenerlo, después de todo? ¡Tienes el *derecho* de disfrutar! El Caído ofrece un tobogán, vierte aceite por todo él y después invita a su objetivo a saltar y deslizarse y… bueno, es un juego obvio si no eres quien está en ese escurridizo tobogán. Aun así, todo el mundo quiere *algo* y los Caídos son procuradores expertos. Normalmente, no necesitan hacer nada más. Alguien en ese tobogán tiene muchas oportunidades de condenarse y hacer a otros miserables en el proceso.

Engaño

Los Caídos rara vez se presentan como quienes realmente son. A menos que un tentador apele a un satanista adolescente o similar (¡y, en serio, no hay pocos de ésos en el Mundo de Tinieblas!), será quienquiera que el objetivo desee que sea. Un evangelista se encuentra a un compañero creyente; un anarquista a un espíritu afín. Un artista se encuentra a su musa y un policía a un compañero perfecto. Ese Nefando hace lo que sea necesario para conseguir que el objetivo crea en su amistad. Y a partir de ahí, las mentiras continúan…

¿El presidente es un nazi? Sí, aquí tienes la prueba. ¿Lilith era una diosa del amor incriminada por el patriarcado? Claro que sí. Los Nefandos son maestros en lo que se refiere a hacer que otros crean lo que ellos quieren que crean. La mayoría de miembros de Respuesta de Seguridad Hammer son devotos cristianos que verdaderamente creen que Dios quiere que maten a los esbirros del Anticristo. Y mezclando verdad en esas mentiras (¡esas condenadas brujas sin duda *parecen* esbirros del Anticristo!), los Caídos mueven a sus peones e iniciados como ajedrecistas en un tablero que nadie ve salvo ellos.

Aislamiento

Una táctica relacionada, el *aislamiento*, aparta al sujeto de las influencias externas. El objetivo se encuentra en una caja de resonancia que refuerza la opinión Nefanda, una en la que cualquier otro mensaje es una mentira de Ellos. *Ellos*, por supuesto, están ahí fuera para pillarte… y en el Mundo de Tinieblas, donde *sí* que existen incontables sociedades secretas, esa impresión podría ser acertada.

En un mundo en el que los rencores reales e imaginarios son el recurso de diversos grupos y corporaciones, esta táctica es muy eficaz. La gente ya está dispuesta a creer lo peor sobre sus compañeros primates y, por ello, pulsar esos botones (a menudo a distancia mediante Internet) es un juego divertido y fácil. El Caído podría no tener que contar una mentira en absoluto o podría retorcer la verdad lo justo para que cualquier persona razonable pudiera creerla. Al tiempo, el Nefando aleja a su objetivo de las voces discordantes. Alienta al objetivo a enfadarse con cualquiera que no piense como él. ¿En verdad *crees* en el control de armas? ¿Votas a los *republicanos*? ¿Comes carne o adoras a Jesús o sigues una rama del Islam distinta a la mía? ¡¡¡Eres todo lo que está MAL en el mundo!!! Esta táctica es increíblemente efectiva, especialmente en la era de Internet, y los magos (al estar como poco medio aislados de los Durmientes, para empezar) son especialmente vulnerables a ella. Ésta, más que cualquier otra táctica, permitió a los Caídos corromper la Tecnocracia y las Tradiciones sin mancharse las manos en el proceso.

Intensificación

Una vez que un Nefando hace bailar a su mono, acelera la música, lo alienta a saltar más alto y realizar movimientos más atrevidos. La intensificación toma las otras tácticas y las incrementa hasta que el objetivo deja de reconocerse a sí mismo. Unos cuantos pinchazos generan una adicción a la heroína, el tipo frustrado por el desempleo se encuentra culpándolos a *ELLOS* por todos sus problemas. El hechicero que solía aceptar la disciplina Hermética decide que invocar un demonio o dos no es *realmente* peligroso porque sabe lo que está haciendo. En torno a este punto, unirse a los Nefandos comienza a parecer una buena idea…

Corrupción

… y entonces es cuando se cierra la trampa. O el objetivo se convierte en un peón fiable en el juego Caído o entra en las Placentas por voluntad propia. En los viejos días, la gente llamaba a esto *perdición del alma*: un nivel de degradación en el que el sujeto había perdido sus viejos ideales a latigazos a causa de sus actividades. Ésta es la diferencia entre una víctima Nefanda y un Nefando converso: la víctima se ve abrumada por las fuerzas externas que la quiebran de formas que nunca quiso; el converso *escoge* hacer lo que hace y se rompe *a sí mismo*… una opción mucho más deseable para los Nefandos.

Fuerza

Y luego está la fuerza, una opción directa, pero popular, en la que el Nefando sencillamente muele a palos a su presa. Mejor aún, hace que algún otro lo haga *por* él (un culto, un demonio, peones seducidos, autoridades inconscientes.

Las Placentas

Las Placentas, agujeros negros metafísicos, separan a un simple Infernalista o peón de un verdadero Nefando. Seguras en baluartes ocultos a menudo conocidos como *Laberintos*, se asemejan a gigantescas placentas, grotescas vaginas o distorsionados órganos de obscenas funciones. Se dice que cada Placenta es un portal al Vacío Absoluto. Si realmente *existe* una Gran Cadena del Ser, entonces las Placentas son el espacio entre sus eslabones.

Una persona debe entrar en la Placenta de forma voluntaria. Quienes son empujados dentro contra su voluntad mueren en una sublime agonía. El Nefando en ciernes también sufre... dolores insoportables más allá de la imaginación humana. Sin embargo, al final emerge de la Placenta transformado. Puede que parezca igual que antes, pero su mente y su alma se han puesto del revés. A partir de ese momento, la persona que una vez fue ha desaparecido.

Supuestamente, una Placenta es un viaje sin retorno. No puedes deshacer sus efectos en una vida. La gente que cree en la redención insiste en que la reencarnación o la Gracia Divina pueden revertir las inversiones de una Placenta; otros magos señalan a los *widdeslainte*, cuyas almas envenenadas los siguen durante varias encarnaciones. Sea cual sea la verdad, una Placenta alimenta el dolor y gesta olvido. La persona que emerge de una ha pasado una estación más allá del Infierno y porta esa experiencia como una marca en el alma durante al menos una vida, sin importar lo larga que ésta pueda ser.

¡Lo que quiera que cause más dolor con menos riesgo!) Seguro, algunos Nefandos *disfrutan* de la matanza y todos ellos se lo pasan atrozmente bien con las víctimas que escogen específicamente para jugar. Como táctica, no obstante, la fuerza es una opción peligrosa, especialmente cuando lidias con Despertados, la Gente de la Noche o poderosas fuerzas mortales como la policía. La violencia no tiene garantías y los Nefandos que se meten en una pelea podrían no salir de ella por su propio pie. Por ello, la fuerza es una táctica de último recurso a menos que el Nefando haya amañado las probabilidades para que sea un éxito abrumador.

Artes oscuras

Para los Nefandos, la Magia es el poder de lo Absoluto. Canalizan el Vacío mediante sus intenciones y ritos y, dado que el poder proviene directamente del Final de Todo, teóricamente es más potente que ninguna otra forma de Magia. En términos de juego, por supuesto, todo es lo mismo. Sin embargo, los Caídos ven sus artes como la manifestación definitiva de la nada.

Los magos Caídos abrazan los paradigmas más nihilistas imaginables: *Todo es Caos*, *una Ilusión*, *un Viaje sin Retorno al Olvido*. *El Poder da la Razón* y cualquiera que no pueda aceptar ese hecho merece convertirse en presa de aquéllos que sí. En los niveles más bajos de experiencia, muchos Nefandos aún se aferran a sus oscuras creencias: son los depredadores definitivos, guerreros de Satán, bravos herederos de conocimiento prohibido, etc. Aun así, los que sobreviven a los límites más elevados (o *bajos*) de su Senda ven tales ilusiones destrozadas. Los Aswadim comprenden que se han convertido en recipientes de lo Absoluto, avatares vivientes del olvido cósmico.

Los Infernalistas menores hacen pactos con entidades malignas. Renunciando a pedazos de sus almas, asumen puñados de insignificantes poderes mágicos, apenas dignos de ese nombre. Unos pocos Despiertan, pero la mayoría no. Al recibir investiduras como patas de cabra o aliento flamígero, estos Infernalistas creen tener poder, pero están patéticamente lejos de la Verdadera Magia.

Los Nefandos Despertados son una raza distinta. Las Placentas sellan su pacto y los Despiertan si no lo habían hecho antes. Para ellos, el poder fluye a través de los *Qlifot*: las nueve cáscaras de las Esferas, considerados como el lado sombrío de la Creación. De nuevo, en términos de juego, estas Esferas Qlifóticas son exactamente lo mismo que las nueve Esferas habituales. Aun así, un magus Caído considera esos poderes como las *Nueve Llaves al Infierno* o las *Nueve Sombras de lo Absoluto*, cuya esencia total forma la décima Esfera, el Absoluto. Supuestamente, la comprensión total de cada una de estas Esferas Caídas desbloquea una divinidad oscura y lleva al buscador a un nuevo nivel de existencia que pocos han visto y del cual, supuestamente, nadie puede volver.

Herramientas para maleficia

En su mayor parte, los magos Nefandos usan las mismas herramientas que los demás magos: arte, rituales, instrumentos y actividades que concentran la Voluntad del mago. Sin embargo, para los Nefandos y otros Infernalistas, esas herramientas y acciones se convierten en *maleficia*: lesiones, ofensas y crímenes. Y por ello, sus herramientas y rituales se concentran en dañar a la gente, retorcer símbolos e infligir tanto daño como sea posible bajo esas circunstancias.

Aunque también emplean gran cantidad de herramientas sutiles (contacto visual, palabras suaves, caricias y otras cosas aparentemente inocuas) el ritual y los hechizos principales de los magos infernales toman herramientas convencionales y las inundan de blasfemia. Las danzas se vuelven obscenas, las oraciones invocan poderes demoníacos, el autosacrificio alcanza extremos horribles y en lo que respecta al sacrificio de *otros*... bueno, sencillamente diremos que las víctimas que terminan con una daga en el corazón son las más afortunadas **(ver los epígrafes *Arte del Deseo, Dominio* y *Maleficia* en el Capítulo Diez, pág. 574-580)**.

Hechizos y Resonancia

Como implica el nombre, los *maleficios* pretenden dañar a la gente. Los Nefandos usan sus Artes para sembrar discordia, tejer tentaciones, producir seductores bienes, encantar a la gente y, por lo general, hacer cosas que un mago honorable no intentaría. Cuando es necesario, la pirotecnia infernal (tormentas de fuego, rayos negros, tornados, etc.) apoyan Efectos más sutiles. Los Nefandos incluso sanan a gente si hacerlo sirve a sus propósitos... aunque la definición de sanar y las técnicas involucradas probablemente no serán muy placenteras (ver, por ejemplo, la ***Fundación Nueva Juventud***).

Como resultado tanto de las intenciones del mago como de las energías Qlifóticas tras estas Artes, los magos Caídos casi siempre dejan tras de sí Resonancia corrupta. A menos que tomen medidas para ocultar sus identidades (y a menudo, incluso así), la Magia Nefanda crea un mal sabor de boca metafísico. Los efectos pueden ser menores (una brisa fría, plantas marchitas, un extraño zumbido, etc.) pero podrían volverse serios (miembros atrofiados, insectos cantarines, un fuerte olor a azufre, esa clase de cosas) cuando hay Magia mayor involucrada.

Destino futuro: ¿Victoria Nefanda...?

La idea de que los Caídos están moviendo en secreto los hilos de todo el mundo es tan vieja como **Mago**. Puede leerse entre líneas desde el *Libro de las Capillas* en adelante y se afirma abiertamente en *Technocracy: Syndicate*, *Technocracy: Void Engineers* y la *Guía de la Tecnocracia*. Ese concepto sin duda explica buena parte de la metatrama de la Ascensión, por no decir del Mundo de Tinieblas en general. Aun así, si no estás seguro de querer encaramar tu crónica al borde de la corrupción, puedes asumir una de las siguientes opciones:

- **Los Caídos están al mando:** Sí, están ganando. Dirigen la Tecnocracia, influyen en el mundo mortal y han llevado a las Tradiciones y los Oficios al borde de la extinción. En términos de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, el Wyrm tiene al mundo entre sus anillos y casi lo ha ahogado todo. Sólo un esfuerzo heroico por parte de magos de todos tipos puede salvar el mundo, y las cosas no pintan bien.
- **Los Nefandos tienen las mejores cartas:** Disponen de una terrible cantidad de influencia, envenenan el Círculo Interior y suponen el mayor desafío que este mundo ha de encarar. Aun así, todavía hay esperanza y una una resistencia llena de determinación puede darles caza y expulsarlos.
- **Los Nefandos son una amenaza menor:** La alianza Concilio - Unión logró exiliar a los Caídos tras la Segunda Guerra Mundial. Aún quedan focos aislados de Nefandos, pero un mago tiene cosas más importantes por las que preocuparse. El podrido estado del mundo es culpa de la Tecnocracia o de los fallos humanos, no de la victoria Nefanda. Son terroríficos, pero no son quienes mandan.

Como siempre, el Narrador debe mantener su elección en secreto ante los jugadores. De esa forma, añade algo de suspense a su relato. Después de todo, ellos también están leyendo esto y ahora que lo han visto *aquí*, podrían empezar a ver Nefandos *en todas partes*...

Dado que los Nefandos son maestros de la infiltración, los Caídos prefieren evitar las muestras ostentosas de Arte Qlifótico. Una verdadera misa negra es algo poco frecuente dentro de este grupo, y si *se realiza* una, probablemente es a causa de peones satanistas perversos en busca de emociones. En muchos casos, tales magos prefieren usar herramientas que parecen inocuas: una vela negra en la habitación, un perfume preparado con sangre, una pistola que se ha usado para matar a un sacerdote, etc. Los magos barabbi usan las mismas herramientas y rituales que usaban antes... aunque con aplicaciones ligeramente más extremas y destructivas. Tanto el Progenitor que lleva a cabo experimentos particularmente dolorosos como el Cuentasueños que invoca espíritus especialmente desagradables encarnan el planteamiento Nefando de las Artes.

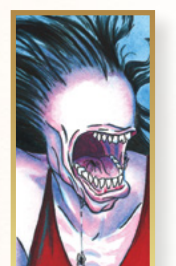
¿Recuerdas el dicho “El fin justifica los medios”? Así es como muchos Nefandos se salen con la suya con lo que hacen. Es especialmente obvio en la Tecnocracia, donde los Trajes Negros torturan a los Subversores de la Realidad como algo rutinario o los Farmacopeístas drogan a niños con químicos psicoactivos para hacer que se comporten de forma normal. No obstante, es cierto incluso en el mundo mortal, donde las estrellas de *rock* hablan de revolución armada o los comentaristas avergüenzan a la gente a la que a su audiencia le han dicho que debe despreciar. Cuando “extremo” es una estrategia de *marketing* y la ilusión se convierte en realidad, es fácil deslizar maleficios y otras corrupciones en la cultura popular. Quizás sólo *sea* hablar o sólo un juego, pero cuando el odio y el egoísmo, la violencia y la obscenidad se convierten en vida real... y quizás siempre lo *han* sido... las herramientas y Artes de los maleficios se vuelven muy fáciles de usar.

Los magos siempre han sido extremos por naturaleza... así que, si cierto mago es un poco más extremo que otros, ¿quién puede decir que realmente sea un Nefando? ¿Dónde y cómo dibujas la línea si no puedes ver su alma?

Es muy difícil de hacer, de verdad.

Por eso los Caídos son *tan* buenos en lo que hacen...

Parte ?*!: Los Locos



—La cordura es una máscara —dice—. Mantiene tu luz dentro de ti para que así no limpies el aire.

Casa de Brujas despliega sus largas alas rizadas. La nube de luciérnagas ámbar envía un batiburrillo de señales ligeramente luminosas que destellan por nuestros pechos. Mi piel desnuda cosquillea con la hormigueante luz, arrojada a lo largo de los contornos en un espray líquido. Su cornamenta chasca por la electricidad contenida.

—Yo solía nadar en la cordura —añadió, su voz iba a la deriva como llamas preocupadas. Las luciérnagas latían al compás de sus palabras—. Hasta que vine al puente de cristal. Bajo ese puente, pude oír las palabras cayendo como hojas de mil árboles, sus tallos cortados por el filo inevitable —Casa de Brujas se estira hacia el dobladillo de su sombra, como una niña pequeña frente a extraños—. Me dijeron que dejara que mi luz corriera libre. Así que abrí la boca y las luciérnagas salieron.

Amontonadas en torno a los bordes de mi vista, se reúnen multitudes de devotas almas, brillando en nuestra locura común. A nuestro alrededor, el aire se derrite, alejándose de nosotros en espirales como aceite en el agua. En algún lugar lejano, las voces amortiguadas gritan como hierba bajo el filo de un cortacésped. Casa de Brujas mira a través de mí. Las luces ámbar se escabullen en las profundidades de sus ojos. Cada luz que veo es una galaxia muriendo en el pulso de un sol eléctrico.

Bajo todos nosotros, la tierra clama bienvenidas, orando por la liberación que traemos...

Principios inciertos

En un mundo loco, la locura se convierte en cordura.

Y, seamos honestos, nuestro mundo está loco.

La demencia de nuestra época es obvia; la eliminación de nuestras raíces primarias, la compleja interacción del consumo tecnológico, los mercados basados en el miedo que lanzan perpetuas alarmas a cada sentido que poseemos... Desde la caleidoscópica locura de la sobrecarga sensorial al absoluto aislamiento de la egocéntrica abstinencia, da la sensación de que nuestro mundo es como Humpty Dumpty en un viaje sin retorno con la gravedad. Los emperadores desnudos dictan nuestra propia imagen al arrojar un salón de espejos que no refleja nada parecido a la realidad. Como monos en un laboratorio de nitroglicerina, parecemos existir siempre al borde de la autoaniquilación.

En tal mundo, los Locos pueden parecer los más cuerdos de todos.

La propia Magia también es una forma de locura. Para poder realizarla, un mago debe poseer (o estar poseído *por*) una comprensión de la realidad que desafía el estándar actual. Debe creer con tanta fuerza en una visión personal que ésta se convierta en realidad. El lenguaje de la patología tiene nombres para condiciones como éstas: *esquizofrenia*, *delirio*, *desconexión*, *sociopatía*. El animal humano teme a la gente cuya realidad desautoriza la suya propia... y por una buena razón. La locura puede ser aterradora, especialmente cuando llega a cambiar tu mundo.

Y así, los Merodeadores existen en un estado zen de paradoja: magos iluminados que abrazan la cordura por medio de la demencia perpetua. Si han elegido ellos ese estado de forma consciente o éste ha sido escogido *para* ellos por fuerzas más allá de su control, es una cuestión para los filósofos. Los Locos simplemente *SON*: *existen*, están *locos*, y su locura es tanto singular (cada Merodeador es una realidad en sí misma) como colectiva (todos ellos comparten una conexión similar a través de la *des*conexión con todos los demás) al mismo tiempo.

Disparar de forma certera

En términos de juego, todos los personajes Merodeadores existen en un estado permanente de *Silencio*, la demencia Mágica que aparece descrita en el **Capítulo Diez, pág. 554-561**. A diferencia de otros magos, no pueden recuperarse de este estado. Aunque un Merodeador concreto podría ascender o descender en la escala de Silencio (ver el recuadro *Cómo volverte loco*, más adelante), está atrapado en la parte rota del espejo de la realidad. Esa condición concede a los Merodeadores una sensación de trágico terror mezclado con una aparente, aunque no perfecta, inmunidad a la Paradoja. Dado que ellos mismos son paradójicos, estos magos llevan consigo sus propias zonas de realidad personal... y cuando sus zonas se superponen a la realidad cotidiana, ocurren cosas jodidamente extrañas.

En su mayoría, los Merodeadores son recursos argumentales personificados que hacen a un lado las reglas normales cada vez que aparecen. Aunque un Narrador valiente puede permitir personajes jugadores Merodeadores (de nuevo, ver el recuadro relacionado), por lo general, los Locos llegan, generan una gran cantidad de caos en medio de una historia y desaparecen de nuevo, dejando un lío que los personajes principales han de limpiar. Tales catástrofes vivientes funcionan mejor cuando sirven como herramientas dramáticas. Cuanto más limitado esté por las reglas, menos misterioso y aterrador es un Merodeador.

Los Locos alteran el paisaje cada vez que aparecen, de modo que un poco de ellos hace mucho. Aun así, los Merodeadores pueden inyectar pasión, horror, sátira y tragedia en tu crónica. Utilizados con cuidado, podrían incluso aportar una pizca de comedia, aunque el Narrador debería evitar el "Síndrome del Merodeador con Zapatos de Payaso" (ver el recuadro *Desenfrenarse*), aunque sólo sea porque tal ridiculez trivializa las enfermedades mentales y el potencial dramático de los personajes Merodeadores. Aunque destacan a la hora de destrozar cosas, los Magos del Caos también proporcionan la perspectiva de un espejo roto de la existencia Mágica... una perspectiva que se vuelve mucho más clara cuando ese tarado *bazooka* andante repentinamente revela su innata humanidad y el destino que podría aguardar a cualquier mago que empiece a alejarse demasiado de la realidad.

¿Confundido? Bienvenido al club. Por definición, los Merodeadores frustran toda definición. Complejos anticuerpos de la enfermedad de la racionalidad, son menos *i*-racionales que *contra*-racionales, principios inciertos que flotan en una gatera hexadimensional que suspende la vida y la muerte y todas las cosas entre medias. Cuanto más tratas de cuantificarlos, más te encuentras persiguiendo bromas pesadas que de alguna forma surgen de tu espinazo.

En pocas palabras, los Merodeadores son las palmadas dadas con una sola mano inexistente cuyos ecos penetran todas las capas de lo Real.

Dejando a un lado los enigmas por un momento, cada Merodeador es, esencialmente, un universo de uno; un mago tan desconectado del Consenso de la Realidad que funciona en una burbuja de cosmos autocontenido. A veces, ese cosmos encaja tan bien en el Consenso que el Merodeador pasa desapercibido hasta que hace algo que revela su verdadera naturaleza; otras veces, un Merodeador se aleja tanto del Consenso que su mera presencia dentro de la realidad consensuada derrite sus límites y hace que sus colores se destiñan. Como las enfermedades mentales mundanas, la locura de un Merodeador se desliza entre las rendijas del mundo de esa persona, ya sea filtrándose o pudriendo el entorno por medio de una lenta desintegración, o asentándose en las zonas vulnerables y después rompiéndolas como una congelación súbita en un profundo conjunto de corrientes de hielo.

Metafísicamente hablando, los Merodeadores parecen ser agentes del caos Dinámico. Todos los magos cambian la realidad, pero los Kaóticos se convierten en el cambio encarnado. Si los Tecnócratas personifican la Estasis y los Nefandos, la Entropía, las Tradiciones y los Dispares siguen Sendas de Equilibrio, entonces los Locos cabalgan los vientos del Dinamismo a través de las estructuras que son construidas y derribadas por las demás facciones. El flujo, no la estructura, es su naturaleza esencial. Aunque podrían anidar en los rincones rotos de nuestro mundo, sus actividades perturban el Tapiz allá donde aparecen.

En el reino de los locos, todos los hombres están cuerdos

La locura siempre ha estado con nosotros, arremolinándose en los bordes del intelecto y el arte. La nueva percepción de la consciencia también contiene semillas de caos. Si la imaginación es el don de la consciencia humana, entonces la misma imaginación puede volverse contra sí misma, hundiendo sus colmillos y vaciando su veneno en la misma cosa que permitió a la especie humana ascender desde sus duros comienzos, y así, la locura también mina esos logros. Quizás ésa es una lección para todos nosotros: *no te vuelvas muy orgulloso, porque el orgullo puede derribar todo sobre tu cabeza*. O quizás es sólo un defecto intrínseco... o, peor aún, la verdadera medida de la Iluminación: la locura aguarda al borde del entendimiento.

Alejándose del estándar

¿A qué nos referimos con “locura”? Esencialmente, es una desconexión tan profunda que se vuelve peligrosa. Una persona demente (Merodeador o de otro tipo) padece un estado mental en el que la consciencia y la percepción se convierten en sus peores enemigos. *La realidad estándar* (la ficción compartida que la mayoría aceptamos como real) se aleja de esa persona; ésta percibe y



reacciona a una realidad diferente que la que la mayoría de gente experimenta. Esta desconexión podría ser tan drástica como una balbuceante manía alucinatoria o tan sutil como una obsesión que devora cualquier otra prioridad **(para más detalles, ver *Realidad de referencia* en el Capítulo Diez, pág. 554).**

La locura es parte de la condición humana. Todo el mundo tiene un poco de ella y los magos tienen más que la mayoría de gente. A lo largo de la historia, la gente ha considerado la demencia como una ambigua bendición de poderes más allá de la comprensión humana. Sabios, videntes y profetas están esencialmente locos según la mayoría de estándares, aunque sólo sea por sus percepciones ampliadas y extrañas devociones. Como resultado, la gente loca suele ser considerada como "tocada" (por dioses, hadas, por la exposición a alguna gran verdad secreta que las mentes mortales son demasiado frágiles para aguantar). Y, aunque esas cosas podrían no ser ciertas para la mentalidad del perturbado medio, sin duda lo son para los Merodeadores. Las cosas que los marcan como peligrosamente dementes también reflejan un nivel más profundo de Despertar. Se ha dicho que los Locos son los magos vivos más verdaderamente Iluminados… y esa observación podría ser hasta cierta.

Históricamente, el término *merodear* proviene de un nombre dado a gatos salvajes y, por extensión, a los vagabundos que atacan sin previo aviso y dejan destrucción a su paso. Cuando un grupo de Magos del Caos del siglo XI atacaron la Alianza Hermética de Fuar Drochit convirtiendo piedras en flores y prendiendo fuego a los pozos, un cronista se refirió a ellos como "*asoladores merodeadores como los locos*"… y ambos nombres calaron. Desde entonces, muchas otras agitaciones (algunos esfuerzos coordinados, la mayoría basados en las acciones de uno o dos Merodeadores de gran poder) han marcado a fuego a los Locos en la memoria colectiva de la sociedad Despertada. Hasta los Nefandos, normalmente amantes del caos, temen a los impredecibles Magos del Caos… quizás porque ninguna otra facción, ni siquiera la Tecnocracia, sufre más violencia a sus manos.

Percepción y materialización

La gente que estudia a los Merodeadores suele dividirlos en dos categorías: *Merodeadores materializados*, que externalizan sus delirios y remodelan el mundo a su alrededor con esa locura y los *Merodeadores perceptuales*, que internalizan sus delirios y se mueven discretamente entre las Masas. El primer tipo es el más peligroso de forma obvia, el segundo es más ominoso porque nunca sabes quiénes son o dónde están.

Los Merodeadores materializados retuercen la realidad cercana e inspiran el caos que hace tan temibles a los Magos Kaóticos. Tales magos tienden a arrastrar a otros (Durmientes y Despertados por igual) a los *sumideros de cordura* que brotan a su alrededor. Estos a menudo inconscientes aliados se suman a la demencia local, especialmente cuando comienzan a creer más en la visión de la realidad del Merodeador que en la que habitaban unos momentos antes. A cambio, este fenómeno suele crear más Merodeadores… la locura, en tales casos, es de hecho contagiosa.

Los Merodeadores perceptuales mantienen su locura dentro de sí, normalmente sin saber que, de hecho, están locos. Tales Locos permanecen fuera del radar, su locura se filtra de formas pequeñas pero significativas. Uno podría verse como un agente secreto en territorio enemigo que interpreta un papel que podría costarle la vida; otro podría creer ser la reencarnación de Juan el Bautista que busca un Cristo renacido; y un tercero se desnuda y se presenta como la Diosa Tren que asegura a la multitud de la hora punta que están en buenas manos con ella. Un puñado de estos Merodeadores suprimen la Magia con su mera presencia, reforzando irónicamente el Consenso al cual en realidad no pertenecen.

Los aparentes líderes de las bandas de Merodeadores (gente que, en los últimos años, parece haberse vuelto más común) tienden a seguir el modo perceptual; su realidad incluye a otros Merodeadores, pero están lo bastante cuerdos para funcionar entre las Masas y dirigir a sus parientes más dementes mediante estrategias funcionales. El infame Robert Davenport (ver más adelante) es uno de esos conejos de medianoche que se mueve por la realidad cotidiana con la perspectiva de un vidente Merodeador. Tras la Tormenta de Avatares (asumiendo que ésta ocurriese alguna vez), estos Merodeadores silenciosos suponen la mayoría de los terrenales, mientras que los Merodeadores más evidentes permanecen al otro lado de la Celosía e irrumpen a través de ella para hacer recados rápidos, por lo general consumiéndose en el proceso.

A pesar de su demencia particular, los Merodeadores como conjunto parecen interpretar una mascarada demente cuya naturaleza permanece oculta hasta para ellos… y, aunque sus mitades mortales siguen aturdidas por esa definitoria locura, sus almas Despertadas muestran una forma de cordura cuyas implicaciones dejan helados a otros magos.

Sin razón

Así que, ¿*hay* un fin de juego para los Merodeadores? ¿Qué, si es que hay algo, se parecería a la Ascensión para los Locos? Ése es uno de incontables enigmas. Verás, no parece haber razón alguna tras esta desorganizada facción. No tienen cuartel general, ni evangelio, ni concilio, ni protocolos ni representantes más allá de las inquietantes compañías que ocasionalmente forman con lunáticos de mentalidad similar. A diferencia de las otras facciones, los Locos no tienen una influencia fiable sobre las Masas. Un Merodeador *individual* podría ser rico o poderoso, pero no dicta estrategias para el grupo en su conjunto. Un Mago del Caos podría ver la Ascensión como una comunión con el Alma Infantil de Júpiter, mientras otro se ve a sí mismo como condenado al infierno donde todo el mundo está muerto y él siempre pierde… y aun así, no puede sencillamente rendirse a la desesperanza porque la fe *suficiente* podría concederle la salvación después de todo. No *hay* una meta unificadora aparente, quizás porque los Merodeadores (como muchos místicos en una búsqueda) consideran el viaje, no el destino, como la Iluminación definitiva.

A pesar de su nombre colectivo (un nombre impuesto por otros y casi nunca aceptado por los propios Magos Locos), cada Merodeador es una facción de uno y su perspectiva singular podría ser la visión más pura del Misterio Cósmico. Los demás grupos y facciones podrían ser vistos como filtros para una Verdad trascendente demasiado vasta y terrible para que la mente humana pueda concebirla sin quebrarse. Sin embargo, los Merodeadores no tienen tales filtros… o si *sí* los tienen, entonces esos filtros son elegidos internamente y no impuestos externamente. Estos magos han visto algo tras el Sol, atisbado tras las máscaras de la Divinidad, resuelto el enigma al final del universo… y esa perspicacia los ha conducido a una cordura que parece locura para todos los demás.

La tragedia de la locura

La gente que sólo ve el lado demente de la existencia de los Merodeadores no comprende un hecho sencillo y vital: *bajo la locura, cada Merodeador es un ser humano Iluminado que se abrasó por la Verdad cósmica*. Cada uno, entonces, es una persona que tenía sueños, seres queridos, aspiraciones y una vida... y puede que, quizás, de alguna forma extraña, aún los tenga. En la mayoría de casos, los Locos tienen hijos, compañeros, amantes, amigos, camaradas. La demencia puede haber abierto brechas entre esos magos y sus compañeros, pero esos lazos estuvieron una vez ahí y probablemente aún perduren en el interior de la locura.

Así que, cuando los vórtices de jodienda retuerce-realidades comienzan a llevarse por delante el Consenso, aún hay un humano atrapado en esa tormenta. Ese hecho no excusa las cosas que un Merodeador hace ni lo hace más moral o bueno (como norma, los seres humanos son bastante terribles), pero vuelve a esa fuerza de demente devastación *trágica* en el sentido clásico del término: un ejemplo de grandeza derribada por el desastre que evoca compasión y miedo en todos los que contemplan su destino. Y es esa sensación de tragedia la que convierte a los Merodeadores en los espejos rotos del mundo Despertado; terribles ejemplos de la traicionera Senda que todos los magos siguen.

Fusiones, cábalas, confluencias y locura solitaria

A diferencia de otras facciones, los Locos no tienen ni rango ni organización dentro de su demencia colectiva. Aunque unos cuantos Locos podrían ostentar títulos como el *Archiduque de Obsidiana* o el *Dragón Resplandeciente de las Mil Lenguas*, los Merodeadores viven en sus pequeños y locos mundos propios.

Aun así, existen ciertos tipos de imprecisas confederaciones dentro del mundo Kaótico. Clasificadas por los foráneos, estas irregulares bandas de locura cooperativa reúnen locos de mentalidad similar en grupos efectivos (aunque temporales):

Cábalas

Como otros magos, los Locos suelen congregarse en pequeños grupos de semejantes orientados a propósitos comunes. En tales casos, los Merodeadores comparten la suficiente locura o causa común para unirse para una corta colaboración. Una cábala Loca (a veces llamada: *eclosión*, *asesinato*, *manada*, *frenesí*, *nudo* o *tormenta*) tiende a reunirse en torno a un foco central (quizás un origen, enemigo o concepto de la realidad compartidos) que mitiga los diversos Silencios de sus miembros individuales lo bastante para que esos magos cooperen unos con otros. Casa de Brujas, por ejemplo, tiende a atraer aliados y seguidores mediante su carisma mesiánico; muchos de sus seguidores se ven atrapados por su evangelio de luciérnagas y a veces Despiertan por medio de las revelaciones que trae. Como resultado, Casa de Brujas suele llevar a unos cuantos aliados consigo cuando aparece en público,

lo que genera un culto de rareza que convierte muchas de sus profecías en titulares del siguiente noticiario.

Fusiones

Un Silencio compartido (normalmente generado por una única experiencia) puede instigar una *fusión*: un grupo de Merodeadores cuyas demencias encajan lo bastante bien como para vincularlos. Un grupo de chicos Despertados por Casa de Brujas, por ejemplo, podría compartir su visión del mundo… o quizás una perspectiva que no es *del todo* igual que la que ella experimenta, pero exactamente igual que la experimentada por los otros individuos de esa fusión. Cada fusión, en esencia un grupo de Locos, comparte un vínculo mental entre todos sus miembros, lo que permite a esos magos hablar sin palabras, acabar unos las frases de los otros, comprender sus respectivas locuras y actuar con los instintos apenas conscientes de una manada de lobos. Según la teoría Hermética, las fusiones de Merodeadores comparten un Avatar común o quizás bailan en los hilos de varios Avatares que colaboran, unidos en pos de un propósito que los propios magos no comprenden.

Confluencias

Más habitualmente, los Locos se ven atraídos por inconscientes multitudes efímeras con un propósito común. En esencia, extraños que se unen mediante fuerza de probabilidad, señales subconscientes o influencia externa de una gran fuente. Esos extraños actúan de forma separada pero colaborativa, normalmente inconscientes de que acaban de compartir una experiencia con sus compañeros Merodeadores. Nadie está del todo seguro sobre *qué* es exactamente lo que provoca que se forme una confluencia de Merodeadores, pero los resultados pueden ser muy desconcertantes. Si Casa de Brujas, Picota, Mamá Oca y los Kaóticos colisionan en el mismo espacio, todos ellos ignorantes de la presencia de los demás, el inevitable caos podría significar una confluencia.

A diferencia de las fusiones y cábalas, una confluencia no posee una percepción común de la realidad. Sus miembros podrían no darse cuenta de que los demás están involucrados en cualquier locura que creen. De nuevo, los Avatares individuales probablemente tienen algún objetivo oculto; sin embargo, para los Merodeadores involucrados, esas acciones siguen siendo tan misteriosas como lo son para la gente ajena a la que afectan.

Cabecillas

Un puñado de cabecillas Locos parecen comprender las extrañas fuerzas que unen a los Merodeadores; Robert Davenport podría ser el cabecilla más notorio, aunque las partes desconocidas tras los Bai Dai y los Sitrin parecen compartir esta habilidad de guiar Magos Kaóticos en direcciones colectivas. Aun así, estos secretos pueden ser provincia exclusiva de los Locos. Otros magos no Merodeadores han tratado de guiar grupos de Merodeadores hacia un propósito deseado… y, sin excepción, esos experimentos han ido muy mal para todos los implicados.

Locura solitaria

Sin embargo, en su mayor parte, los Merodeadores parecen seguir una Senda solitaria. A pesar de los grupos ocasionales que se forman y disuelven entre los Locos, los diversos Silencios que definen su condición llevan a la alienación. Un Merodeador concreto podría compartir una misión o comunidad ocasionales, pero a menos que pertenezca a una fusión, esa situación es casi siempre temporal. Esta facción está compuesta en su gran mayoría por individuos cuyas Sendas se entrelazan lo suficiente para ganarse una etiqueta impuesta por los foráneos que nunca comprenderán qué ocurre en el lado roto del espejo.

Tácticas de los Locos

Cuando los Locos van a la guerra, sus arsenales abarcan más allá de las armas físicas (pistolas, bombas, bates con pinchos, etc.) y la simple destrucción Mágica. Las tácticas que han atormentado a otros magos durante aproximadamente mil años incluyen ciertos refinamientos que sólo los Locos comprenden. Otros magos pueden observarlas, estudiarlas y, ocasionalmente, hasta imitarlas, pero nadie puede emplearlas con la seguridad de los Locos.

(Para más sistemas de juego asociados, ver el recuadro ***Tácticas y reglas***).

Paradoja

Los rumores dicen que los Merodeadores son inmunes a la Paradoja, pero eso no es realmente cierto. Aunque su demencia los protege de sus peores efectos (para más detalles, ver ***Cómo volverte loco***), los Magos Kaóticos *sí* que invocan energías de la Paradoja. Es sólo que los efectos adversos tienden a golpear a algún otro. Y así es como los Locos usan la Paradoja como arma.

El Silencio del Merodeador aísla al mago de los efectos adversos de la Paradoja; un Silencio profundo proporciona un mayor aislamiento. Como un rayo, las energías y los efectos adversos buscan un objetivo conductor (y los magos que no son Merodeadores son grandes pararrayos). Así, los Merodeadores realmente locos invocan Magias salvajemente vulgares y después aguardan mientras otro mago recibe el contragolpe. El truco nunca pasa de moda… a menos, por supuesto, que seas el mago que haga de la llave de Ben Franklin en la tormenta de Merodeadores.

Sumideros de cordura

La locura es contagiosa. Cuando un Merodeador poderoso se establece, pronto su locura abruma al sentido de la realidad local. La gente comienza a verse a sí misma de la forma en que el Merodeador la ve, como actores en su vía crucis personal. *Sus* delirios se convierten en los delirios de *ellos*. El policía que dirige el tráfico súbitamente se ve como un centurión del siglo I; los chicos que juegan a lanzarse un disco se convierten, en sus propias mentes, en harapientos vagabundos que zarandean a un gato muerto; el cajero de un local de comida rápida se imagina que es un esclavo desnudo en la cocina de algún enloquecido payaso gigante. En su mayoría, estos sumideros de cordura afectan a los Durmientes más que a los magos; aun así, la locura realmente potente puede abrumar hasta el sentido de la realidad de los magos.

Tales sumideros de cordura comienzan con una sensación de rareza progresiva; pequeñas cosas favorecen la percepción que el Merodeador tiene de ellos en lugar de la forma normal en la que se presentan ante la gente cuerda del sumidero del Merodeador. Pronto, la locura, como dice la canción, se cobra su precio. Aunque un Merodeador perceptual (uno cuyo Silencio permanece en su interior) no radia este retorcimiento de la realidad, un Merodeador materializado fuerte puede volver rápidamente loca a otra gente, aunque sólo sea durante poco tiempo. En casos extremos, estos conversos pueden convertirse en aliados a largo plazo, cultistas o incluso (si Despiertan) en nuevos Merodeadores.

Cómo volverte loco: Personajes Merodeadores

Bajo la mayoría de circunstancias, es mejor dejar a los Merodeadores como personajes del Narrador. De esta forma, el Narrador puede decidir lo que un Merodeador puede y no puede hacer y evita los potenciales dolores de cabeza de personajes jugadores resistentes a la Paradoja.

Dicho esto, una interpretación fuerte y ética *PODRÍA* evocar algunas historias fascinantes al enfrentarse al desafío de un mago que se convierte en Merodeador y siente que su mundo se le escapa. Con el grupo de juego correcto, esto *PODRÍA* proporcionar tensión dramática y una miríada de desafíos interpretativos. Así, ofrecemos las siguientes sugerencias para que jugadores y Narradores pueden acercarse al tema de forma equilibrada y creativa.

Intensidad del Silencio

Primero de todo, lee las reglas detalladas para el *Silencio* dadas en el **Capítulo Diez**, así como las reglas específicas para Merodeadores aquí presentadas. En lo que respecta al juego, un personaje Despertado que entra en Silencio y alcanza nivel 6 puede convertirse en Merodeador a discreción del Narrador. En ese punto, el mago o bien se convierte en personaje del Narrador y el jugador original crea un mago nuevo, o se convierte en un Merodeador interpretado por el jugador *SI el Narrador permite esta opción*. En ambos casos, el mago es permanentemente desquiciante. A menos que el Narrador permita una recuperación milagrosa, ese personaje pierde la cabeza y se convierte en uno de los Locos.

Una vez que el personaje se ha convertido en Merodeador, su Silencio original se cambia por Silencio Merodeador: ahora *siempre* está loco, pero el grado de esa locura depende del grado de su Silencio Merodeador. Sin embargo, ese Rasgo puede aumentar o menguar dependiendo de los eventos de la historia. Ciertas cosas podrían volver al personaje *más* o *menos* cuerdo, pero nunca está completamente cuerdo en el sentido normal.

El Silencio base de un Merodeador depende de la desconexión habitual de ese mago con la Realidad del Consenso. Por ejemplo, Robert Davenport es bastante lúcido: puede interactuar con la mayor parte del mundo, aunque sigue convencido de que su mujer y su hija siguen vivas y de que su Avatar es su esposa (quien ocasionalmente habla a través de él). A veces, ve lo que le rodea como un paisaje de cuento de hadas en el que él es el héroe. El Silencio base de Davenport es bajo (entre 2 y 3 dependiendo de la situación). Picota, por otra parte, sigue envuelta por una eterna pesadilla que está desconectada de cualquier cosa que se parezca a la realidad estándar. Su Silencio base es 5 (sumamente distorsionado en todos los sentidos imaginables). Tales Merodeadores están a un simple paso o dos de la completa desintegración física. Un aumento permanente por encima de ese nivel los destruirá.

Silencio Merodeador

Silencio	Grado de demencia
1	Una o dos disociaciones menores de la realidad estándar. Muy pocos Merodeadores están así de cuerdos.
2	Unas pocas diferencias notables entre la realidad del Loco y la experimentada por otros personajes. Por ejemplo, Davenport se niega a creer que su familia lleva tiempo muerta.
3	Diferencias mayores entre las percepciones del Merodeador y el resto de la realidad. Quizás el mago vive en una visión de fantasía de los locos años veinte o cree que es una concubina en el imperio Songhai medieval. Aunque los Locos aún se ven a sí mismos como humanos en un mundo humano, ese mundo debe ser "traducido" por su Avatar de su estado normal al mundo que experimenta.
4	Grotescas distorsiones de tiempo, espacio, identidad y forma. El Merodeador percibe una realidad que está *relacionada* con la normal, pero tiene muchas diferencias significativas que el Avatar debe "traducir" antes de que pueda interactuar con el mundo en toda su extensión.
5	¡Bienvenidos al País de las Maravillas! La realidad del Merodeador no se parece en nada al resto del mundo; todo lo que percibe está tremendamente distorsionado, si es que lo percibe en absoluto.
6+	La realidad consensuada expulsa al Merodeador a la Umbra. Exiliado más allá de la Realidad del Consenso, el Loco existe sólo en distantes reinos altermundanos. Si enloquece más, se alejará hacia la Umbra Profunda. Lo que ocurre tras eso es un eterno misterio. La teoría sostiene que los Merodeadores que Asciendan a este grado de locura se convierten en verdaderos dioses entre los Reinos Oníricos de los Onerae.

Aunque parezca mentira, los Merodeadores con Silencio 5 o superior parecen ser inmunes a los efectos del Descarnamiento. ¿Quiere eso decir que la existencia física está vinculada a formas de cordura o que algunas formas de locura trascienden la existencia física…?

Cultos, aliados y disrupción

La locura adora la compañía. Especialmente en un mundo que está loco para empezar, los Merodeadores suelen encontrarse con espíritus afines cuya visión de la realidad se ajusta a la suya propia. Los Merodeadores materializados tienden a crear sus propios cultos y redes, mientras que los perceptuales atraen amigos, amantes y po-

sibles salvadores. Aunque muchos Kaóticos se ajustan al estereotipo de chiflado solitario, otros crean cultos y alianzas de entre las Masas, la Gente de la Noche y, ocasionalmente, incluso entre otros magos que no se percatan de que su amigo es uno de los Locos.

Los Merodeadores silenciosos suelen convertirse en agentes de disrupción que se unen a otras facciones, se ganan la confianza y el afecto de sus camaradas y luego lo derriban todo sobre sus cabezas. Naturalmente, esta táctica requiere una ilusión de cordura por parte del Merodeador; los obviamente dementes no pueden infiltrarse en tales organizaciones. Sin embargo, como suele decirse, son siempre los más callados (o quizás los que están en Silencio...) a los que tienes que vigilar. Los Merodeadores perceptuales, o aquéllos cuyo Silencio les permite interactuar bastante con el mundo en general, pueden infiltrarse en un grupo y después volarlo por los aires o derribarlo desde dentro (por ejemplo, ver el personaje Colmena en el **Apéndice I**).

Zooterrorismo

Y luego está la especialidad de los Merodeadores: el zooterrorismo, también conocido como soltar una mantícora en la puerta de tu vecino, llamar al timbre y salir corriendo sin parar de reír. Por supuesto, la puerta probablemente es el Constructo local de la Tecnocracia, la mantícora no sobrevivirá a la experiencia y la Paradoja dejará caer un yunque metafísico en la cabeza de *alguien* desde una gran altura... pero en realidad, esta clase de cosa crea una impresión memorable, así que tiene un largo y honorable historial entre los Locos.

Mágicamente hablando, un Merodeador zooterrorista abre un portal entre la Tierra y un reino altermundano adecuado, invoca a una bestia pretérita a través del portal y deja que la naturaleza siga su curso. Los Merodeadores compasivos suelen quedarse cerca para equilibrar las posibilidades entre el animalillo rampante y los Tecnócratas locales, pero los Locos más crueles (como los Bai Dai) simplemente dejan que el caos gobierne el día. Mientras tanto, los casi inevitables contragolpes de la Paradoja machacan a los magos desafortunados contra el pavimento, lo cual se añade al efecto general del dragón cabreado en el laboratorio del Progenitor local. Aunque la Tormenta de Avatares hace más peligrosa de lo normal esta táctica, los Merodeadores poderosos aún recurren al zooterrorismo cuando nada salvo un enjambre de arpías manda el mensaje deseado.

Vórtices de realidad y el efecto Pie Grande

Por otra parte, un Merodeador materializado poderoso puede distorsionar la realidad localizada de formas tan poderosas que

Desenfrenarse

Si un jugador mantiene a su personaje tras un Silencio mundano de nivel 5 depende del juicio del Narrador. *En definitiva, el Narrador decide.* No obstante, si decide adoptar al Merodeador como personaje regular, entran en juego diversos elementos importantes:

Toma la locura en serio

Si un mago se convierte en Merodeador, por favor, deja los zapatos de payaso en el armario donde pertenecen. Sí, jugar debería ser divertido, pero interpretar a un Merodeador por diversión degrada la locura, a los Merodeadores y tu crónica en conjunto. Sin embargo, más allá de esa consideración, recuerda que la locura de los Merodeadores es una *maldición*, no un superpoder. Las enfermedades mentales de la vida real tienden a tener efectos catastróficos para todos los involucrados y ponen impedimentos a la gente en muchos aspectos de su vida, desde interacciones sociales básicas a la sensación generalizada de que toda tu vida parece irreal.

A ese respecto, ten cuidado con los detonantes emocionales de tu grupo de juego. La demencia cuenta como contenido adulto y no es adecuada para todos los grupos de **Mago**. El **Capítulo Siete** ofrece sugerencias para manejar temas sensibles en tus partidas. Más allá de los obstáculos de interpretar a un personaje demente en tu crónica, trata sencillamente a tu Merodeador como a un ser humano cuya vida ha sido transformada por la desconexión de la vida cotidiana. Podría estar registrándose en el Hotel Lovecraft, pero aún es reconociblemente humano... lo cual, por supuesto, proporciona toda clase de glorioso potencial dramático que un gran jugador de rol puede abrazar.

Secretamente Locos

Los Merodeadores y los Nefandos están en lo alto de la lista de objetivos místicos. La mayoría de magos ven a los Caídos y a los Locos como algo a lo que "disparar antes de preguntar", aunque sea sólo por autopreservación. Un personaje Merodeador recurrente (ya sea interpretado por un jugador o no) probablemente debería permanecer en secreto: los *jugadores* podrían saber que es un Loco, pero los *personajes* no deberían. Los magos que andan voluntariamente con los Locos pronto tienen a otros Despertados yendo a por todo el grupo. Sí, seguro, puede que se mantengan junto a su amigo por amor o lealtad, pero eso no preocupará a ningún mago. Como perros rabiosos proverbiales, esos personajes serán cazados y aniquilados. Y por eso, los Locos deberían ser tan sutiles como su Silencio les permita. Si se portan mal demasiado a menudo, sus camaradas se verán forzados a acabar con ellos.

¿Quién está loco?

Mago tradicionalmente trata a los Merodeadores como fuerzas de la naturaleza. Aun así, a veces, un mago Loco tiene lazos más profundos con el grupo de juego. Quizás es un padre... o un vecino... o un mentor, un amante o un hijo. Podría ser un compañero de cábala cuyo Silencio se sobrepone a la realidad... o un viejo rival cuya locura le da una nueva y aterradora perspectiva. Un socio Durmiente podría Despertar como Merodeador o ser arrastrado a un sumidero de cordura por un mago demente. En pocas palabras, un Merodeador puede ser cualquiera... y casi cualquiera podría convertirse también en uno. Como el Joker dice en *La Broma Asesina*, «sólo hace falta un mal día»... y el Mundo de Tinieblas está lleno de días malos.

Tácticas y reglas

Los personajes Merodeadores hacen uso de reglas especiales. Aunque los sistemas de reglas principales están descritos en el **Libro III,** presentamos esas reglas especiales para Merodeadores aquí para facilitar su uso. Para más detalles sobre las propias reglas, ver **Capítulos Ocho**, **Nueve** y **Diez**.

Paradoja y los Locos

Los personajes Merodeadores disfrutan de cierta relación con la Paradoja y sus efectos:

- Paradoja reducida: Incluso con un fracaso en una tirada, un personaje Merodeador no invoca Paradoja. Si usa Magia vulgar, es inmune al punto o dos puntos automáticos de Paradoja, pero adquiere la Paradoja habitual basada en la Esfera más alta involucrada en el hechizo. Los efectos se manejan de forma normal **(para más detalles, ver pág. 502 y recuerda que la Magia coincidente es relativa)**.
- Protección del Silencio: Cada punto de Silencio Merodeador protege al personaje de 5 puntos de contragolpe. Un personaje con Silencio 3 es entonces inmune a 15 puntos de contragolpe, mientras que uno con Silencio 5 es inmune a 25 puntos.
- Contragolpe rebotado: *Otros* magos (quizás incluso personajes no Despertados) en las cercanías sufren los efectos de un contragolpe de Paradoja del Merodeador. Esos contragolpes tienden a provocar explosiones, que el tiempo se congele, invocar espíritus de la Paradoja, enjambres de insectos, lluvias de sangre, reinos de la Paradoja y otros fenómenos con efectos de área. En la mayoría de casos, los contragolpes de los Merodeadores se adecuan a la locura del Merodeador que causó esa Paradoja.
- Locura agravada: Cuando el jugador de un Merodeador fracasa en una tirada de Magia vulgar, el Silencio de ese personaje se incrementa en 1. Como *regla opcional*, el Silencio puede aumentar un nivel por 1 obtenido en la tirada.
- ¿Recuperación?: Por cada semana que el Merodeador pase con personajes que no comparten sus delirios, esa locura agravada se desvanece en un nivel. *Sin embargo, esta recuperación no reduce el Silencio por debajo de su nivel base habitual.* Un personaje con Silencio 3 cuyos fracasos le otorguen 2 niveles adicionales de Silencio puede volver a Silencio 3, pero no bajar de ese nivel. Está *mejor*, pero sigue sin estar *cuerdo*.



incluso la tecnología se ve atraída por ese baile. Cámaras de vídeo, teléfonos y otros dispositivos de grabación se apagan (algo común), graban confusos borrones de actividad inidentificable o se transforman por completo en objetos relacionados pero distintos (digamos, un iPad en una tabla de arcilla y una aguja) antes de recuperar su configuración original una vez que el Loco abandona el lugar.

Tales vórtices de realidad ayudan a ocultar la existencia de un Merodeador y sus actividades, así como a subvertir la realidad con el *efecto Pie Grande*: esa enervante peculiaridad criptozoológica que emborrona las imágenes de Nessie, Pie Grande y los ovnis

Regla opcional: Sumideros de cordura

Como dice el texto principal, los delirios de los Merodeadores pueden ser contagiosos. Como *regla opcional*, ciertos Merodeadores materializados pueden infectar a otra gente con su locura.

- **Rareza progresiva:** Cada vez que un Merodeador materializado pasa unos minutos en presencia de Durmientes por lo demás cuerdos, los jugadores de esos personajes deberían hacer tiradas de Percepción + Consciencia a dificultad 6. Si un jugador supera la tirada, el personaje retiene su perspectiva habitual. Si falla, el personaje comienza a deslizarse hacia la forma de ver las cosas del Merodeador, adoptando los delirios del Loco como propios. Y si el jugador fracasa, entonces el testigo entra inmediatamente en el pequeño y extraño mundo del Merodeador... ¡y no encuentra nada extraño en ello!
- **Encanto de la demencia:** Si un Merodeador materializado pasa una o más escenas en presencia de personajes cuerdos (otros magos, Durmientes, Gente de la Noche, etc.), el Narrador tira el Areté del Merodeador mientras los jugadores de esos otros personajes tiran su Fuerza de Voluntad a dificultad 6 para todos los personajes.

Si el Merodeador vence en la tirada enfrentada, cada éxito neto convierte un punto de Fuerza de Voluntad de los demás personajes al punto de vista del Merodeador. Una vez que todos los puntos de Fuerza de Voluntad de un determinado personaje se han convertido, ese personaje entra en el Silencio del Merodeador (viendo lo que ve tal y como el Merodeador lo ve). Esencialmente, los magos se convierten en Merodeadores temporales (*sin los beneficios habituales*) y los no magos se convierten en cultistas del Loco.

Habitualmente, los demás jugadores hacen una tirada por escena. El contacto físico (especialmente el prolongado) del Merodeador fuerza a que el jugador objetivo tire *cada turno*.

- **Cláusula de demencia:** *Ni la rareza progresiva ni el encanto de la demencia afectan a la Gente de la Noche que ya está loca.* Vampiros Malkavian, hombres lobo Danzantes de la Espiral Negra, otros Merodeadores, cazadores psicóticos, fantasmas, momias y las hadas de todo tipo son inmunes a todo tipo de delirios. Otros personajes pueden resistir los efectos ejecutando Magia de Mente 1 o invocando Disciplinas o Dones mentales para proteger sus mentes contra la locura.
- **Recuperar cordura:** Una vez que el personaje abandona la presencia del Merodeador, la locura comienza a desaparecer. Por lo general, un personaje recupera su cordura para el final de una historia concreta a menos que el Loco haya estado reforzando esos delirios (ver más adelante). Otros personajes pueden traer de vuelta la cordura de esa persona más rápidamente mediante Magia de Mente u otras formas de terapia, pero la locura prolongada podría exigir una recuperación prolongada.
- **Mérito Sumidero de Cordura:** Si un Narrador permite personajes jugadores Merodeadores, entonces puede adquirirse el efecto de sumidero de cordura como un Mérito de 7 puntos. Esto no es un don automático para cada Mago Loco.

Revelaciones dementes

Mediante métodos horribles, de seducción o de otro tipo, un Loco puede tratar de acabar con la cordura de otro personaje usando la opción ***Cosas que el hombre no debería conocer*** descrita en el **Capítulo Nueve**, **pág. 407**. Esta clase de locura coercitiva implica interpretación y Narración y puede proporcionar episodios realmente dramáticos para tu crónica. Obviamente, tiende a profundizar los efectos de un sumidero de cordura dejando cicatrices mentales que podrían no sanar nunca.

que aparecieron con perfecta claridad cuando los fotógrafos tomaron la instantánea. Si esto significa que la Realidad del Consenso suaviza pequeñas arrugas o que los Merodeadores estuvieron involucrados en algunos de los más notorios eventos criptozoológicos (probablemente lo estuvieron...) aún está abierto a debate. En cualquier caso, los Magos Kaóticos *sí* que tienden a retorcer la realidad a escala tecnológica. Aunque las Tradiciones, los Dispares y la Tecnocracia terminan teniendo que ocultar los incidentes de los Merodeadores de forma bastante regular, el efecto Pie Grande parece anular una multitud de pecados.

La Magia y los Locos

La locura del Merodeador abre de golpe el sentido de la posibilidad de una persona. Donde otros magos estudian prácticas legadas por mentores y comunidades, los Locos a menudo manifiestan poderes salvajes mediante explosiones de potencial iluminado. Aparte de los magos Despertados que se vuelven Kaóticos, los Merodeadores muestran la clase de poder que los magos más cuerdos tardan años de trabajo o incluso décadas en alcanzar.

Talento salvaje

En un espontáneo estallido de demencia expandida, un Loco puede crear agujeros en la Celosía o dividirse en media docena de yoes conscientes. ¿Cómo? Mediante ***Talento salvaje***, descrito en el **Capítulo Diez** (pág. 528) como “un súbito estallido de Magia incontrolada (e incontrolable)”. Este talento esencialmente invade al mago y lo fuerza a limpiar el desastre. Para la mayoría de magos, tales demostraciones ocurren una o dos veces en su vida, como mucho; para ciertos Merodeadores es una forma de vida.

En términos de juego, esta clase de Magia es el campo de juego del Narrador. Puede hacer que haga lo que resulte más dramático según el momento, dejando la Magia normal del Merodeador para los sistemas de reglas habituales. De nuevo, consulta ese epígrafe del **Capítulo Diez** para más detalles.

Foco demente

Para el mago medio, la creencia proporciona la base del foco para el Artesano de la Voluntad. Las prácticas y las herramientas ayudan al mago a guiar esa creencia hacia actos Mágicos. Sin

embargo, para los Locos, la demencia Iluminada proporciona el foco. Las Artes de un Merodeador surgen de esa fuente de locura, y así, podría no usar instrumentos o prácticas en absoluto, sino simplemente explosiones de voluntad demente.

Dicho esto, la mayoría de Locos *sí* que usan prácticas y herramientas… habitualmente las que tienen sentido sólo para cada Merodeador concreto. Uno podría usar palabras, otro juguetes y un tercero emplear dibujos de tiza que garabatea en las hojas de un cuaderno que después mastica antes de vomitar un hechizo. Como siempre, el foco depende de la locura. Un Mago Loco podría usar cosas que encajen en su visión personal de la realidad.

Los magos que se vuelven Locos tras pertenecer a otros grupos suelen retener sus creencias, herramientas y prácticas originales. No obstante, esos instrumentos y paradigmas se ven retorcidos de formas extrañas. Un Merodeador Adepto Virtual podría usar material informático roto o un Telesketch; un Hermético podría emplear obsesivos glifos y cantos de demencial complejidad y matemáticas pentadimensionales. Un Extático Loco podría comer bichos y un Progenitor Loco hacer que el Dr. Frankenstein pareciera Neil DeGrasse Tyson. Esos Magos siguen practicando Magia, pero es una forma retorcida de sus prácticas originales que refleja sus delirios permanentes.

Resonancia de los Merodeadores

Los Locos tejen su locura en todo lo que hacen. Como resultado, cada Merodeador tiene una poderosa Resonancia que se extiende por el Tapiz con fenómenos lunáticos. Los Merodeadores materializados envían ecos locos: raras peculiaridades del ambiente, clima extraño, retorcidas notas musicales que no provienen de ningún instrumento visible y otras tomaduras de pelo de la Realidad. Por contra, los Merodeadores perceptuales envían pequeñas ondas de inquietud y pavor; tal gente *parece* incorrecta, pero no distorsionan la realidad de formas tan obvias.

Sin embargo, al final, la locura se vuelve demasiado fuerte para que el Tapiz pueda soportarla. Los Merodeadores discretos, como Davenport, podrían mantener un perfil bajo en la Tierra durante años o incluso décadas. Aun así, pocos Locos son tan cuerdos. Generalmente, los Merodeadores verdaderamente poderosos se retiran a los Otros Mundos, son tragados por reinos umbrales o explotan en brillantes destellos de gloriosa demencia, proyectando ecos de su demencia al universo en general.

Los Señores Oníricos: ¿Oráculos Merodeadores?

Cuando los Merodeadores alcanzan un pináculo de locura, su esencia salta de los confines de la realidad y se adentra en el Vacío. Ninguna fuerza en la Tierra puede aferrarlos; cada elemento de carne o espíritu se disuelve en el tumultuoso Kaos. A veces, sin embargo, los visitantes de los *Onerae*, reinos duraderos de la Zona Onírica, informan de haber visto extraños dioses cuyos deseos transforman esos paisajes oníricos para adecuarse a sus ultraterrenos caprichos. ¿Podrían ser estos Señores Oníricos los Oráculos Locos, avanzados más allá de la realidad material y aun así contenidos por la gravedad de lo Real? Dado que los Reinos Oníricos son el material de consciencias encarnadas, el concepto de Bodhisattvas de Silencio dentro de esos reinos tiene cierto sentido.

(Para más información sobre los Onerae, ver *Reinos duraderos y dioses del Ensueño,* Capítulo Cuatro, pág. 101).

¿La Loca Mascarada?

Así que, ¿a qué se parece la Ascensión para los metafísicamente dementes, si es que hay algo? ¿Hay una Senda para los Locos que lleve a alguna trascendencia final? ¿Podrían los Merodeadores tener una visión para el mundo en su conjunto? Las respuestas, asumiendo que las haya, siguen siendo un misterio para todos salvo los más locos videntes… y, dado que también *ellos están* locos, sus observaciones deberían tomarse con muchísimo cuidado.

Aun así, *sí* que parece haber formas de Ascensión para los que han escapado de la prisión de la realidad. Después de todo, la ilusión de la cordura puede ser una clase de prisión de la cual la Iluminación permite escapar. Lo que otra gente ve como desesperada demencia podría ser en su lugar trascendencia de un cosmos gnóstico en el que la realidad es un tortuoso delirio, una Loca Mascarada que pretende ser real.

Quizás, a un nivel individual, cada Merodeador obtiene un atisbo entre bambalinas de esta farsa cósmica. Podría ser esa perspectiva la que los volvió locos. También podría ser, no obstante, que tal visión los haya convertido en la gente *MÁS CUERDA* en el Mundo de Tinieblas. Paradójicamente, *ambos* estados pueden ser ciertos: la cordura es locura y la mayor Iluminación resplandece demasiado para considerarse cuerda.

Entonces, la Ascensión es una carcajada eterna ante la broma cósmica, un aplauso sin fin por la Loca Mascarada en la que todo ser vivo tiene un papel. Quizás, esa mano que aplaude al final del universo es la esencia trascendente del Gran Alma Merodeadora. Y si, tras todos estos siglos de lucha y guerra, los Merodeadores realmente *sí* ríen los últimos, su chiste colectivo podría implicar desgarrar la cortina que se enmascara en forma de Tapiz… y revelar, al final, que nada es lo que parecía ser en absoluto.

Fragmentos de un dios superior

Claramente, el Mundo de Tinieblas *es* una broma enfermiza perpetrada sobre sus habitantes. Ninguna divinidad podría ser lo bastante cruel como para otorgarles a sus hijos una lucha constante frente a absurdas miserias. Según esta teoría, este cosmos es un juguete sádico creado por dioses dementes. Sin embargo, más allá de ellos, un vasto Creador ofrece confort a los prisioneros de esta prisión terrenal… y los Locos son sus ángeles, que atienden a las almas inocentes atrapadas en esta gnóstica carrera de emociones. Es una teoría extraña, seguro, pero como decíamos, este mundo está loco, así que, ¿quién puede decir que los ángeles del Verdadero Dios no son en realidad gente cuerda, cuyo Despertar les permite ver más allá de las ilusiones de esta podrida Tierra y abrazar una cordura que sólo *parece* locura cuando se ve a través de nuestros ojos…?

En un mundo destrozado por los Guerreros de la Ascensión, quizás la locura realmente *es* la clave de la Ascensión, una trascendencia definitiva más allá de este Mundo de Tinieblas.


2014

Capítulo Seis: Creación de Personajes

«Hay que ser algo para crear algo.»
— Johann Wolfgang von Goethe



Siete de Copas

Asociaciones: ***Tentación; delirio, sensación, fantasía, ilusiones, retirada...***

Matanza se rió, tras lo cual acabó con lo que quedaba de vino de chocolate de su copa.

— Deberías abandonar a esos perdedores con los que te juntas y unirte a algún verdadero poder, Iphigenia. Sabes que mi grupo te daría la bienvenida.

Él era lo bastante atractivo, con su largo pelo negro enmarañado a la moda que caía sobre sus profundos ojos verdes maquillados con kohl. Todo, desde sus uñas hasta su sombrero de copa era negro. Unas pocas cadenas de plata resaltaban su gloria gótica. Ella había visitado una vez su apartamento, un lugar en el que la única variación era el tono exacto de negro que tenía todo, desde sus sábanas hasta su baño. Ella se había reído bien fuerte cuando él le pidió que le pasara "esa cosa negra".

Iffy sonrió, divertida por su conformidad. Animado, él continuó:

— Vamos, Iffy — se burló — . Tu problema es que no crees en nada.

Ahora ella estaba molesta. Bajita y algo rolliza, con pelo rubio oscuro y rizado, mejillas rosadas y unos ojos azul cielo que gritaban lo anodino de alguien criado en el Medio Oeste, ella lo contempló. ¿Por qué él se tomaba tantas molestias con ella, teniendo en cuenta cómo vestía? Ella prefería los rosas y verdes brillantes. Y sus patines, del tipo pasado de moda que se ajustaban con una llave y se encajaban sobre sus altas botas verdes. Varios relojes de bolsillo dorados tejidos junto a rosas rojas y rosas descansaban sobre sus abundantes rizos.

— En realidad estás completamente equivocado — le espetó ella — . Como siempre. No es que no crea en "nada"; es que creo en todo. O al menos, en la posibilidad de todo.

Ella se inclinó para acercársele.

—Creo en la libertad, en el romance, en los sueños y los grandes enfrentamientos contra enemigos aparentemente invencibles y en gloriosas victorias que nos den a todos el derecho a ser quien somos sin disculparnos.

—¿En serio? —él se rio con fuerza—. ¡Parece que vas a colarte en en alguna canción de Disney!

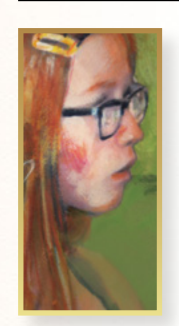
—Y tú no lo apruebas. —Iffy volvió a sentarse, volteando su pelo, agarró una de las rosas de su tiara casera y comenzó a despojarla de sus pétalos, uno a uno.

—En realidad no —admitió él—. No.

—Adiós, Mat. —Ella apartó limpiamente los pétalos con un simple barrido de sus yemas—. Lo siento, pero me aburres.

Sonriendo dulcemente una última vez, ella se levantó con elegancia de la mesa de la cafetería. Levantó su brillante sombrilla escarlata para taparse del Sol y patinó por la mugrienta calle de la ciudad mientras Matanza seguía sentado en la mesa, mirando como si acabara de perder algo, pero sin estar seguro de qué se trataba.

El lado humano del poder



No estás indefenso. Si una única frase pudiera resumir **Mago: La Ascensión**, sería ésta. No importa a quién estás interpretando o cuán desesperada parezca tu lucha, tu mago jamás está desprovisto por completo de poder. Y así, cuando crees a tu *alter ego* Despertado, recuerda esto: tu mago puede hacer que pasen cosas, incluso en las circunstancias más horribles.

Aunque **Mago** tiene (mala) fama por su rareza metafísica, es el corazón humano de cada personaje Despertado lo que hace a **Mago** realmente atractivo. Los magos, al margen de su alianza o afiliación, son seres humanos pasionales: aman, temen, luchan por objetivos grandes y pequeños. Sienten emociones y sensaciones con una intensidad que rara vez entienden los no magos. Las Artes que definen sus poderes también abren sus sentidos a percepciones mucho más allá de la experiencia humana; después de todo, el primer nivel de cada Esfera revela un rico nuevo espectro de realidad. En las inmortales palabras de Rob Zombie, los magos son "más humanos que humanos" y son los más *humanos* debido a esa excelencia.

Es el lado humano del poder el que acerca el alcance épico de **Mago** a un nivel íntimamente humano. Sin él, los Despertados son sólo revoltijos de complicadas estadísticas que van por ahí lanzando rayos. La urgencia moral de la Guerra de la Ascensión y sus agotadores efectos parecen más vitales cuando parten de necesidades humanas. Como nosotros, los magos necesitan sentir un cierto grado de seguridad, confort, realización y amor en sus vidas. Las habilidades que aprenden, las Artes que dominan, los grupos a los que se unen y los objetivos que persiguen reflejan las cosas que quieren y necesitan: los retos a los que se enfrentan y los instrumentos que usan para superar esos retos.

En resumen, se parecen mucho a nosotros.

Etapas de creación

Como los demás grandes capítulos de este libro, éste se ha dividido en varias secciones:

- **Parte I: Creación de personaje** (pág. 254-265) abarca los pasos esenciales para crear a tu nuevo mago.
- **Parte II: Rasgos de personaje** (pág. 266-335) presenta los diversos Rasgos de juego que definen qué puede y no puede hacer tu personaje.
- **Parte III: Desarrollo del personaje** (pág. 335-339) muestra las formas en las que tu personaje puede crecer, cambiar y prosperar.

Dentro de esas secciones, otras secciones se encargan de los demás elementos, especialmente los distintos tipos de Rasgos y las reglas relacionadas con ellos.

Algunas de las reglas del siguiente capítulo contradicen los sistemas presentados en anteriores ediciones de **Mago**. Aunque tu Narrador será el árbitro definitivo en lo que respecta a las reglas usadas en tu crónica particular de **Mago**, considera las siguientes reglas como oficiales y definitivas en lo que se refiere a la serie de **Mago 20**.

Antes de empezar...

Al echar un vistazo a este capítulo y tomar nota de los muchos Rasgos que definirán a tu mago en términos de juego, recuerda esto: todos estos Atributos, Técnicas, Trasfondos, etc. son partes inherentes al personaje humano que estás creando. Como la Magia, son extensiones de la persona que los usa. A un metanivel, por tanto, también son extensiones de *ti*. Al mantener esta conexión personal con el núcleo humano de tu personaje, tomarás un puñado de Rasgos abstractos y los volverás *reales*.

Hay una especie de poder en ese hecho... y sí, una especie de Magia también.

Rasgos

Los Rasgos representan las capacidades de tu mago en el juego. Medidos en puntos (normalmente en una escala de 1 a 5), reflejan la capacidad relativa del personaje y te indican cuántos dados tirar para determinar qué puede hacer. Por cada punto en el Rasgo apropiado, usas un dado para determinar tus posibilidades de éxito en una tarea concreta. Juntos, estos dados se convierten en tu ***reserva de dados*** (para más detalles, ver el Capítulo Ocho, pág. 385). Cuantos más puntos tengas, mayor será tu reserva de dados y mayor tu capacidad.

Puntuaciones de los Rasgos

Cuando construyes tu personaje de **Mago**, gastas ciertas cantidades de puntos en diversos Rasgos. La cantidad exacta depende del Rasgo concreto. Entraremos en detalles más

adelante; por ahora sólo recuerda que la mayoría de Rasgos oscilan entre uno y cinco puntos. Una puntuación de cero en un Rasgo refleja la *ausencia* total de esa característica, mientras que seis puntos o más en una Habilidad, Atributo o Trasfondo reflejan un nivel inhumano de pericia. Ciertos Rasgos (Areté, Fuerza de Voluntad, Quintaesencia y Paradoja) oscilan entre 0 y 10 o más. Excepto Fuerza de Voluntad, los no magos no tienen esos Rasgos.

Para la mayoría de tus Rasgos, piensa en las capacidades de tu personaje en este rango:

X	Sin capacidad.
•	Pobre / Novato.
• •	Normal / Profesional principiante.
• • •	Bueno / Profesional experimentado.
• • • •	Excepcional / Profesional muy hábil.
• • • • •	Experto mundial.
• • • • • •	Más allá del rango humano normal.

Las puntuaciones de la mayoría de la gente oscilan entre 1 y 3 en sus diversos Atributos y entre 0 y 3 en varias Habilidades. Así que, cuando decidas en qué es especialmente bueno tu mago, selecciona unos cuantos Rasgos que representan sus características más destacadas y luego encuentra las cosas en las que *no* es tan bueno y asígnales los puntos restantes en consecuencia.

Primeros pasos

Unas pocas cosas en las que pensar antes de empezar:

- Los Despertados provienen de todos los estilos de vida. Suponiendo que sepas cómo interpretar a esos personajes **(pág. 258)**, tu mago podría ser cualquiera: un ingeniero de Silicon Valley, un ama de casa de Madrid, un huérfano de Pekín o un estudiante de São Paulo. Podría ser gay, casto o transgénero. Tu mago podría ser un musulmán sunita, un católico romano, un neopagano wiccano o hasta un ateo. Aunque la mayoría de magos Despiertan antes de los 25 años más o menos, podrías interpretar a un anciano que acaba de tener un gran cambio en su vida. La Magia no conoce edad, credo, género o etnia. Puede que tú personalmente pertenezcas a la clase media americana o europea, pero tu personaje puede provenir de cualquier parte.

- Aun así, tienes una cantidad limitada de puntos disponibles para gastar cuando empiezas a crear a tu mago. Así, tu crónica sigue a un grupo de gente que aprende y crece, en lugar de a una manada de semidioses que ponen su mundo patas arriba. Tu Narrador puede decidir darte más puntos iniciales para un juego de alto nivel, pero en general, comienzas con algo pequeño y vas creciendo a partir de allí.

- Probablemente, tu mago es un principiante, no del todo carente de preparación para sus aventuras, pero nuevo en todo esto del Despertar. Tu Narrador hasta podría comenzar la crónica con el Despertar, dirigiendo un preludio centrado en la introducción de tu personaje al mundo de la Magia **(ver *El Preludio*, pág. 262)**, aunque en general, el siguiente proceso de creación de personaje asume que tu personaje tiene una pequeña cantidad de experiencia y entrenamiento: suficiente para estar familiarizado con lo básico, pero todavía incapaz de mover montañas con sus Artes.

- Los juegos Narrativos son colaborativos, no competitivos. En este medio, ganar implica contar una historia cojonuda con tus amigos. Diseña e interpreta a tu mago con un ojo puesto en la cooperación creativa. Sí, puedes intentar llevar un sociópata deprimido que destruye a todos los que conoce sólo para reírse. No obstante, a no ser que todos los demás jugadores consientan ser tus lameculos, probablemente será una crónica muy corta e infeliz.

Trabajar juntos

La colaboración es la clave para crear una crónica disfrutable. Puede que los *personajes* se odien, pero los *jugadores* deberían pasárselo bien. En este espíritu, Narrador y jugadores deberían sentarse y discutir los fundamentos de sus aventuras. Han de pensar en un concepto de crónica en el que quepan todos y crear un grupo de personajes con razones convincentes para estar juntos que les ofrezca vínculos que los unan como grupo.

Como Narrador, ofrece a tus jugadores un elemento común; como jugador, decide por qué ese elemento común es importante para tu mago. Un grupo compuesto por un supervivencialista de derechas de Nevada, un ejecutivo de Singapur, un liberal adinerado de Nueva York y un solitario anciano del Tíbet podría ofrecer fascinantes oportunidades de interpretar, pero será difícil mantener junto al grupo durante más de una o dos sesiones. Así que, antes de salgas con un Hombre de Negro Caído, piensa en por qué los personajes se unirían, permanecerían unidos y arriesgarían todo lo que aman para enfrentarse a la muerte (o algo peor) como un equipo. Podrías diseñar el héroe más ingenioso en la historia de los juegos de rol, pero si el juego se derrumba porque no hay ningún eje central, entonces tus esfuerzos (y los de todos los involucrados) habrán sido en vano.

En resumen, hay que trabajar juntos para que todos disfruten. Los personajes y la crónica durarán más si se hace así.

Términos y Rasgos de personaje

Pese a la amplia gama de opciones, la mayoría de personajes de **Mago** tienen los siguientes Rasgos:

A. Nombre: Anota el nombre por el que tu personaje es conocido al comenzar la crónica en tu hoja de personaje. Ese nombre podría cambiar más adelante, pero es el modo en el que piensa en sí mismo al comienzo de ésta.

B. Jugador: Ese serías tú.

C. Crónica: Muchos grupos de juego dan nombre o título a sus crónicas. Si tu grupo usa un título específico para esta crónica, ponlo también en tu hoja de personaje.

D. Naturaleza: Arquetipo que define el verdadero yo de tu personaje. Naturaleza se encuentra sobre…

E. Conducta: …Conducta, el arquetipo que refleja cómo se presenta ante los demás. Esta imagen social podría ser muy parecida a la verdadera Naturaleza interna del mago, pero también podría ser una máscara muy distinta ante quienes no conocen bien a tu personaje. La información sobre Naturalezas y Conductas comienza en la **pág. 267**.

F. Esencia: Un Avatar Despertado tiende hacia una de cuatro Esencias distintas. Estas fuerzas primarias guían a cada mago, moldeando su Magia, comportamiento y destino de forma sutil pero ubicua. Los epígrafes acerca de la Esencia comienzan en la **pág. 266**.

G. Afiliación: Los magos tienden a ser criaturas sociales. El Rasgo Afiliación refleja la alianza general (Tradiciones, Tecnocracia, Dispares) de tu personaje y la siguiente entrada define su grupo particular dentro de esa afiliación.

H. Secta: Esta entrada se refiere a un grupo concreto, como la Orden de Hermes, los Progenitores, los Wu Lung, etc. Puedes encontrar las distintas sectas y los detalles específicos sobre ellas en el capítulo anterior.

I. Concepto: Una breve descripción de la idea general de tu personaje. ¿Es un solitario malhumorado? ¿Una punk callejera pateaculos? Concentra el tono de tu personaje en un puñado de palabras y luego úsalas como base para los demás Rasgos. Para algunos Conceptos potenciales, mira en la **pág. 250**.

J. Atributos: Los Rasgos Físicos, Sociales y Mentales innatos del personaje tienen el nombre colectivo de Atributos. La descripción de esos Rasgos comienza en la **pág. 273**.

K. Habilidades: El espectro común de Talentos, Técnicas y Conocimientos que reflejan las capacidades personales y profesionales de un personaje se denominan de forma colectiva Habilidades. Las listas de Habilidades comienzan en la **pág. 275**.

L. Esferas: Las nueve Esferas representan aspectos de la realidad que los magos pueden manipular. Los detalles sobre esos Poderes pueden encontrarse en los **Capítulos Dos y Diez**.

M. Trasfondos: Los magos gozan de un amplio espectro de beneficios personales o grupales. La mayoría están disponibles para cualquier personaje Despertado, aunque algunos están restringidos a ciertos grupos. Estos Rasgos comienzan en la **pág. 303**.

N. Otras Habilidades: Más allá de las Habilidades típicas (es decir, las que aparecen en la hoja de personaje), tu mago puede también tener varias Habilidades especializadas. Estos Rasgos aparecen en la sección ***Habilidades secundarias*** y puedes encontrarlos a partir de la **pág. 290**.

O. Areté: La iluminada fortaleza de Voluntad que permite a los personajes Despertados usar la Magia se resume en un rasgo llamado Areté. Los detalles comienzan en la **pág. 329**.

P. Fuerza de Voluntad: Hay una razón por la que se suele llamar a los magos Artesanos de la Voluntad; la inusual fuerza de su confianza y convicción les proporciona elevados valores del Rasgo Fuerza de Voluntad. Para más detalles, ver **pág. 330**.

Q. Quintaesencia / Paradoja: Un espectro de Rasgos opuestos, ***La rueda de Quintaesencia / Paradoja*** muestra lo bien o mal sintonizada que está la energía de tu mago respecto al resto de la realidad. Cuando tu mago absorbe Quintaesencia, marca esos recuadros en el sentido de las agujas del reloj a partir del punto; cuando el personaje acumule Paradoja, márcalos en sentido opuesto a partir del punto. De este modo, la rueda refleja las fuerzas en conflicto dentro de tu mago. Para más información, ver **pág. 331**.

R. Salud: Cuando las hondas y las flechas de la atroz fortuna (y de los personajes enemigos) dejan su marca en tu mago, tú haces tus propias marcas en la tabla de Salud. Este Rasgo, que va desde Magullado a Incapacitado, refleja los efectos de las heridas. Para más detalles, ver **Capítulo Nueve**, **pág. 406**.

S. Experiencia: Durante el transcurso de la crónica, tu mago acumula puntos de Experiencia que podrás gastar en nuevos Rasgos o en incrementarlos. Para más información sobre la Experiencia, ver **pág. 335**.

Una ficha de personaje extendida (disponible *online*, debido a las limitaciones de espacio), incluye espacio para Méritos, Defectos, equipo y otros detalles. Sin embargo, los Rasgos primarios incluidos en la hoja de personaje de este libro se exploran en detalle en los siguientes pasos y epígrafes.



Nombre: (A)	Naturaleza: (D)	Afiliación: (G)
Jugador: (B)	Conducta: (E)	Secta: (H)
Crónica: (C)	Esencia: (F)	Concepto: (I)

(J) Atributos

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	OOOOO	Carisma	OOOOO	Percepción	OOOOO
Destreza	OOOOO	Manipulación	OOOOO	Inteligencia	OOOOO
Resistencia	OOOOO	Apariencia	OOOOO	Astucia	OOOOO

(K) Habilidades

Talentos		Técnicas		Conocimientos	
Alerta	OOOOO	Armas de Fuego	OOOOO	Academicismo	OOOOO
Arte	OOOOO	Artes Marciales	OOOOO	Ciencias	OOOOO
Atletismo	OOOOO	Artesanía	OOOOO	Cosmología	OOOOO
Callejeo	OOOOO	Conducir	OOOOO	Enigmas	OOOOO
Consciencia	OOOOO	Documentación	OOOOO	Esoterismo	OOOOO
Empatía	OOOOO	Etiqueta	OOOOO	Informática	OOOOO
Expresión	OOOOO	Meditación	OOOOO	Investigación	OOOOO
Intimidación	OOOOO	Pelea con Armas	OOOOO	Leyes	OOOOO
Liderazgo	OOOOO	Sigilo	OOOOO	Medicina	OOOOO
Pelea	OOOOO	Supervivencia	OOOOO	Ocultismo	OOOOO
Subterfugio	OOOOO	Tecnología	OOOOO	Política	OOOOO

(L) Esferas

Cardinal	OOOOO	Espíritu	OOOOO	Mente	OOOOO
Correspondencia	OOOOO	Fuerzas	OOOOO	Tiempo	OOOOO
Entropía	OOOOO	Materia	OOOOO	Vida	OOOOO

Ventajas

(M) Trasfondos

________ OOOOO
________ OOOOO
________ OOOOO
________ OOOOO
________ OOOOO
________ OOOOO

(O) Areté

O O O O O O O O O O

(P) Fuerza de Voluntad

O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

(R) Salud

Magullado	–0	□
Lastimado	–1	□
Lesionado	–1	□
Herido	–2	□
Malherido	–2	□
Tullido	–5	□
Incapacitado		□

(N) Otros rasgos

(Q) Quintaesencia

Paradoja

(S) Experiencia

Proceso de creación de personajes

Paso Uno: Concepto e identidad

Decide tu identidad y motivación; elige tu Concepto, afiliación, Esencia y arquetipos.

Paso Dos: Selecciona Atributos

Coloca el punto inicial de cada Atributo.

Ordena las categorías de Atributos: primarios, secundarios y terciarios (Físicos, Sociales y Mentales) (7/5/3).

Reparte puntos entre los Rasgos Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia.

Reparte puntos entre los Rasgos Sociales: Carisma, Manipulación, Apariencia.

Reparte puntos entre los Rasgos Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia.

Paso Tres: Selecciona Habilidades

Prioriza tus Habilidades como antes (13/9/5).

Elige Talentos, Técnicas y Conocimientos.

Mira las Habilidades secundarias para Rasgos especializados.

Ninguna Habilidad puede estar por encima de 3 en esta etapa.

Paso Cuatro: Selecciona Ventajas

Elige Trasfondos (7).

Define tu foco (paradigma, práctica, instrumentos).

Paso Cinco: Toques finales

Apunta tus Esferas (6, la Esfera Afín recibe el primer punto).

Apunta tu Areté (1), Fuerza de Voluntad (5), Quintaesencia (puntuación de tu Avatar) y Paradoja (0) iniciales.

Gasta los puntos gratuitos (15).

Describe tu apariencia, particularidades, cultura, creencias, Avatar, motivaciones e identidad.

Ejemplos de Conceptos

- **Activista:** Periodista, bloguero, miembro de un lobby, descontento.
- **Artista:** Escritor, bailarín, pintor, músico.
- **Atleta:** Jugador de equipo, entrenador personal, aficionado al deporte, amante de las emociones fuertes.
- **Chico:** Niño, estudiante, inocente, punk callejero.
- **Criminal:** Pandillero, estafador, traficante de drogas, ladrón.
- **Cuidador:** Padre, maestro, trabajador social, profesional médico.
- **Ejecutivo:** Magnate, gerente, facilitador, pez gordo.
- **Guardián:** Poli, guardia de seguridad, teórico de la conspiración, vigilante social.
- **Guerrero:** Soldado, mercenario, justiciero, profeta.
- **Intelectual:** Académico, profesor, filósofo, crítico social.
- **Místico:** Sacerdote, ermitaño, iluminado excéntrico.
- **Noctámbulo:** Barman, portero, asiduo de los clubs, celebridad.
- **Rebelde:** Vagabundo, fugitivo, tribalista urbano, devoto de una subcultura.
- **Técnico:** Mecánico, técnico de laboratorio, artesano, *geek* informático.
- **Trabajador:** Obrero de fábrica, dependiente, montador, albañil.

Esencias

- **Buscadora:** Soñador errante de nuevos horizontes.
- **Dinámica:** Fuerza apasionada por el progreso y el cambio.
- **Estática:** Agente firme de la estabilidad segura.
- **Primordial:** Figura elusiva de misterio primordial.

Arquetipos (Naturaleza y Conducta)

Ver pág. 267-273.

- **Activista:** Arreglas un mundo roto.
- **Bellaco:** La rebelión es tu evangelio y tu fama.
- **Benefactor:** Tienes el poder de ayudar y así lo haces.
- **Científico Loco:** ¡La verdadera ciencia no conoce límites!
- **Cruzado:** Eres un luchador de primera línea por un mañana mejor.
- **Hacker:** Mejoras las cosas desmontándolas.
- **Idealista:** Una gran Verdad nos espera y sabes lo que es.
- **Innovador:** Tu imaginación impulsa el progreso.
- **Máquina:** La debilidad es para seres inferiores.
- **Mártir:** Te encanta servir.
- **Monstruo:** Eres la sombra sin remordimientos en el espejo de tu mundo.
- **Niño:** Inocente y juguetón, inspiras a otros a cuidarte.
- **Profeta:** Decirle la verdad al poder es el trabajo de tu vida.
- **Sensualista:** La sensación es tu droga favorita.
- **Solitario:** No necesitas a nadie más.
- **Superviviente:** No importa lo que pase, tú aguantas.
- **Terco:** Inviertes el orden para revelar grandes verdades.
- **Tradicionalista:** Por lo que a ti te concierne, las viejas formas son las mejores.
- **Truhán:** Haces del mundo tu juguete.
- **Visionario:** Ves más allá de lo obvio y persigues una visión mayor para todos.

Facciones

La entrada *Esfera Afín* en la sección de cada grupo proporciona la Esfera por defecto para esta secta. Algunos grupos tienen más de una Esfera, pero un personaje puede elegir *sólo una* Esfera Afín.

- **Las Tradiciones** buscan volver a los días de la Alta Magia o un nuevo amanecer para el potencial místico. Enemigos acérrimos de la Tecnocracia, parecen estar perdiendo la batalla por la realidad.
- **La Tecnocracia** refuerza el orden mundial bajo su protección y guía Iluminada. Dedicada a aniquilar a los Subversores de la Realidad, ha pasado más de 500 años en guerra con las Tradiciones místicas.
- **Los Dispares** protegen sus costumbres ancestrales, educan a su pueblo elegido y desprecian esta guerra que ha causado una miseria incalculable. A menudo ignorados en la batalla por la realidad, estos grupos han pasado a la clandestinidad y ahora comienzan a unirse por protección mutua.

Las Nueve Tradiciones

Ver pág. 148-165.

- **Adeptos Virtuales:** *Hackers* de la realidad dedicados a resetear el mundo.

  Esferas Afines: Correspondencia / Datos o Fuerzas.
- **Akashayana / Hermandad Akáshica:** Maestros de la mente, el cuerpo y el espíritu a través de las Artes de la disciplina personal.

  Esferas Afínes: Mente o Vida.
- **Coro Celestial:** Cantantes sagrados que dan una voz humana a la Canción Divina.

  Esferas Afines: Cardinal, Fuerzas o Espíritu.
- **Cuentasueños / Kha'vadi:** Preservadores tanto de las costumbres espirituales, como de las culturas terrenales que han sido saqueadas, abandonadas y oprimidas.

  Esferas Afines: Espíritu, Fuerzas, Vida o Materia.
- **Culto del Éxtasis / Sahajiya:** Videntes visionarios que trascienden las limitaciones a través de experiencias sagradas.

  Esferas Afines: Tiempo, Vida o Mente.
- **Euthanatoi / Chakravanti:** Discípulos de la mortalidad que purgan la corrupción y traen una liberación piadosa del sufrimiento.

  Esferas Afines: Entropía, Vida o Espíritu.
- **Orden de Hermes:** Maestros rigurosos de la Alta Magia y las Artes Elementales.

  Esfera Afín: Fuerzas.
- **Sociedad del Éter / Hijos del Éter:** Elegantes salvadores del potencial científico.

  Esferas Afines: Materia, Fuerzas o Cardinal.
- **Verbena:** Devotos primarios de la naturaleza agreste y la sangre mística.

  Esferas Afines: Vida o Fuerzas.



La Unión Tecnocrática

Ver pág. 186-195.

- **Ingenieros del Vacío:** Exploradores y protectores del espacio extradimensional.

  Esferas Afines: Ciencia Dimensional, Correspondencia o Fuerzas.
- **Iteración X:** Perfeccionadores de la máquina humana.

  Esferas Afines: Fuerzas, Materia o Tiempo.
- **Nuevo Orden Mundial:** Custodios del orden social y la estabilidad global.

  Esferas Afines: Mente o Correspondencia / Datos.
- **Progenitores:** Innovadores dedicados al potencial de la vida orgánica.

  Esferas Afines: Vida o Cardinal.
- **Sindicato:** Maestros de las finanzas, la posición y el poder de la riqueza.

  Esferas Afines: Entropía, Mente o Utilidad Primordial.

Los Oficios Dispares

Ver pág. 202-223.

- **Ahl-i-Batin:** Videntes de la Unidad a través de la conexión divina y de la influencia sutil.

  Esferas Afines: Correspondencia o Mente (*nunca* Entropía).
- **Bata'a:** Herederos del vudú, dedicados a restaurar un mundo roto.

  Esferas Afines: Vida o Espíritu.
- **Caballeros Templarios:** Bastiones de la caballería en una era corrupta.

  Esferas Afines: Fuerzas, Vida, Mente o Cardinal.
- **Hermanas de Hipólita:** Guardianas de la Sagrada Feminidad.

  Esferas Afines: Vida o Mente.
- **Hijos del Conocimiento:** Coronados devotos de la perfección alquímica.

  Esferas Afines: Fuerzas, Materia, Cardinal o Entropía.
- **Huecos:** Oscuros románticos que se ríen ante la ruina.

  Esferas Afines: Cualquiera.
- **Huérfanos:** Magos auto-Despertados que sobreviven a la sombra de otras sectas.

  Esferas Afines: Cualquiera.
- **Kopa Loei:** Defensores de la Naturaleza, los Viejos Dioses y su cultura.

  Esferas Afines: Cualquiera.
- **Ngoma:** Altos Magos africanos que han jurado restaurar lo que se ha arrebatado a su hogar y a su gente.

  Esferas Afines: Vida, Mente, Cardinal o Espíritu.
- **Taftâni:** Místicos de Oriente Próximo que moldean los dones de Alá y las Artes de los hombres.

  Esferas Afines: Fuerzas, Materia, Cardinal o Espíritu.
- **Wu Lung:** Preservadores de la sabiduría, orden y nobleza del Cielo.

  Esferas Afines: Espíritu, Fuerzas, Materia o Vida.

Habilidades

Habilidades primarias

Ver pág. 275-290.

- **Talentos:** Alerta, Arte, Atletismo, Callejeo, Consciencia, Empatía, Expresión, Intimidación, Liderazgo, Pelea, Subterfugio.
- **Técnicas:** Armas de Fuego, Artes Marciales, Artesanía, Conducir, Documentación, Etiqueta, Meditación, Pelea con Armas, Sigilo, Supervivencia, Tecnología.
- **Conocimientos:** Academicismo, Ciencias, Cosmología / Subdimensiones, Enigmas, Esoterismo, Informática, Investigación, Leyes, Medicina, Ocultismo, Política.

Habilidades secundarias

Ver pág. 290-300.

- **Talentos:** Afinidad Animal, Alternar, Alto Ritual, Buscar, Descaro, Do, Seducción, Sueño Lúcido, Vuelo (opcional: Talento Afición).
- **Técnicas:** Acrobacias, Armas de Energía, Biotecnología, Equitación, Hipertecnología, Jetpack, Tiro con Arco, Tortura (opcional: Técnica Profesional).
- **Conocimientos:** Conocimiento Regional, Criptografía, Demoliciones, Farmacopea / Venenos, Finanzas, Medios de Comunicación, Saber / Información de SR, Sistemas de Creencias (opcional: Conocimiento Experto).

Trasfondos

Ver pág. 301-328.

- **Aliados:** Amigos que te ayudarán.
- **Arcano / Encubrimiento:** Misteriosa habilidad para no ser reconocido.
- **Armamento Secreto *:** Estatus de conejillo de indias entre los inventores Tecnocráticos.
- **Avatar / Genio:** Encarnación del Yo Despertado / Iluminado.
- **Bendición:** Extraños poderes te otorgaron un inesperado don.
- **Biblioteca:** Acceso a información especial.
- **Capilla / Constructo:** Una fortaleza mística o Tecnocrática.
- **Certificación:** Permisos especiales para cosas especiales.
- **Contactos:** Fuentes de información y redes sociales.
- **Criados:** Seguidores capaces.
- **Culto:** Un grupo de creyentes dedicados.
- **Destino:** Un sentido inspirador de un propósito mayor.
- **Espías:** Redes de información.

- **Estatus:** Posición privilegiada entre tus pares.
- **Fama:** Renombre en el mundo de los Durmientes.
- **Familiar / Compañero:** Ayudante no humano con capacidades especiales.
- **Heredad:** Tu espacio onírico interno personal.
- **Identidad Alternativa:** Un alias establecido.
- **Influencia:** Peso social en el mundo mortal.
- **Leyenda:** Un poderoso arquetipo conectado a ti.
- **Maravilla:** Un Talismán, Fetiche o Dispositivo con su propio poder para retorcer la realidad.
- **Mejora $:** Implantes cibernéticos o biotecnológicos en tu cuerpo.
- **Mentor:** Veterano Despertado / Iluminado con un vínculo contigo.
- **Nodo:** Un lugar de poder más o menos en tu posesión.
- **Patrón:** Benefactor influyente con recursos provechosos.
- **Rango:** Un título importante entre las Masas.
- **Recursos:** Crédito financiero, efectivo y propiedades.
- **Refuerzos:** Agentes a los que puedes llamar en una emergencia.
- **Requerimientos *:** Acceso a equipamiento de la Tecnocracia.
- **Sanctum / Laboratorio $:** Lugar especial para obrar tus artes.
- **Sueño / Hiperestudio:** La capacidad de acceder a Habilidades que no sueles poseer.
- **Tótem $:** Un poderoso espíritu aliado (sólo para personajes chamánicos).
- **Vidas Pasadas:** Memorias útiles de encarnaciones previas.

** Disponible sólo para personajes de la Unión Tecnocrática.*

$ Cuesta el doble de la cantidad habitual de puntos.

Esferas

Ver pág. 512-527.

- **Cardinal:** Control de las energías primordiales.
- **Correspondencia:** Comprensión de las conexiones entre lugares, espacios y cosas.
- **Entropía:** Estudio de la mortalidad, la probabilidad y el caos.
- **Espíritu:** Contacto con espacios y entidades de Otros Mundos; considerada un Arte por los místicos y una Ciencia por los Tecnócratas, aunque en términos de juego es lo mismo.
- **Fuerzas:** Control de las energías elementales.
- **Materia:** Control de materiales inertes, objetos y estructuras elementales sólidas.
- **Mente:** Influencia sobre las emociones y pensamientos, incluyendo la habilidad de proyectar la consciencia fuera del cuerpo físico.
- **Tiempo:** Percepción e influencia sobre los estados temporales y los fenómenos basados en el tiempo.
- **Vida:** Influencia sobre seres orgánicos y las estructuras físicas de los cuerpos vivos.

Esferas Tecnocráticas (reglas opcionales)

- **Ciencia Dimensional:** Hiperfísica de dimensiones alternativas.
- **Datos:** Rastrear conexiones mediante la información.
- **Utilidad Primordial:** Uso de energías de valoración cuántica.

Puntos gratuitos

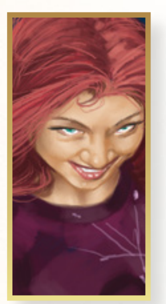
Rasgo	Coste
Atributo	5 por punto.
Habilidad	2 por punto.
Trasfondo	1 por punto.
Esfera	7 por punto.
Areté	4 por punto (máx. total: 3).
Fuerza de Voluntad	1 por punto.
Quintaesencia	1 por cuatro puntos.
Mérito	Coste según el Mérito.
Defecto	Bonificación según el Defecto (máx. total: 7).

Coste de Experiencia

Rasgo	Coste
Nueva Habilidad	3.
Nueva Esfera	10.
Esfera Afín	puntuación actual x7.
Otra Esfera	puntuación actual x8.
Areté	puntuación actual x8.
Atributo	puntuación actual x4.
Habilidad	puntuación actual x2.
Trasfondo*	puntuación actual x3.
Fuerza de Voluntad	puntuación actual x1.

** Opción del Narrador; los Trasfondos no pueden incrementarse mediante puntos de Experiencia. Además, los Trasfondos que cuestan el doble de lo habitual, cuestan valor actual x6.*

Parte I: Crear tu personaje



Los muchos elementos de un personaje de **Mago** se resumen en cinco sencillos pasos, descritos en esta **guía de creación de personajes**:

Paso Uno: Concepto e identidad

Comienza tu personaje con una única pregunta: *¿Quién eres?* ¿Un tipo duro cibernético? ¿Un fugitivo desesperado? ¿Un tiburón corporativo? Esta imagen mental te da unos cimientos básicos para la identidad de ese personaje.

Prosigue con otra pregunta: *¿Es ésa la persona que eras cuando Despertaste o el Despertar te hizo la persona que eres hoy?* El Despertar, después de todo, es un evento que te cambia la vida. Tras él, no importa cuánto lo intente, un mago nunca vuelve a ser la misma persona. Al preguntarte si tu mago tenía esa identidad esencial *antes* del Despertar o si la adquirió *como resultado* de éste, puedes determinar los efectos del Despertar sobre el personaje que crees **(esto es especialmente cierto si el Narrador dirige una aventura como preludio; de nuevo, ver pág. 262).**

Y finalmente, hazte una de las preguntas más simples, pero más importantes: ¿Qué quieres? Esta última pregunta te otorga *motivación*, la fuerza conductora de todo personaje interesante. Una vez que hayas determinado qué quiere tu mago de la vida, del universo y de todo, tendrás una idea de qué hará para conseguirlo.

Concepto

Tus respuestas a esas preguntas te proporcionan el *Concepto*, una guía y clave para cualquier otro elemento de ese personaje. Este Concepto también revela el lado humano de tu mago: nuestro tiburón corporativo, después de todo, puede ser un gerente del Sindicato, un oficiante Ngoma, un hechicero Hermético o un visionario Eterita, pero en su corazón es una criatura del reino corporativo, con Magias, habilidades y alianzas que lo hacen mejor en su trabajo. Se pueden encontrar varios Conceptos potenciales en la ***tabla Proceso de creación del personaje***, aunque siéntete libre para crear tus propios Conceptos.

Una vez has determinado tu Concepto básico, úsalo como una especie de plano para guiar el desarrollo de tu mago. Nadie, no importa lo simple que pueda parecer, es un estereotipo estático e invariable. Sí, nuestro tiburón corporativo puede parecer un típico mamón de Wall Street; puede hasta empezar su carrera como la típica escoria del uno-por-ciento al que te gustaría ver arrastrado por unas mulas y que después le pegasen un tiro. Tal vez, incluso él se veía a sí mismo así al mirarse en el espejo de su baño para ricos cada mañana al ir a trabajar. Pero, ¿y si ese depredador de Wall Street experimenta un cambio? ¿Y si Despierta a una realidad superior? ¿Y si nunca *fue* en realidad lo que aparenta ser? Tal vez pretende ser un monstruo corporativo simplón mientras persigue unos objetivos completamente distintos... o quizás *es* un monstruo corporativo, un monstruo cuya Senda Iluminada incluye el bello Arte del Deseo.

Ahora vamos avanzando desde un Concepto sencillo hasta un personaje complejo.

Afiliación

La mayoría de magos tienen alguna *afiliación*: una facción a la que pertenecen. En términos de juego, puedes elegir entre las Tradiciones (magos del Concilio de las Nueve Tradiciones Místicas), la Tecnocracia (agentes de la Unión Tecnocrática) o los Dispares (quienes rechazan unirse a ninguna de las otras, supuestamente importantes, facciones). Los Merodeadores son demasiado caóticos y extraños para encajar con grupos de otros Artesanos de la Voluntad, mientras que los Nefandos se dedican a acabar con los demás grupos. Por ello, ninguna de ambas opciones es buena para personajes jugadores en una crónica de **Mago** (un Narrador podría permitir a un jugador crear un Merodeador o un Nefando, pero no lo recomendamos, pues esos personajes pueden provocar muchos dolores de cabeza en tu crónica).

La afiliación da a tus personajes puntos en común y una razón básica para cooperar. Aunque místicos de las Tradiciones y de las sectas Dispares podrían cooperar entre ellos, la Tecnocracia tiene poca tolerancia con los Subversores de la Realidad. Una crónica basada en las aventuras de un Cuentasueños caminante espiritual, un arrogante hechicero de los Wu Lung, un dedicado Templario y un Ingeniero del Vacío marine espacial podría parecer divertida, pero probablemente acabaría como *Reservoir Dogs* antes del final de la primera historia. Cuando crees los personajes con tu grupo, elige un afiliación que permita a todos los magos estar en la misma sala sin matarse unos a otros como principio general **(ver *Trabajando juntos*, pág. 247)**.

Una vez has decidido la afiliación de tu personaje, decide cuál es su *secta*. Un mago de las Tradiciones puede pertenecer a la Orden de Hermes, los Adeptos Virtuales o alguna otra secta relacionada; un Tecnócrata podría ser parte de Iteración X o del Nuevo Orden Mundial; un mago Dispar podría unirse a los Ngoma, estar con los Huecos o forjar su propio destino entre los Huérfanos no alineados. La elección reflejará las Artes, objetivos y compañía de tu mago. Aunque podría cambiar en el futuro, esa secta es un elemento vital de la identidad de tu personaje al comienzo de la crónica.

Esencia

Incluso más vital para la identidad básica de tu mago es la *Esencia* de su Avatar: el motor interno que moldea cómo se plantea la vida y la Magia. Este yo interno místico te proporciona un burdo bosquejo para la personalidad general de tu personaje. Un mago Dinámico, por ejemplo, perseguirá sus objetivos con intensa pasión, mientras que uno de tipo Patrón buscará estabilidad y permanencia.

Por cierto, vale la pena recordar que todo personaje de **Mago** debería tener al menos un círculo en el Trasfondo Avatar. Los Avatares fuertes (es decir, los que tienen más puntos en ese Rasgo) expresarán un mayor sentido de Esencia a través del mago. Por ejemplo, un personaje con un solo punto en su Avatar sentirá estímulos ocasionales de su Esencia Dinámica,

mientras que uno con Avatar 5 será tan Dinámico que rara vez se estará quieto más de unos pocos minutos seguidos.

Arquetipos: Naturaleza y Conducta

A partir de esas tendencias, cada personaje tiene *Arquetipos de personalidad*: una *Naturaleza* y una *Conducta* que representan la forma en que interactúa con el mundo. La Naturaleza refleja el yo interno del personaje, mientras que la Conducta representa el modo en que se presenta ante los demás. Según el personaje, ambos rasgos podrían ser muy parecidos o totalmente divergentes. Nuestro tiburón corporativo, por ejemplo, podría presentarse como un Cruzado que está construyendo un mundo mejor; pero bajo esa Conducta, en realidad es un Truhán al que le encanta derrumbar las expectativas de sus compañeros de oficina.

La Naturaleza de un mago suele depender mucho de su Esencia. Esa tendencia influye en qué quiere y valora realmente un personaje. Durante la crónica, recuperarás la Fuerza de Voluntad de tu personaje haciendo cosas que refuercen su Naturaleza y satisfagan las necesidades de su yo interno.

La Conducta, por otro lado, puede ser una fachada total. *Podría* ser un reflejo honesto del paisaje interno del mago, pero probablemente no lo sea. Hasta la gente más integrada protege su verdadero yo frente a los demás. Especialmente en el traicionero mundo de los Despertados, quienes revelan sus verdades íntimas (a efectos prácticos, como darle al mundo un nombre verdadero que usar en tu contra) son muy raros.

Al unirlos, estos elementos interrelacionados te dicen mucho sobre quién es tu personaje, qué necesita, cómo se comporta y quiénes podrían ser sus amigos y enemigos. Un tiburón corporativo bajo el nombre de Malcolm Jamal Leonard podría ser un Truhán Ngoma que usa su posición ejecutiva y su Conducta de Cruzado para infiltrarse y socavar grandes corporaciones en busca de un resultado que nadie entiende salvo él. Su Esencia Buscadora le inspira a construir un mundo mejor… ¡tras haber derribado a los amos del actual y enriquecerse junto con sus aliados en el proceso!

Una vez sepas quién es tu personaje, ya puedes pasar a pensar qué puede hacer.

Paso Dos: Atributos

Los *Atributos* reflejan las capacidades físicas, sociales y mentales innatas de tu personaje. Estos Rasgos, con valores de entre uno y cinco puntos, proporcionan la base para las reservas de dados que usas para hacer las cosas. En la categoría Física están *Fuerza*, *Destreza* y *Resistencia*. *Carisma*, *Manipulación* y *Apariencia* componen la categoría Social. Y por último, *Percepción*, *Inteligencia* y *Astucia* se encuentran en la Mental. Como se dijo antes, cada punto en uno de estos Rasgos representa un dado que tiras al intentar algo. Cuantos más tengas, mejor serás con ese Atributo.

Todos los Atributos comienzan con una puntuación básica de 1. Obtienes puntos para gastar cuando los aumentas durante la creación del personaje. Cuando *gastes* esos puntos necesitas priorizar la importancia de tus Atributos Físicos, Sociales y Mentales. Tienes 7 puntos para gastar en tu categoría *primaria*; 5 puntos en la *secundaria*; y la categoría más baja, la *terciaria*, sólo obtiene 3 puntos, lo que obviamente no da para mucho. Puedes usar *puntos gratuitos* (ver más adelante) para aumentar esos valores iniciales, pero es muy caro, así que elige tus Atributos con la idea que tu personaje estará estancado con ellos durante algún tiempo cuando comience la crónica.

Todos los Rasgos que elijas deben basarse en el Concepto e historia de tu personaje. Por ejemplo, nuestro Truhán de Wall Street podría ir al gimnasio, pero sus verdaderas fortalezas se basan en las categorías Social y Mental.

Digamos que Malcolm *sí* hace ejercicio de forma regular: su puntuación de Fuerza (3) es bastante decente, con una Resistencia normal (2) y una Destreza bastante pobre (1). Sus Rasgos Mentales secundarios son bastante mejores que sus terciarios Físicos: Astucia 3 lo coloca por encima de sus pares, e Inteligencia 3 lo hace más inteligente que la persona promedio.

Pero son los Rasgos Sociales los que conceden a Malcolm una presencia formidable. Sus siete puntos para Atributos primarios se convierten en Manipulación 4, Carisma 4 y Apariencia 2. Malcolm es alguien relativamente atractivo, aunque algo patoso, pero podría vender barro a un granjero y dejarlo con la idea que ha salido ganando con el trato.

Así, el Concepto define tus prioridades para gastar puntos y las puntuaciones de los Rasgos te proporcionan cierta idea acerca de la impresión que causa tu personaje.

Paso Tres: Habilidades

En la misma línea, las Habilidades representan los *Talentos* (aptitudes innatas, perfeccionadas mediante ejercicio), *Técnicas* (habilidades adquiridas mediante entrenamiento y práctica) y *Conocimientos* (actividades intelectuales apoyadas por la experiencia) de tu personaje. Como los Atributos, estos Rasgos tienen puntos a distribuir en grupos primarios, secundarios y terciarios. Tus Habilidades primarias obtienen 13 puntos iniciales, con 9 para las secundarias y 5 para las terciarias. Los puntos gratuitos pueden incrementar las puntuaciones iniciales… lo que es bueno, considerando lo rápido que pueden gastarse estos puntos. A diferencia de los Atributos, las Habilidades comienzan con una puntuación inicial de cero.

Cuando repartas esos puntos iniciales, hay otra limitación: no puedes poner más de tres puntos en una única Habilidad. Más adelante, durante el Paso Cinco, podrás colocar algunos puntos gratuitos en una Habilidad de tres puntos para aumentarla en un punto o dos. Pero para empezar, puedes dar a tu personaje puntuaciones entre 1 y 3 puntos en las diversas Habilidades. Considerando cuántas Habilidades hay en **Mago 20**, es una buena idea identificar tus prioridades con tiempo.

Habilidades secundarias

Mago 20 ofrece una amplia gama de Habilidades: las Habilidades básicas de la mayoría de personajes y tres grupos de Habilidades secundarias que reflejan campos especializados. Algunos de estos Rasgos exigen ciertos Conceptos: un estudiante típico de primaria, por ejemplo, no sabría volar.

Al igual que con los Atributos, lo que elijas dependerá mucho del Concepto de tu personaje. Volvamos a nuestro Truhán de Wall Street. Sin duda, Malcolm sabe mucho de Finanzas, Subterfugio,

Leyes y seguramente Informática. Sin embargo, no es probable que use Armas de Energía y su puntuación en Armas de Fuego dependerá de si ha pasado tiempo o no en un campo de tiro. Se entrena, por lo que podría tener varios puntos en Atletismo. ¿Y en Callejeo? Tal vez, pero no es probable. La historia vital de Malcolm te dirá las Habilidades que tiene al principio del juego, y la crónica revela cuáles adquirirá en el transcurso de sus aventuras.

Paso Cuatro: Ventajas

Más allá de las cosas que *somos* y de las que *aprendemos*, hay cosas que *adquirimos* mediante dinero, contactos sociales y pura suerte. En términos de juego, estos Rasgos se llaman *Ventajas*: cosas que diferencian a tu personaje del resto de gente.

Mago 20 ofrece una gran selección de Ventajas; nadie puede tenerlas todas y ciertos personajes no pueden adquirir ciertas Ventajas. Por fortuna, tienes siete puntos para gastar en *Trasfondos* y el *foco* Mágico de tu mago no cuesta puntos. Como las Habilidades, estas características dependen de tu Concepto e historia. Aunque un ejecutivo, un ama de casa y una vagabunda tendrán recursos muy distintos, ningún personaje de **Mago** carece de *algún* tipo de Ventaja.

Trasfondos

¿Dinero? ¿Conexiones? ¿Un Avatar lo bastante fuerte para derribar las puertas de tu mente? Bienvenido al maravilloso mundo de los Trasfondos. Una vez te has encargado de los Atributos y Habilidades de tu personaje, es el momento de pensar en las cosas a las que puede recurrir cuando lo necesita. Malcolm, por ejemplo, obviamente tiene Contactos, Influencia y Recursos; una chica callejera podría no tener nada salvo un Avatar asombrosamente potente y un Tesoro místico que robó cuando nadie miraba. Puedes aumentar los siete puntos iniciales de Trasfondo con puntos gratuitos en el Paso Cinco. Los Trasfondos son *baratos* y ciertos personajes pueden tener montones si sus Conceptos permiten tales lujos.

Foco: Paradigma, práctica e instrumentos

Como se revela en los **Capítulos Uno**, **Dos** y **Diez**, la Magia es una extensión del mago. La creencia guía las Artes que moldean la realidad. Así, el *foco* de tu personaje es una parte esencial de quién es y qué puede hacer.

En las ediciones previas de **Mago**, el término "foco" se refería a las diversas herramientas que un mago usaba para lanzar Efectos Mágicos o Procedimientos. En **Mago 20**, *foco* pasa a ser un término colectivo para la creencia de un personaje (o *paradigma*), su *práctica* asociada y los *instrumentos* que van con ambos. Así, el foco de un hechicero Hermético sería la práctica de la Alta Magia Ritual y una serie de creencias y herramientas asociadas a esa práctica.

El foco también proporciona una de las diferencias definitorias entre un mago místico y un Tecnócrata: un místico podría terminar por aprender a trascender su foco, pero un miembro de la Tecnocracia está tan firmemente adoctrinado respecto a su foco que *no puede dejarlo atrás* sin un gran cambio en sus creencias. Los tecnomantes alineados con grupos místicos (Adeptos Virtuales, Sociedad del Éter y otros Artesanos de la Voluntad científicos con puntos de vista más flexibles) podrían llegar a superar sus focos tecnológicos con el tiempo, pero les cuesta un gran esfuerzo hacerlo. La realidad tecnológica favorece las Artes tecnológicas, pero sólo los magos tecnológicos más Iluminados pueden escapar del foco de sus creencias (para más detalles, ver ***Progreso del personaje***, al final de este capítulo).

Un personaje nuevo de **Mago** necesita un foco integrado al menos por *un paradigma, una práctica Mágica y no menos de siete instrumentos asociados* (siete es un número místicamente significativo). Puedes combinar paradigmas y prácticas existentes para crear otros nuevos o añadir nuevos instrumentos, si el Narrador acepta y si esa práctica híbrida y sus herramientas encajan en el Concepto de tu personaje. Con el tiempo, la puntuación de Areté de tu mago puede crecer lo suficiente para dejar esas herramientas de lado. Pero al principio, es absolutamente necesario un foco para su Magia (como sea que la defina).

¿Qué tipo de foco podrías emplear? Por ejemplo, usemos a Malcolm Jamal Leonard, nuestro Truhán de Wall Street. Combinando la antigua Alta Magia Ritual de sus ancestros con una versión de alta tecnología del Arte del Deseo, Malcolm enfoca sus intenciones mediante una mezcla de ambos. Sus herramientas incluyen: complejos diagramas basados en las matemáticas sagradas, dispuestos para parecer hojas de cálculo; amuletos preparados que regala a sus compañeros de negocios; palabras cuidadosamente elegidas; los baños purificadores que toma cada mañana; oraciones a los grandes poderes; los rituales que realiza a puerta cerrada; los trajes hechos especialmente a medida que viste; y la presencia dominante que acompaña todo lo que dice y hace. Hasta sus rutinas de gimnasio incluyen ejercicios de automejora que nadie, salvo quizás otro mago, reconocería como actos Mágicos. Mediante estas herramientas y prácticas, enfoca sus intenciones y trae Magia a este mundo.

Para listas detalladas de paradigmas, prácticas e instrumentos, ver ***Foco y las Artes*** en el **Capítulo Diez, pág. 565-600**.

Paso Cinco: Toques Finales

Un mago debe tener Magia, por lo que el último paso de la creación del personaje lidia con los Rasgos que definen su capacidad Mágica.



Rasgos Opcionales: Resonancia, Méritos y Defectos

Mago Edición Revisada introdujo el Rasgo *Resonancia*, un reflejo de la retroalimentación metafísica que rodea a los personajes Despertados. Dado que este Rasgo no estaba en ediciones anteriores de **Mago**, se considera una regla opcional. Para más detalles, ver **pág. 333** y **560-561**.

Los Méritos y Defectos, una serie de Rasgos especializados, proporcionan beneficios y cargas más allá del proceso normal de creación de personaje. Para una selección de Méritos y Defectos, ver **Apéndice II**, **pág. 642-648**.

Esferas

Los nueve elementos de la realidad proporcionan las llaves de la Magia. Durante la creación de personaje, tu mago obtiene seis puntos para colocar en las Esferas que elijas... con ciertas normas, por supuesto.

Todos los magos comienzan con una *Esfera Afín*: la Esfera que ese personaje entiende mejor. Generalmente, esta Esfera está asociada con la primera experiencia de un mago con la Magia: una persona que Despertó gobernando de repente una tormenta tendría una afinidad por Fuerzas, mientras que una que fue Iluminada cuando trataba de reanimar a su perro atropellado sentiría afinidad por Vida. Coloca tu primer punto de Esferas en tu Esfera Afín.

Tu personaje debe tener al menos un punto en una de las Esferas Afines de su grupo. Puedes elegir toda Esfera permitida para tu mago, *siempre y cuando coloques al menos un punto en la Esfera Afín de tu grupo*. Un Verbena, por ejemplo, debe poner al menos uno de sus puntos iniciales en Vida o Fuerzas, mientras que un Chakravanti necesita al menos un punto en Entropía, Vida o Espíritu. Malcolm, como miembro de los Ngoma, puede tener afinidad con Vida, Mente, Cardinal o Espíritu. Por el Concepto de Malcolm, el jugador prefiere Mente y la toma como la Esfera Afín de Malcolm.

La otra norma es ésta: los valores iniciales en tus Esferas no pueden superar el de la Areté de tu personaje. Así, un mago con Areté 2 no puede tener Vida 3. Probablemente querrás esperar a asignar esos puntos de Esfera hasta que decidas tu siguiente Rasgo.

Areté

Uno no puede obrar Magia sin Areté, la excelencia que refleja la comprensión y Voluntad Iluminada de tu personaje. Los no magos no tienen Areté: el Rasgo refleja un estado Despertado del ser. En términos de juego, tiras este Rasgo al conjurar efectos Mágicos. Un mago novato obtiene un punto gratis en Areté. Los puntos adicionales deben adquirirse con puntos gratuitos. Ten en cuenta que los puntos adicionales son muy caros, por lo que un alto valor en el Rasgo Areté limita tus otras opciones. Durante la creación de personaje estás limitado a una Areté máxima de 3. Como se comentó antes, una crónica suele comenzar, por defecto, con magos sin experiencia que crecen durante el curso de la historia.

Digamos que nuestro amigo Malcolm tiene una puntuación de Areté 3; la mayoría de sus puntos gratuitos se destinaron a eso, pero también le convierte en un mago muy efectivo. La influencia mental es su aproximación principal a la Magia, por lo que su jugador coloca su primer punto en Mente y luego añade dos más a esa Esfera, lo que le da a Malcolm una impresionante puntuación de Mente 3. Como el jugador reparte los otros tres puntos entre Vida 2 y Entropía 1, nuestro Truhán de Wall Street obtiene la habilidad de escrutar a la gente, las mentes y las probabilidades con una claridad devastadora... y de someter a la gente a su voluntad antes de que siquiera se den cuenta de qué está pasando.

Para más detalles sobre la Areté, ver pág. 329-330.

Fuerza de Voluntad

La Magia exige Voluntad, de modo que el Rasgo Fuerza de Voluntad representa la determinación, confianza y dinamismo de tu personaje. Un mago novato comienza con Fuerza de Voluntad 5, que puedes aumentar con puntos gratuitos. Como siempre, la puntuación de este Rasgo depende del Concepto de personaje; cabe suponer que Malcolm tiene una Fuerza de Voluntad de 6 o incluso 7, pero la chica callejera de la que hablamos antes la tendría de 5 (inusualmente tozuda en opinión de la mayoría, pero poco en comparación con el disciplinado ejecutivo).

Para más detalles sobre Fuerza de Voluntad, ver pág. 330-331.

Quintaesencia y Paradoja

La Quintaesencia, la Esencia pura de la Creación, fluye a través del Avatar de un mago. La Paradoja, por otro lado, contradice el lugar de tu mago en el universo. Los Rasgos ***Quintaesencia*** y ***Paradoja*** se oponen entre sí a lo largo de una rueda. El primero otorga a tu personaje una ventaja mística, mientras que el otro pone a tu mago en peligro. La interacción entre estos rasgos interrelacionados se explica más adelante en las entradas de Quintaesencia y Paradoja **(pág. 331-333)**. Por ahora, dale a tu mago un valor de Quintaesencia igual a tu Trasfondo Avatar (por ejemplo, Avatar 4 = Quintaesencia 4), sin puntos de Paradoja. No te preocupes, ¡pronto tendrás mucho tiempo para ganar algunos!

Puntos gratuitos

Finalmente, están los *puntos gratuitos*: ese puñado de puntos que te permiten incrementar o adquirir otros Rasgos. Un personaje inicial comienza con 15 de esos puntos, aunque los Defectos (ver el recuadro) podrían darte unos cuantos más. El jugador de Malcolm, como dijimos, puso la mayoría de sus puntos en Areté. Dónde decidas ponerlos es cosa tuya.

Algunos Rasgos cuestan más puntos gratuitos que otros. La ***tabla Creación de personajes*** tiene un epígrafe con los diversos Rasgos y su coste asociado en puntos gratuitos. De nuevo, la Areté no puede comprarse por encima de 3 y las Esferas no pueden ser mayores que la puntuación de Areté.

La chispa de la vida

Con unas pocas florituras más, tu personaje está listo para comenzar la historia. Al completar el Concepto con varios detalles al margen de los Rasgos, convertirás esa hoja de personaje en un interesante *alter ego* con sus propias historias que contar.

Apariencia e impresión

Cuando tu mago entra a una habitación, ¿qué ve la gente? Las primeras impresiones cuentan, por lo que decide qué tipo de impresión causa tu personaje. Este tipo de cosas va más allá del mero aspecto, aunque la apariencia de una persona suele ser lo primero que la gente percibe; sin embargo, tales impresiones se extienden a los otros sentidos. ¿Huele a Axe? ¿Tiene una tos de fumador? ¿Cómo se mueve, viste, actúa? Si es atractivo (según el Rasgo Apariencia), ¿*cómo* es atractivo? ¿Es de constitución esbelta? ¿Abdominales marcados? ¿Ojos profundos? ¿Una sonrisa irresistible? ¿Es rico, pobre, rico tratando de *parecer* pobre? Estas elecciones interfieren en la manera en que se viste: si viste la ropa o si la ropa lo viste *a él*. Sé todo lo específico que quieras, tal vez hasta el tipo de camiseta que usa o la marca de chaqueta que lleva echada sobre el hombro. En resumen, decide la impresión general que tu mago proyecta en

persona y diviértete con los detallitos. Un personaje memorable deja impresiones vívidas en el mundo.

Rarezas

Parte de esa impresión tiene que ver con las *rarezas*: las pequeñas (o no tan pequeñas) excentricidades que marcan la personalidad de tu personaje. Tal vez se masajea la nuca cuando está nervioso; tal vez canta canciones de Journey cuando cree que nadie lo escucha. Las rarezas no sólo humanizan a nuestros amigos semidioses, sino que ofrecen ganchos para historias potencialmente divertidas (o trágicas) para eventos futuros. Tal vez el gato parlante de tu bruja comienza a cantar canciones de Journey cuando tu maga trata de parecer guay, o tal vez el sicario de los masajes en la nuca revela su tic nervioso en un momento tenso durante las negociaciones. Todos, incluso esos que parecen completamente fríos, muestran una peculiaridad o dos una vez los conoces. Al crear estas idiosincrasias para tu personaje, das un poco de color a ese impresionante montón de Rasgos.

Cultura

Un elemento fundamental de la identidad de una persona, la *cultura*, proporciona un modo global de considerar cosas como etnia, sexo, religión, clase social, patrimonio nacional, estilo de vida, afiliación política, etc. Así que cuando diseñes el trasfondo de tu personaje, pregúntate de dónde viene, cómo se ve a sí mismo, qué hace para divertirse o ganar dinero y cuáles son sus compañías… y por qué. ¿Es un gótico asiático-americano de clase media? ¿Un chico de granja de la clase trabajadora de la Canadá rural? ¿Le gusta el anime… y de qué tipo? ¿Es tu mago intergénero, transgénero, asexual…, y cómo ha afectado esa identidad a su vida? Por mucho que luchemos por nuestra individualidad, somos producto de nuestras culturas (tanto de aquéllas con las que crecemos como de aquéllas que elegimos). Nuestras afiliaciones políticas, creencias religiosas, relaciones sexuales e interacciones sociales moldean nuestras identidades. Así que, ¿cómo han moldeado estos elementos a tu mago?

Interpretar al otro

Un juego narrativo te ofrece la oportunidad de ser alguien que no eres. Y para cierta gente, eso incluye poder interpretar a alguien de una cultura, edad, sexo, etnia, credo o clase social distinta. Si te enfrentas a un papel así, por favor, trátalo con respeto. Especialmente al interpretar a gente de un grupo marginado, es fácil caer en estereotipos insultantes aunque no sea tu intención. Para evitar eso, basa tu papel e interpretación en la humanidad, no en estereotipos.

A un nivel más profundo, usa tu papel como una oportunidad de examinar las suposiciones, privilegios y prejuicios de tu propia realidad cultural, al darle la vuelta a esas percepciones y verlas desde otro ángulo. Si eres un hombre que interpreta a una mujer, considera qué puede significar *ser* una mujer. ¿Eres blanco? Entonces considera cómo la sociedad trata a la gente a la que se describe por defecto como "negros". Si se hace en serio, un papel culturalmente distinto puede abrirte los ojos a aspectos de la vida que no conocías antes. Y, aunque puede que no cambie la realidad de tu experiencia, podría ajustar la manera en que miras a los que no son como tú.

[Para algunos ejemplos hilarantes de cómo no interpretar al otro, ve la película *Gamers: Dorkness Rising*, en la que tanto el mago caótico cambiado de sexo como el monje gritón muestran esto mejor de lo que nunca podríamos hacerlo nosotros.]

Identidad de género

Aunque la identidad de género y la orientación sexual nunca han estado tan claramente definidas como a los conservadores les gustaría creer, el siglo XXI ha visto una concienciación sin precedentes en lo que respecta a las posibilidades sexuales y de género. Y aunque esto asusta mucho a cierta gente, hay más libertad hoy en día para expresar y explorar el potencial más allá de la polaridad heterosexual de hombre y mujer.

Los magos siempre han hecho lo que han querido con los prejuicios. En cualquier época y cultura, el travestismo, la inversión de género y la intersexualidad han sido considerados herramientas o predisposiciones mágicas, formas de trascender el orden esperado. Algunas culturas se referían a los místicos homosexuales o transgénero como *dos-almas*, *rebises*, *andróginos* o *hermafroditas*, por Hermafrodito, el hijo de doble sexo de Eros y Psique. Otras culturas reconocían la mezcla y cruce de géneros como una expresión de poder místico, un vínculo con dioses como Odín o Dionisio, cuyos géneros eran sólo máscaras de las que despojarse según conviniera. Pero, como la gente es como es, por supuesto, tales asociaciones solían ser desfavorables. Algunas autoridades creen que los códigos del Levítico, que siguen con nosotros hoy en día, condenaban prácticas y creencias no judías (y por tanto, impías para los hebreos).

En las últimas décadas, una combinación del activismo por los derechos civiles y conciencia de los derechos humanos han socavado las antiguas prácticas. Una persona gay o trans en el nuevo milenio puede ser más abierta ahora de lo que él / ella / elle podría haber sido en las décadas previas. Y entre las viejas asociaciones de poder místico y la nueva libertad para trascender los roles de género sin ser apaleados por ello, la idea de identidad de género es más fluida (y más Mágica) de lo que ha sido nunca. Especialmente en las culturas *queer*, poliamorosas, transhumanistas, neotribales y psicodélicas suele ser más raro ser más convencionalmente "hetero" que sostener, abrazar y gozar sin límites de una identidad fuera de las polaridades tradicionales.

¿Qué queremos decir con todo esto? No tienes por qué limitarte a rígidas polaridades de masculino o femenino, ni en **Mago** ni en la vida real. Sé quién quieras ser. Hay bastante Magia para todos.

Creencia, foco y paradigma

Los magos no son pasivos en cuanto a sus creencias; más bien creen con tanta fuerza en sus convicciones que esas creencias moldean la realidad. En cierto modo, la Guerra de la Ascensión es una guerra religiosa, no tanto una lucha entre credos sino una confrontación entre sistemas de creencias. Por lo tanto, las creencias de tu personaje son parte vital de *quién* es. Así pues, ¿*cree*? ¿En un Dios? ¿En muchos? ¿En cuáles? ¿O quizás en ningún dios salvo en la supremacía de la ciencia? Consulta la sección ***Paradigmas comunes de Mago*** en el **Capítulo Diez** **(pág. 568-572)** y decide si uno de ellos, una mezcla de varios o ninguno se ajusta a las creencias de tu personaje.

Una vez sepas en qué cree tu personaje, tendrás cierta idea sobre su enfoque de la Magia. La afiliación y el Concepto de tu mago también pueden señalarte la dirección correcta: después de todo, la Sociedad del Éter atrae científicos excéntricos, no chamanes siberianos. Esas pistas bocetan la práctica Mágica del mago y sugieren las herramientas que usa para enfocarlas.

Esas herramientas también dependerán del concepto de tu mago. Un científico loco usará fórmulas, artilugios y laboratorios llenos de mecanismos fantásticos; una bruja artista urbana invocará a los puntos cardinales, usará hierbas y moldeará sus hechizos por medio del arte. Estas herramientas, a su vez, sugieren las Habilidades que tu personaje emplea para usarlas. ¿Usa rifles lanzarrayos? Eso enfatiza su Habilidad Armas de Energía. ¿Realiza danzas rituales? Eso enfatiza el Talento Arte.

Malcolm Leonard usa rituales secretos, diseños complejos y su encanto personal para activar su Magia. ¿Qué *herramientas* usa tu mago para hacer las cosas, y por qué cree que funcionan para él? La ***tabla Paradigmas, prácticas e instrumentos comunes*** **(Capítulo Diez, pág. 566)** muestra una amplia gama de posibilidades, y cada práctica descrita en ese capítulo tiene paradigmas, Habilidades y herramientas asociadas. Elige los que encajen mejor con tu personaje.

Posesiones personales

De forma parecida, es buena idea imaginar qué lleva tu personaje encima, tiene a mano o le espera en casa. Por ejemplo, poca gente va a todas partes con una mochila llena de cosas. Los ingresos, la clase social, pasatiempos, etc, de tu mago determinarán el tipo de cosas que tiene a su disposición. Un hombre rico, un universitario pobre, un *skater* urbano y el sacerdote de una parroquia tendrán hogares, ropas y posesiones bien distintas.

En general, puedes asumir que tu mago lleva lo típico de una persona de su clase social: una cartera, un teléfono, alguna identificación, ropa normal, tal vez un portátil; esa clase de cosas. Cuando tu mago necesite equipo ritual o tecnológico, determina qué es y dónde lo guarda: calderos, varitas y rifles de plasma no son exactamente el tipo de cosas que la gente lleva por la calle hoy en día. Y, aunque los instrumentos del foco no cuestan puntos, *sí* que necesitas ciertos Trasfondos para poseer equipo encantado o hipertecnológico Mágico. Según la naturaleza de ese equipo, podría esconderse fácilmente (un amuleto, una tarjeta de débito) o ser imposible de esconder en el mundo actual (una espada con runas grabadas que canta: *"¡Sangre y almas para Arioch!"*). Esa distinción supone una gran diferencia en lo que respecta a poder acceder a ellas y transportarlas.

Avatar / Genio

Luego está el Yo Despertado: el Avatar (o Genio) de tu mago. ¿Cuán poderoso es? ¿Cómo se le aparece y qué cree tu mago que es? Un Avatar bajo, de 1 o 2 puntos, refleja una idea o intuición convincente. Pero los más elevados (hasta Avatar 5) toman formas más fuertes y obvias, y son espíritus tan reales que parecen entidades separadas. Es importante decidir las formas e inclinaciones de ese Yo Iluminado y cómo tu personaje piensa sobre su existencia, especialmente si tienes un Trasfondo Avatar alto. Dependiendo de su Concepto, afiliaciones y creencias, el Avatar de tu mago podría ser cualquier cosa desde un irritante presentimiento a todo un amigo imaginario que lo conduce hacia desafíos y desastres.

Motivaciones

Como sugerimos antes, decide las motivaciones de tu personaje. Piensa tanto a corto como a largo plazo. Ahora que tiene Magia en su vida, ¿qué quiere tu mago de la vida? ¿Una pareja? ¿Un perro? ¿La paz mundial? ¿Un sándwich? Nadie tiene sólo un único objetivo, por lo que haz interesante a tu mago explorando constantemente sus motivaciones, las tácticas que usa para alcanzarlas y los obstáculos que hay en su camino.

Identidad mundana

Los magos tienen que equilibrar poderes increíbles con su humanidad diaria. Tienen amigos, familias, vidas, amantes, trabajos, hogares, esperanzas, ambiciones, aspiraciones, tal vez hijos y quizás vidas llenas de alegrías o de traumas de los que todavía se han de librar. Especialmente si los Otros Mundos son demasiado remotos y peligrosos para habitar en ellos, el mago medio trata de vivir en el mundo mundano. ¿Qué elementos de ese mundo, por tanto, importan a tu personaje? ¿Y qué elementos trata de hacer a un lado para continuar con su nueva vida?

La vida mundana del personaje es especialmente importante si estás interpretando un mago recién Despertado. En ese caso, sigue cribando los restos de la persona que fue para encontrar a la persona que va a ser a partir de ahora. Hay facturas que pagar, mascotas que limpiar, amigos que preguntan: "¿Cómo te *va* todo?". Si tu personaje trabaja, ¿qué hace y cómo lo lleva ahora que la Magia es una fuerza en su vida? Los conflictos entre esa vida mundana y los efectos del Despertar (por no mencionar esos molestos HIT Marks que atraviesan tu pared cuando mamá viene de visita...) tienen un gran potencial dramático. Cuanto más sepas de la identidad secreta de tu personaje, más diversión tendrás tú y también tu Narrador con sus complicaciones.

Obviamente, estos toques finales invitan a varias preguntas y exigen respuestas creativas. En la sección **El preludio**, más adelante, encontrarás diversas preguntas que pueden ayudarte a encontrar esta chispa de la vida. Al desarrollar así a tu personaje, conviertes un puñado de estadísticas en una persona digna de ser interpretada durante años.

Ejemplo de creación de personaje



¿Recuerdas esa chica callejera que mencionamos antes? Ése es el Concepto de Camille para un personaje llamado Jinx. La echaron de casa a los dieciséis porque la pillaron con su novia y con su novio en la cama de su madre y acabó durmiendo bajo un puente en Seattle. Ahora, arrastrada a las intrigas de los magos callejeros, es el personaje que Camille quiere interpretar en la nueva crónica de **Mago** de James.

Paso Uno

Jinx no es una chica del tipo que quiere formar parte de un club. Camille opta por el Concepto *chica callejera sarcástica* no afiliada a ninguna secta al principio de la historia, lo que sitúa a Jinx como una Huérfana. James le dirige una sesión de preludio en la que el personaje Despierta tras casi ser atropellada por un coche. El coche tropieza con un bache en el último momento y gira alejándose de la chica para darse contra un poste eléctrico. Camille decide que Entropía es una buena Esfera Afín, y la chica antes conocida como Nina Harris toma el nombre callejero de Jinx.

Camille decide que Jinx es una temeraria incansable proclive al exceso. Esto suena como una Esencia *Dinámica*, por lo que Camille elige ese Rasgo para su personaje. Como Arquetipos, elige *Rebelde* como Conducta ("¡no soporto la mierda de nadie!") y *Buscador* como Naturaleza (bajo su fachada sarcástica, Jinx está buscando algo que aún no puede explicar). Hasta este punto, ha sido una chica fácilmente distraída; bajo su aparente TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad), sin embargo, hay una peregrina buscando una causa en la que creer.

Paso Dos

Jinx es linda, dura y no del todo *estúpida*, pero tampoco especialmente dotada en el apartado cerebral. Camille elige Sociales como la categoría primaria de Atributos de Jinx, Físicos como la secundaria y Mentales como la terciaria. Dividiendo los puntos, Camille coloca tres en Carisma, dos en Manipulación y dos en Apariencia. Con Carisma 4, Manipulación 3 y Apariencia 3, la chica destaca en una multitud y sabe cómo ganarse a la gente si lo necesita. Camille decide que eso es tanto producto de su vida en su casa (mamá era una alcohólica manipuladora y egocéntrica) como una gran causa de problemas: la gente siempre quiere más de Jinx de lo que ella querría darles.

Camille asigna entonces dos de sus cinco puntos Físicos a Resistencia, dos más a Destreza y el último a Fuerza. Más fuerte de lo que se esperaría que fuera, Jinx es más ágil y tenaz que la mayoría de la gente de su edad. En cuanto a los Rasgos Mentales, Camille asigna un punto a Percepción, Inteligencia y Astucia. Jinx refinará esos Rasgos en las calles, pero por el momento no es más perceptiva ni inteligente que la persona promedio.

Paso Tres

Nina Harris, una chica estadounidense de clase media-baja de los suburbios, no ha tenido muchas oportunidades para aprender habilidades exóticas. Camille cree que sus Habilidades primarias serán los *Talentos*, con los *Conocimientos* como secundarias y las *Técnicas* como terciarias.

Dada la naturaleza Dinámica de Jinx y el Avatar realmente alto que Camille planea darle, es razonable que la nueva maga sea asombrosamente perceptiva en cuanto a cosas que la gente no suele percibir. Camille pone dos puntos en *Alerta*, dos en *Consciencia* y, dado que Jinx puede ser terriblemente intensa, dos en *Intimidación*. Como dijimos, es dura, por lo que también le da dos puntos en *Pelea*: Nina ha estado dando palizas a chicos desde niña. Dada su naturaleza física, tiene sentido que Jinx también obtenga un punto en *Atletismo*. Después de que la echasen de casa, Jinx ha adquirido un poco de *Callejeo* (un punto). Esto deja tres puntos. Camille va a la sección de Talentos secundarios y encuentra dos que parecen encajar con Jinx: *Alternar*, dado que es una chica fiestera, y *Seducción*, que explica mucho sobre ese asunto de novia / novio en la cama de mamá. Camille coloca dos puntos en el primero, uno en el segundo y luego pasa a Conocimientos.

Jinx, una chica de su época, tiene fresca la escuela y sabe manejarse con una computadora. Camille pone dos de sus nueve puntos de Conocimientos en *Academicismo* y dos más en *Informática*. Camille piensa que Jinx tiene interés en el *Esoterismo* y el *Ocultismo*: cuatro puntos más (dos para cada uno). Dada la experiencia de Jinx en la calle y las fiestas, pone el último círculo en *Farmacopea*: no es experta en drogas, pero ha visto, leído, oído y experimentado lo bastante de ellas como para entender lo básico.

Le quedan cinco puntos para sus Técnicas. Camille pone uno en *Conducir* (estaba aprendiendo), uno en *Etiqueta* (es buena haciendo amigos cuando quiere), uno en *Pelea con Armas* (aprendes rápido en la calle) y otro en *Sigilo* (otra habilidad útil si vives en las calles). Mirando las Técnicas secundarias, Camille coloca el último en *Acrobacias*: Nina practicó gimnasia cuando era más joven y todavía recuerda unas pocas de las viejas técnicas.

Unos pocos de esos Rasgos podrían sin duda ser más altos. Camille se apunta mentalmente que debe reservar algunos puntos gratuitos para las Habilidades, y luego pasa a...

Paso Cuatro

Desde el principio, Camille tenía planeado darle a Jinx un Avatar poderoso. Cinco de los siete puntos de Trasfondos van a Avatar, reflejando un poderoso espíritu Despertado. Gasta los otros dos en Aliados: en concreto, Khan y Synder, dos de los tipos duros amigos de Jinx. Ambos cuidan las espaldas de Jinx y le han estado enseñando habilidades útiles que la ayudarán a sobrevivir en los bajos fondos de Seattle. Los dos son también Huérfanos y su amistad ayudará a Camille a justificar nuevos Rasgos que Jinx adquirirá con Experiencia.

Camille decide que su poderoso Avatar toma la forma de un ángel caído ardiente llamado Garra. Seductoramente femenino, con piel y plumas rojo oscuro, Garra anima a Jinx a arriesgarse en nombre de Riesgo. Según dice Garra, Riesgo es una diosa urbana que se arriesga salvajemente y sobrevive para contarlo. Tanto Khan como Synder hacen malabarismos con

fuego y también hablan de Riesgo como de una diosa moderna. Jinx se imagina que ellos saben de lo que están hablando. Así que Jinx se considera una devota de Riesgo, un aspecto de la diosa romana Fortuna, la Dama de la Suerte y del Destino.

Entonces, ¿es Jinx pagana? No está del todo segura. De niña, fue algún domingo de vez en cuando a la iglesia católica a la que iba su difunto padre. No la impresionó mucho y, después de que su padre muriera en un accidente de coche, todavía menos. Desde entonces, Jinx se ha aficionado al ocultismo y diversas religiones, preguntándose en qué creía (si es que lo hacía). Ahora, entre sus poderes recién descubiertos, Garra y sus amigos, Jinx es una especie de pagana ecléctica, que ata un poco de todo en un esfuerzo por encontrar algo que tenga sentido.

Como *foco*, Camille elige el paradigma *Mundo de Dioses y Monstruos* y combina la *Magia del caos*, la *Magia callejera* y la *brujería* para formar su práctica. Como instrumentos, emplea dados, bebidas alcohólicas, símbolos de grafiti, un puñado de monedas de la suerte, plegarias murmuradas a Riesgo, ofrendas de su propia sangre, meditación y ejercicios alocados dedicados a Riesgo. Jinx se ofrece literalmente a sí misma como un sacrificio para Riesgo, usando sus Acrobacias, Atletismo y otros Rasgos como complemento a su Magia. En términos de juego, sus siete instrumentos de foco son: *arte*, *sangre y fluidos, cartas e instrumentos de azar*, *meditación*, *ofrendas y sacrificios*, *ordalías y esfuerzos*, y *oraciones e invocaciones*. Mientras, está estudiando los niveles más profundos del Arte con Khan, Synder y sus amigos, con Garra como un estímulo, guía y animadora interna.

Paso Cinco

Sobre estas Artes (específicamente, las *Esferas* que Jinx está aprendiendo), Camille ya ha seleccionado *Entropía* como la afinidad de Jinx. Se imagina que Jinx también estará aprendiendo *Fuerzas* (de los danzantes del fuego), *Vida* (como una extensión de sí misma) y tal vez *Espíritu* (para comunicarse con su Avatar y los espíritus de la ciudad). Dependiendo de la Areté de Jinx, puede o no haber suficientes puntos para lo que Camille visualiza para su personaje. Así que Camille pasa a…

…la puntuación de *Areté* de Jinx. Como Jinx es una nueva maga, Camille decide que Areté 2 es bastante para empezar. De este modo, Jinx tiene suficiente poder y comprensión para hacer que las cosas pasen, pero bastante espacio para crecer a medida que avanza la crónica. Esa decisión también le da más puntos libres para gastar en otras cosas; a cuatro puntos gratuitos por punto, Areté es caro. Con Areté 2, Jinx está limitada a Esferas de Rango 2. Camille le da Entropía 2, Vida 2, Fuerzas 1 y Espíritu 1, lo que le da a Jinx un control menor sobre la probabilidad, le permite sanarse a sí misma y ver la interacción de Fuerzas y Espíritu en torno a ella. Jinx se convierte en una joven maga con un potencial formidable.

Camille continúa con el Rasgo *Fuerza de Voluntad*. Como se señaló antes, Jinx es tozuda aunque descentrada. Camille le da la Fuerza de Voluntad básica de 5 y luego anota la *Quintaesencia y Paradoja* iniciales de Jinx. Esa alta puntuación de Avatar le da a Jinx 5 puntos de Quintaesencia, sin Paradoja, al comenzar el juego. Con los Rasgos básicos listos, ahora toca gastar los 15 puntos gratuitos.

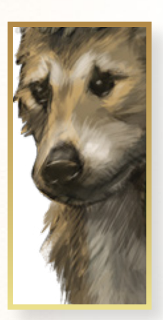
Cuatro puntos van a comprar el segundo punto de Areté. Gasta ocho más en mejorar las Habilidades de Jinx: sube Acrobacias a 2 (dos puntos), Pelea a 3 (dos más) y Callejeo a 3 (cuatro puntos). Camille pregunta a James si Jinx puede adquirir un punto en *Conocimiento Regional: Seattle*, dado que se comunica con los espíritus de esa ciudad. James está de acuerdo, por lo que son dos puntos más. Al tiempo, el Narrador señala que dos Aliados magos son más poderosos y útiles que dos puntos en Aliados; James sugiere convertir a Khan en *Mentor*. Camille pone su último punto gratuito en Mentor, deja dos puntos en Aliados para Synder y termina la parte de Rasgos de la creación del personaje.

Camille ha estado informando a James de la historia de Jinx durante el proceso. Para concluir, describe a su maga como una adolescente de raíces europeas con un poco de sangre choctaw por parte de su familia paterna. Jinx se ha cortado el pelo más o menos por la altura de la barbilla, se lo ha teñido (mal) de púrpura y azul, y ha acentuado su cara con varios *piercings* y grueso maquillaje para ojos. Su constitución atlética se pierde bajo camisetas de *death metal* extragrandes, una sudadera con capucha de camuflaje gris, unos *leggings* negros rasgados y su Utilikilt andrajoso favorito. Un par de Doc Martens maltratadas complementan una chaqueta de cuero de tienda de segunda mano varias tallas demasiado grande para ella. Aunque mide en torno a 1,70 metros, parece más baja por la ropa holgada. Jinx tiene una sonrisa de duendecillo diabólico, a veces resaltada por un moratón reciente en su barbilla a causa de alguna pelea. Guantes sin dedos llegan hasta la mitad de sus brazos, cubriendo sus nudillos endurecidos por los puñetazos. Jinx parece problemática, huele como una chica callejera y hace que ambas cosas parezcan bien.

Esta joven maga no dispone de mucho, pero ha pasado la mayor parte de su vida aprendiendo cómo sacar mucho de muy poco. Comparte un piso okupado con Khan y Synder y pasa mucho tiempo charlando con espíritus y usando Entropía y Vida (canalizada con sus dados, monedas de la

suerte y algunas gotas de sangre) para animar a la gente a darle dinero cuando mendiga por el centro urbano. Jinx obtuvo un monopatín de un niño llamado Toby y ahora está aprendiendo a usarlo. Camille decide que *"¡No Hay Huevos!"* sea una Especialidad de Carisma 4; así tiene una ventaja cuando reta a la gente a hacer algo estúpido. Mientras, se ha convertido en una esponja para secretos ocultistas, conocimientos ocultos y nuevos modos de sobrevivir a esas largas y húmedas noches de Seattle.

El preludio



Antes de que tu crónica arranque, es buena idea que el Narrador dirija un *preludio* para cada personaje. Así, los jugadores obtienen una fuerte sensación de la personalidad de su personaje, mientras que el Narrador establece un vínculo entre el jugador, el personaje y el mundo de la crónica. Por ejemplo, si el Narrador quería dirigir una historia basada en bandas de rock Mágicas, entonces una serie de preludios para cada personaje puede incluir situaciones previas: la audición que lleva a un personaje a unirse a la banda; el día en que un músico se sienta por primera vez con su hermano mayor y aprende a tocar su instrumento; o la implosión de una antigua banda que prepara el escenario para la formación de la que va a dominar la crónica que comienza.

Un preludio también es una oportunidad excelente para encontrar los detalles jugosos de un personaje (como su gusto por la crema irlandesa o su aversión hacia los perros pequeños) que podrían no ser obvios al elegir los Rasgos o para notar cosas que no encajan una vez comienzas a jugar con ellas (como la combinación de *skate* y canciones populares como parte de su foco Mágico). Pero lo mejor es que el preludio sirve como una especie de avance para la crónica principal. Jugador y Narrador pueden augurar lo que vendrá, establecer eslóganes, presentar personajes secundarios o inventar detallitos que darán su fruto más adelante en el camino. Idiosincrasias en las que no habías pensado cuando tu mago era unos pocos garabatos en un papel comienzan a emerger cuando asumes el rol del personaje. Una vez el preludio está en marcha, tu personaje comienza a ser más *tú*… y tú, a la vez, comienzas a invertir más de ti mismo en el personaje.

Como regla general, establece tu preludio en algún momento significativo justo antes o justo después de tu Despertar. Al introducir el impacto inmediato de la Magia en la vida de tu héroe, estableces una base para las creencias del incipiente mago *sobre* la Magia. Alguien que Despierta durante una misa del gallo católica, por ejemplo, tendrá una percepción de qué es la Magia, cómo funciona y qué significa para él muy diferente a la de alguien que Despierta durante un accidente de coche, una *rave* o una búsqueda de visión en las colinas de Dakota del Norte. Abrir el preludio antes de que tu mago se *convierta* en mago también te muestra quién era en sus días mundanos. ¿Fue criado entre parafernalia Mágica (quizás como neopagano, el hijo de un curandero o el heredero designado de una secta satánica)? Tal vez creció trabajando en el extraño laboratorio de su madre en el garaje o como un niño adoptado criado para ser un Hombre de Negro. ¿O fue, como muchos de nosotros, educado en la idea de que no existe la magia, una idea a la que tuvo que enfrentarse repentinamente el día en que la realidad explotó a su alrededor? El preludio puede echarte una mano en tales preguntas, mostrándote al ser humano bajo el mago Despertado.

Los preludios no necesitan dados o reglas, ni requieren toda una sesión de juego. El Narrador puede sencillamente pasar unos cuantos minutos con cada jugador, narrando la situación del preludio, mientras el jugador responde interpretando. Al establecer y jugar preludios antes de empezar la crónica, el Narrador prepara el ambiente, tono y trasfondo del juego que quiere dirigir. A la vez, los jugadores obtienen oportunidades para crear un vínculo con sus personajes y trabajar todo obstáculo que pueda surgir entre la visión que tienen de sus magos y el modo en que el mago es interpretado una vez comienza el juego.

Preguntas sobre los personajes

Cuando prepara un papel, un actor hace su deberes, puliendo detalles que probablemente no se mostrarán sobre el escenario, pero que pueden ayudarle en su interpretación. De la misma forma, recomendamos responder varias preguntas sobre tu mago antes de empezar. Así, tienes una base sólida para tu personaje, convirtiendo esa lista de Rasgos y hechos en un mago enérgico y Despertado.

¿Qué edad tienes?

¿Cuándo nació tu personaje y a qué edad entró la magia en su vida? Las respuestas a estas sencillas preguntas pueden darte una gran comprensión sobre la vida y el punto de vista de tu personaje, especialmente si es mucho más joven o viejo que tú. Un personaje nacido en 1993 tiene un marco de referencia muy distinto al de alguien nacido en 1983, 1973 o 2003; la música que escucha, la experiencia de la vida que tiene, los eventos prominentes del mundo que lo rodea… La fecha de nacimiento de un personaje ejerce una profunda influencia en esos factores y muchos más.

Hay quienes Despiertan de niños, quienes lo hacen como adultos e incluso quienes lo hacen siendo ya ancianos (aunque éstos son raros). Así que, ¿en qué momento Despierta el Avatar de tu mago? Si es durante la infancia, tu mago podría ser un prodigio problemático. La adolescencia podría ser el período más común para esa comprensión súbita, lo que explica por qué muchas sociedades inician a sus adolescentes en órdenes clericales, místicas, académicas, comerciales, artesanas o militares.

El Despertar suele seguir a la juventud, normalmente cuando el mago en ciernes se gradúa de la escuela, comienza a trabajar, se casa, se queda embarazada o experimenta algún otro ritual de paso significativo. Y luego están aquellos que Despiertan ya como plenos adultos: normalmente tras algún trauma como la muerte, el despido, el divorcio o una gran crisis de fe.

Normalmente, el Avatar se suelta su melena metafísica en algún momento entre finales de la infancia y la mediana edad, mientras la persona aún está experimentando cambios vitales a nivel hormonal, social y psicológico.

Así que, cuando contestes preguntas sobre la edad de tu personaje, piensa también en qué pasaba por su vida en ese momento. La respuesta te dirá mucho sobre cómo esa persona piensa, se comporta y ve su conexión con la Magia y la cultura Despertada.

¿Dónde y cómo fuiste criado?

¿Fue tu mago querido de niño? ¿Desatendido? ¿Maltratado? ¿Creció en la ciudad, en una zona rural o en plena naturaleza? ¿Es de algún lugar distinto a donde se localiza la crónica? En ese caso, ¿viaja mucho o es esto algo nuevo? Hay quien pasa toda su vida en una sola región, pero hoy en día la mayoría de la gente de una cultura industrial viaja mucho cuando se hace adulta. Estos factores te dirán mucho sobre la actitud, Habilidades, Trasfondos y creencias de tu personaje.

Al margen de *dónde* creció tu mago, también hay que preguntarse *cómo* creció. ¿Era su familia rica? ¿Pobre? ¿Pasó rápidamente de un estado a otro? ¿Sus padres se divorciaron, siguen juntos, o ha muerto uno de ellos o ambos? Si murieron, ¿cómo sucedió? ¿Y sus hermanos? ¿Y su familia extendida? ¿Tíos cariñosos o abuelas manipuladoras? Para lo bueno y para lo malo, la familia nos moldea a todos. La relación de tu mago con su familia y la forma en que lo criaron influye en el modo en que maneja su vida Despertada, especialmente si fue protegido y consentido o descuidado o maltratado. Las relaciones que tu mago construye con su mentor, compañeros, enemigos, amantes y amigos dependen mucho de las relaciones que tuvo con la gente que lo crio y las circunstancias de esa infancia.

¿Cuándo te diste cuenta que eras... distinto?

Incluso antes de Despertar, los magos suelen tener vidas muy raras. Los rodean sucesos extraños y a veces aparece gente extraña que se ofrece a "entrenar al Elegido" o trata de que el futuro mago "¡acepte la Verdad antes de que sea tarde!". Tu mago puede percibir hadas en los bosques, detectar fantasmas o sentir afinidad hacia ciertos tipos de tecnología. Piensa en las cosas que podrían haber pasado al mago antes de que a su Avatar se manifestara en toda su gloria, y luego lígalas a tu preludio y a las creencias del personaje.

¿Quiénes han sido tus mejores amigos?

Todos tenemos gente que causa una gran impresión en nuestra vida. Así que, ¿quién hizo eso en tu mago? ¿Fue el niño con el que jugabas a *Dungeons & Dragons* en secundaria? ¿El vecino que te gustaba en secreto, mucho antes de saber lidiar con esas cosas? ¿Fueron esos chicos con los que te juntabas al salir de la escuela, o un club secreto donde te reunías con tus amigos, lejos de todos tus otros conocidos? Los mejores amigos crecen y cambian, entrando y saliendo de nuestras vidas. Hay quienes están con nosotros mucho tiempo, mientras que otros influyen en momentos significativos y luego se desvanecen en el recuerdo. Determina quién ha sido la gente



importante en la vida de tu personaje. Esa gente *importará* de algún modo, aunque nunca aparezcan en la crónica.

¿En qué creencias te educaron?

Como ya hemos visto, las creencias son uno de los factores más vitales en la vida de un mago. Así que, hablando como el personaje, ¿cuáles fueron las creencias en las que te educaron, cómo han cambiado (suponiendo que lo *hayan* hecho) y cómo han moldeado la persona en que te has convertido? ¿Te estás rebelando contra la religión de tus padres, o tal vez contra su *falta* de una? ¿Fuiste educado por paganos? ¿Fundamentalistas? ¿Adherentes estrictos a un credo religioso o puros materialistas científicos sin tiempo ni paciencia para tales sinsentidos? ¿En qué filosofías te educaron y te enseñaron a aceptar? ¿Las aceptaste de corazón o las aplastaste ideológicamente? Las Artes que practicas y las herramientas que usas para enfocarlas provienen, de muchos modos, de las creencias que abrazaste o rechazaste antes de Despertar.

¿Cómo descubriste la Magia por primera vez?

¿Tu personaje aceptó lo que estaba pasando cuando se le apareció su Avatar y le mostró qué era posible? ¿O sigue teniendo dudas sobre todo eso incluso ahora? ¿Cómo fue su Despertar? ¿Fue dramático? ¿Traumático? ¿Lento y gradual o un inesperado estallido de Eso Que No Podía Negar? Obviamente, una persona Despertada *acepta* la existencia de la "Magia" de algún modo (sin esa aceptación, no podría hacer las cosas que hace). ¿Cómo, desde la perspectiva de tu personaje, llegaste a aceptarlo? ¿Llama tu personaje Magia a lo que hace?

[Si tu personaje posee el *Talento salvaje* descrito previamente en este libro, consulta las reglas asociadas en el Capítulo Diez, pág. 527-528.]

¿Tienes una sensación de destino?

Asumiendo que tu mago acepte su lugar en el mundo, pregúntate dónde siente que encaja. ¿Va a la deriva en la vida, enfrentándose a todo lo que ésta le lanza, o tiene planes futuros específicos? ¿Se ve como un Elegido o se ha resignado a ser un mago entre tantos? ¿Tu contrapartida fantástica se ve como el próximo Harry Potter, Merlín o Anton LaVey? ¿Se considera la última línea de defensa contra hordas de horror cósmico? Especialmente si tu personaje tiene el Trasfondo Destino, las preguntas sobre cuál podría ser ese destino pueden otorgar una mayor urgencia a la búsqueda de tu mago.

¿En qué forma determinan tus creencias tu foco?

La creencia moldea la práctica y ésta determina las herramientas. Un mecánico Iluminado probablemente se las apaña con dispositivos e instrumentos, memoriza manuales y emplea calibradores y adquiere espacio para hacer las cosas. Un artista Extático podría pintarse con extraños diseños, tomar ácido y lanzarse desde un acantilado para dominar los secretos de Despertar. ¿Cómo enfoca *tu* personaje sus Artes y pone en práctica sus creencias? Recuerda que son *las creencias de tu personaje, no tu conocimiento del sistema de juego*, las que guían las herramientas de tu foco. Claro, puede ser más conveniente según las reglas elegir un pendiente, unos guantes, una chaqueta y un par de gafas de sol como tus herramientas, pero a no ser que haya alguna razón convincente por la que tu personaje debiera *creer* en esas herramientas (por ejemplo, unas pocas modificaciones en un arsenal del Nuevo Orden Mundial), probablemente no serán buenos focos para las Artes de tu mago.

¿Cómo conociste a tus mentores?

¿Quién es la persona que enseñó a tu personaje las cosas que necesitaba conocer? ¿Un amigo? ¿Un amante? Tal vez el abusón que te golpeaba al terminar la escuela hasta que le diste una paliza en el estacionamiento y se levantó, se quitó el polvo y dijo: "¡Por fin! ¡Me *preguntaba* cuándo me enseñarías lo que tenías que ofrecer!". En resumen, decide quién abrió las puertas a la vida Despertada de tu mago y luego le enseñó (o *todavía* le está enseñando) a andar por ella sin que le pateen el culo las cosas que no conoce.

¿Cómo te uniste a tu facción?

Ésta es una pregunta clave para cualquier mago: ¿Qué te inspiró o forzó a unirte al grupo al que perteneces actualmente? ¿Fuiste reclutado por un carismático Gerente del Sindicato? ¿Seducido por un encantador Extático? ¿El sacerdote Corista te ofreció consuelo cuando tu mundo se desmoronó? ¿Fuiste criado en una familia Verbena y preparado para unirte a esa ancestral Tradición? ¿Quizá perteneciste a un grupo, pero desertaste para unirte a otro? ¿O tal vez una secta te secuestró, separándote de tu grupo, y te adoctrinó, voluntariamente o no, para que te unieras a tu nuevo equipo? ¿Experimentaste una conversión radical, como pasar del Nuevo Orden Mundial a los Akashayana o viceversa? ¿O tu grupo original traicionó tu confianza, dejó de interesarte o reveló una cara con la que rechazaste vivir? En una situación en la que ciertas facciones pueden matar (y matarán) a los miembros de grupos rivales (algo que no *siempre* es un caso de Tradiciones contra Tecnocracia), ésta no es una pregunta sencilla. La alianza que elijas suele definir la vida de tu mago entre los Despertados.

¿Cómo conociste a tus actuales asociados?

Hablando de tus compañías, ¿cómo conoció tu personaje a sus compañeros más directos… y por qué sigue con ellos ahora? ¿Son amigos? ¿Colegas? ¿Amantes? ¿Parientes? ¿Trabajan a las órdenes de alguna autoridad superior, son aliados de conveniencia o permanecen juntos hasta que termine la crisis actual? ¿Se llevan bien o tienen que apretar los dientes y sufrir cada vez que ponen sus vidas en manos de los otros? Si pasa esto último, ¿cómo *puede* un mago confiar en sus compañeros y cuánto piensa que durará esa confianza? Como se mencionó antes, en la sección ***Trabajar juntos***, los personajes necesitan una razón convincente para cooperar entre ellos. Cuanto más atractivas hagas sus razones para asociarse, más unido estará el grupo y más fuertes serán los cimientos de tu crónica como resultado.

¿Cómo ves a tu Avatar y tu relación con él?

¿Es el Avatar de tu mago un espíritu que lo atormenta? ¿Un bribón cósmico? ¿Una futura versión de sí mismo? ¿Ve al Genio Interior como una visión de Einstein, un patrón fractal multicolor flotante o una pizarra blanca que se borra y escribe ella sola? ¿Escucha voces, como Juana de Arco? ¿Ve figuras

ocultas o rarezas de seis brazos? ¿Discute con su Avatar, lo rechaza como una alucinación o tiembla cuando la Voz de Dios penetra en su propia alma? La visión del Avatar de tu mago y la relación entre el Genio y el mago son dos de los elementos más significativos de la vida Despertada. Especialmente si tu personaje tiene un elevado Trasfondo Avatar, tómate tu tiempo para imaginar cómo ve el mago a ese Yo Despertado, trata con él y encaja en la visión del mundo que posee… o tal vez, entiende cómo ese *mundo* lo posee *a él*.

¿Cómo te relacionas ahora con el mundo corriente?

Seguramente, tu personaje no está con magos todo el tiempo. Su familia, sus amigos, sus compañeros de trabajo, hasta la gente con la que se ve en el bar o mientras compra: debe haber almas no Despertadas entre ellos. Entonces, ¿cómo se relaciona con la gente que no puede alterar la realidad con un pensamiento, gente cuyas vidas giran en torno a Justin Bieber o su próxima cita con el dentista, no en torno a pistolas de plasma o los Reinos del Horizonte? Como la mayor parte de polis, soldados o músicos te dirán, cuesta construir una vida normal cuando has experimentado cosas a las que la mayoría de la gente jamás soñaría enfrentarse, y peor aún cuando tu vida diaria involucra un lado de la realidad que poca gente llega a ver. Cuesta relacionarse con el mundo no Despertado cuando un mago se ha enfrentado a horrores que gritan o a Subversores de la Realidad cubiertos de sangre. Entonces, ¿cómo lo logra tu mago? La respuesta te dirá muchas cosas sobre su personalidad, prioridades y perspectiva… por no mencionar sus objetivos finales en una Guerra que sigue oculta ante los ojos no Despertados.

Preguntas sobre el jugador

Bien, así que hemos pensado cómo es tu *personaje*. Pero, ¿qué quieres *tú* de este personaje? Responder unas cuantas preguntas cortas puede ayudarte a manejar mejor tus propias motivaciones para interpretar a este mago concreto en este juego concreto. No necesitas detallar todos los elementos de tu personaje fantástico al milímetro, pero si todo el mundo sabe qué quiere con tiempo, entonces todo el mundo (tú, el Narrador y los demás jugadores) tendrá un plan mejor para crear un juego que resulte divertido para todos los presentes.

¿A qué quieres tú, como jugador, jugar?

¿Qué tipo de personaje te atrae en **Mago**? ¿Un Frankenstein *steampunk*? ¿Un mago engominado con un traje de mil dólares? ¿Un tatuado mago de la muerte? ¿Un tipo o tipa arrogante con una gabardina de cuero negro y un cigarrillo mentolado entre los dientes? Estos arquetipos (y muchos más) excitan nuestra imaginación. Cuando eliges uno de ellos y dices *"¡quiero interpretarlo!"*, entonces estás esencialmente, como diría Jim Morrison, agarrando una cara de la galería y atravesando el salón con ella. Cuanto más consciente seas de tu elección, más completa será la idea que tengas sobre qué hacer con ella cuando comience el juego.

¿Cómo crees que evolucionará tu personaje durante la crónica?

De forma parecida, ¿qué tipo de historias quieres contar con este personaje? ¿Retorcidas sátiras? ¿Trágicos romances? ¿Quieres moler a palos a todos los cabronazos con los que no puedes tratar en la vida real? ¿O ya te va bien con lo que te lance el Narrador? Conocer tus expectativas con tiempo puede ayudarte a ti y a tu Narrador a complacerlas. Si no sabes qué quieres hacer, después de todo, ¿cómo puede tu Narrador satisfacer esas expectativas con una historia excitante y gratificante?

Más allá de esos retos iniciales, tu identidad fantástica crecerá y cambiará. Una de las verdades de **Mago**, después de todo, es que la Magia te transforma incluso mientras tú transformas tu mundo. ¿Ves a tu mago convirtiéndose en un gran Maestro? ¿En un renegado? ¿Un loco? ¿Se aventurará a ir a los Otros Mundos o limpiará su rincón del vecindario? En cierto modo, tales preguntas trazan el destino de tu personaje. Si tienes alguna idea de adónde quieres que se dirija, entonces tienes una oportunidad de moldear su senda… y de sorprenderte por las cosas que nunca viste venir hasta que ocurrieron.

¿Hasta qué punto es este personaje un aspecto de tu yo del mundo real?

A un nivel más profundo, las cosas que creamos son reflejos de nosotros mismos. Cuando eliges esa máscara arquetípica y la moldeas según tus deseos, se vuelve parte de ti. Sí, **Mago** es, a muchos niveles, sólo un juego; es *ficción* y por favor, nunca te olvides de ello. Pero aun así, las fantasías que abrazamos dicen mucho de la gente que somos en la vida real: las cosas que queremos conseguir y experimentar, las peleas que queremos ganar, los valores que defendemos o rechazamos cuando tenemos la oportunidad de hacerlo con seguridad.

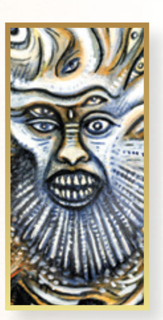
Un juego de rol ofrece un espacio seguro para tales fantasías. No te romperás el cuello si fallas la tirada de escalar de tu personaje. Sabiendo eso, ¿qué dice el mago que quieres interpretar acerca de la persona que quieres ser? ¿Dónde están las conexiones entre tu identidad de fantasía y tu yo real? ¿Qué tiene ese arquetipo que has elegido que inspira alguna parte de ti? Y lo más importante, ¿cómo pueden las cosas que experimentas indirectamente a través de tu creación imaginaria beneficiarte en tu vida diaria? En la vida real, hay jugadores que aprenden historia o cultura, que viajan a nuevos lugares o aceptan desafíos de la vida real a causa de la inspiración que encuentran en su partidas. Esto es algo poderoso y, aunque deberías tener cuidado con ello (***no recomendamos*** forzar la entrada a edificios de oficinas para acabar con la Maldición de los Zombis de Fox News), puedes mejorar tu vida real examinando los lugares adonde te lleva tu imaginación.

Pregúntate, entonces, al forjar tu mago: ¿En qué se parece él a mí y en qué me parezco yo a él? La respuesta puede sorprenderte, plantearte un desafío y tal vez hasta cambiar tu vida.

Parte II: Rasgos de personajes

Como mencionamos antes, los diversos Rasgos reflejan la parte del sistema de juego de las habilidades de tu personaje. Mediante una serie de dados, representados por puntos, determinas el éxito o fallo del mago, así como sus fortalezas y debilidades en ciertas tareas. Aunque ciertos Rasgos, concretamente las Esencias y los Arquetipos, no tienen puntos o reservas de dados, todas las siguientes características lidian con la parte de reglas de tu mago y enlazan con los sistemas del Libro III, en los **Capítulos Ocho**, **Nueve** y **Diez**.

Esencias del Avatar



Como hemos visto antes, la Esencia refleja la personalidad del Avatar de tu mago. Por extensión, también refleja al propio mago. En muchos aspectos, la Esencia te da una pauta general para la conducta de tu personaje. Sus objetivos, sus hábitos, el modo en que se aproxima a la vida y a todos sus misterios… todo ello puede estar guiado por la Esencia del mago.

Los propios Despertados no coinciden en cuanto al papel, naturaleza y propósito de una Esencia. Los reencarnacionistas ven esas tendencias como el legado de vidas pasadas, mientras que los metafísicos a gran escala apuntan a la Trinidad Metafísica y a los espacios entre sus fuerzas. Los Tecnócratas rechazan esas tonterías místicas y ven, en cambio, los perfiles psicológicos de las personalidades Iluminadas. Hay quienes ven la Esencia como directrices de Dios Todopoderoso y otros que hablan de los Puros que continuamente reencarnan sus identidades cósmicas en recipientes terrenales. Como con la propia Magia, la verdad sobre la Esencia de tu mago dependerá (al menos a ojos de tu personaje) de sus creencias sobre su lugar en la Creación.

Con frecuencia, el Avatar y su Esencia se revelan como detalles de la personalidad, sutiles impulsos, sueños, alucinaciones, *déjà vu* y sentimientos de algo o alguien que está del todo bien o del todo mal para el mago concreto. Un mago de Esencia Dinámica se siente incansable, resuelto, apasionado e hiperactivo; su compañero de Esencia Patrón puede ser más estable, fiable, uno de esos buenos tipos con la cabeza en su sitio y un planteamiento de la vida sólido. Un vagabundo Buscador raramente se queda mucho en un lugar y la enigmática alma Primordial contempla sus alrededores con una calma inquietante y unos objetivos que nadie puede comprender. Pese a las enormes conexiones entre las cuatro Esencias y las facciones de la Guerra de la Ascensión (Dinámica para los Merodeadores, Patrón para los Tecnócratas, Buscadora para las Tradiciones y Primordial para los Nefandos) las cuatro pueden encontrarse en cada facción… incluso en aquéllas que no desean participar en esa Guerra.

Cuanto más fuerte es el Avatar, mayor es su influencia; un Avatar de uno o dos puntos se manifiesta como simples corazonadas, mientras que los de cuatro o cinco desarrollan identidades plenas. Las manifestaciones de un Avatar suelen estar ligadas a la naturaleza de su Esencia. Aunque los seres humanos parecen más complejos (definidos más por la Naturaleza, Conducta y elecciones personales que por fuerzas cósmicas), los Avatares que empujan a los magos suelen mostrar la Esencia de maneras obvias. Los Avatares Dinámicos asumen formas feroces, conduciendo a sus anfitriones mortales como niños frente a látigos demoníacos. Un Genio de Patrón podría manifestarse como esa sensación de que todo está bien cuando un carpintero agarra su martillo y contempla un montón de tablones. El Avatar Buscador puede soplar por el pelo de un mago como una brisa eterna, refrescando su piel incluso en el inmóvil aire del desierto, mientras que el Avatar Primordial se sumerge profundamente en el subconsciente de un mago, llenando su cabeza de visiones que desafían toda definición, pero que exigen respuestas a la luz del día.

Durante la era de la Alta Magia, las Esencias se identificaban con los elementos (Dinámica / Fuego, Patrón / Tierra, Buscadora / Aire, Primordial / Agua) y criaturas míticas. Vistas por algunos magos como diagramas del alma, esas tendencias parecían ser marcas de predestinación. Y, aunque los magos actuales suelen afirmar “no soy el peón de nadie”, a veces *sí* parece haber una gran fuerza (o quizás cuatro o cinco) que manipulan a los magos hacia un fin mayor.

El Eidolon del Genio: La Esencia Tecnocrática

Los operativos de la Unión Tecnocrática se niegan a aceptar parloteos supersticiosos sobre Avatares y Esencias. Tales conceptos son meras excusas arcaicas para fenómenos psiquiátricos perfectamente comprensibles. Pero hasta los científicos más estrictos deben aceptar la evidencia abrumadora, por lo que el concepto de *Eidolon* (constructos del Genio Iluminado de una persona) es un secreto a voces entre el personal Tecnocrático.

En la práctica, los Eidola y las Esencias son exactamente lo mismo, pero en el mundo de **Mago**, la percepción y la creencia son los cimientos de la realidad. Así, un Tecnócrata o ex-Tecnócrata negará absolutamente la existencia de una esencia metafísica del alma. Los Subversores de la Realidad pueden tener sus absurdas caritas del alma, pero un buen Tecnócrata sabe qué son *realmente*: ¡volutas de imaginación en torno a expresiones del Genio perfectamente razonables!

Incluso así, a los Tecnócratas no les gusta discutir estos trazos de imaginación. Oh, es aceptable mencionar tus sueños de vez en cuando, pero un Tecnócrata que discute los sueños como si *significaran* algo no tardará en encontrarse en problemas. Los sueños son, por tanto, donde los Eidola de los Genios se desbocan. Y si esos fantasmas se manifiestan claramente durante las horas de vigilia, un Tecnócrata inteligente se guardará esas fantasías para sí si sabe lo que le conviene… algo que, por supuesto, *sí sabe*.

Esa quinta fuerza, *Infinito*, sigue siendo enigmática. Los sabios dicen que debe existir, pero si lo hace, nadie la ha visto. En términos de juego, cuesta decir cómo podría ser una Esencia Infinita. Recomendamos que los personajes jugadores no tengan esa opción, pero tal vez un extraño personaje del Narrador podría encarnar ese tipo de Avatar, contemplando el mundo con unos ojos y un corazón que alcanzan más allá de la mera comprensión humana, hasta reinos que los ni los magos pueden entender.

Dinámica

La Esencia Dinámica encarna al propio Cambio. Los Avatares Dinámicos se manifiestan como un temperamento voluble, emociones apasionadas, un impulso incesante y espíritus caprichosos que dirigen a sus magos hacia experiencias osadas. ¡Esa gente nunca es aburrida! Un mago Dinámico puede llevarte a pasar una noche en la ciudad que incluye robar un taxi, patinar agarrados a un vagón de tren e irte a la cama al amanecer con una gran sonrisa (o una mueca de terror) en la cara, sólo para despertar unas pocas horas después y ver en qué problemas puedes meterte ahora.

De maneras más sutiles, esta Esencia inspira curiosidad, impaciencia y destellos súbitos de brillantez. Toma la forma de sombras, susurros y un pobre control de los propios impulsos, anima a un mago a tratar cada día como una aventura. A los niveles más altos, un Avatar Dinámico puede atosigar sin piedad a una persona y dejar proyectos sin terminar y relaciones rotas tras un mago que rara vez para quieto mucho tiempo.

Patrón

Opuesta a la Esencia Dinámica, la Esencia Patrón proporciona estabilidad y orden. Si Dinamismo es fuego, Patrón es piedra. Los magos Patrón se plantean las cosas con deliberada resolución, hablan despacio y se toman su tiempo para considerar los potenciales riesgos y beneficios de una tarea. Los Avatares Patrón, que se manifiestan como temperamentos calmados, sensatez, emociones estables y figuras autoritarias (a menudo en sueños, quizás como gente a la que sólo el mago puede ver), fijan los antojos caprichosos de la realidad en formas sólidas y fiables.

Dado que toda guerra necesita fortificaciones y almas de confianza, la Esencia Patrón es un recurso valioso. Tales Avatares inspiran a sus magos a ser prudentes, constructivos y dignos de confianza (auténticos pilares, si hablamos simple y llanamente). Honor, estabilidad y buen juicio son la marca de esa gente. Si parecen aburridos o poco inspirados, es sólo porque la gente es demasiado corta de miras para reconocer a un verdadero amigo cuando lo tiene.

Primordial

Antes de que existieran la luz y el orden, el Caos Primordial era la Esencia del Universo. Incluso ahora, ese eterno enigma llama al alma humana bajo la apariencia de siniestras y misteriosas formas de Avatar. Esta Esencia, que se manifiesta como sombras, llantos medio oídos, turbulentos vórtices de palpitante energía o desconcertantes figuras de locos, dementes y *cosas* escamosas, refleja las inabarcables magnitudes del potencial cósmico. Los magos conectados a esta Esencia suelen ser bruscos y secretistas, o bien seductores en formas tales que son las almas Caídas quienes más pueden apreciarlas.

Un mago Primordial ama el misterio. Como el agua profunda, se filtra en lugares ocultos y desafía la fácil comprensión. Mientras que la gente Patrón son pilares o piedra, la gente Primordial son aguas revueltas y pozos oscuros. Los pocos Tecnócratas partidarios de esta Esencia comprenden que ninguna ciencia puede aprehender los misterios más ricos del universo; sirven de boquilla a la tecnología, pero siempre mantienen algunas cartas adicionales en su manga para cuando desaparezca la luz y el orden se convierta en el remate de la broma cósmica.

Buscadora

Allí donde haya molinos, encontrarás magos Buscadores listos para atacarlos. Vagabundos y errantes, peregrinos y pioneros, esta gente prefiere una carretera libre y una causa digna. Esta Esencia personifica el Equilibrio en la Trinidad y evita los extremos. Los Avatares Buscadores tienden a manifestarse como anhelos, ansias por viajar, puntos brillantes en el horizonte y gente, bestias o entidades asociadas al viaje. Uno puede parecer un sabueso extraviado, otro un caleidoscopio y un tercero un autoestopista a un lado de la carretera. Mientras que el Mago Primordial se acurruca en las sombras, el mago Buscador carga su mochila, se pone o descarta del todo sus zapatos y se dirige en busca de aventuras hacia el Gran Desconocido.

Call Me the Breeze [N.d.T.: Tema de Eric Clapton] es una buena canción para tales personajes. Sus Avatares los conducen siempre hacia adelante. Por supuesto, estas almas pueden parecer amistosas y divertidas, pero con el tiempo desaparecerán hacia el amanecer con la certeza de que alguien más seguirá los caminos que ellos han abierto.

Arquetipos de personalidad: Naturaleza y Conducta



Arquetipo significa "impresión dominante". En términos junguianos, se refiere a ciertas figuras significativas que inspiran los relatos y la conducta humanos. Para **Mago**, los Arquetipos de personalidad proporcionan una guía para la interpretación, ofrecen motivaciones potenciales y te dan un modo de contrastar la imagen exterior de tu mago con su verdad interior. Piensa en ello como en una especie de baraja del tarot: una serie de figuras simbólicas que reflejan la experiencia humana. Un Arquetipo Truhán, por ejemplo, representa al payaso cuyos trucos ocultan una lección más profunda, inspira precaución y apunta a cuán vulnerable podrías ser si no te mantienes alerta.

Como vimos antes, cada personaje de **Mago** tiene dos Arquetipos: la Conducta obvia y la Naturaleza interior. Estos Arquetipos pueden ser *parecidos*, pero rara vez serán el *mismo*; hasta la gente

más honesta necesita tener sus secretos. Desde la perspectiva de tu personaje, la Conducta es cómo te presentas ante la gente, y la Naturaleza es cómo te ves cuando todas tus máscaras caen. En el despiadado mundo de los Despertados, es peligroso que la gente sepa demasiado sobre ti, por lo que elige con cuidado la máscara de tu personaje: la llevará durante bastante tiempo.

Los Rasgos de Conducta son fáciles de cambiar: comienzas a actuar de modo distinto y a elegir nuevas prioridades en tu vida. La Naturaleza, por otro lado, cuesta cambiarla. Se requiere una circunstancia que cambie tu vida para causar tales transiciones; puede que no seas capaz de reconocerte en el espejo cuando ocurre un cambio así.

En términos de juego, la Naturaleza también te proporciona una oportunidad para recuperar tu Fuerza de Voluntad. Al lograr algo que está en sintonía con tu Naturaleza, tu Narrador podría darte entre uno y tres puntos de Fuerza de Voluntad para reemplazar los que has gastado a lo largo de la historia. Este beneficio se aplica sólo para renovar la Fuerza de Voluntad agotada: no obtienes nuevos puntos de Fuerza de Voluntad por actuar según tu Naturaleza; pero cuando adquieres nuevos puntos de Fuerza de Voluntad, puedes justificarlo si has seguido tu Naturaleza con éxito.

Cada Arquetipo tiene sus fortalezas y sus debilidades. Considera esa fortaleza como la chispa interna que te inspira a perseverar cuando las cosas se ponen difíciles. Tu debilidad Arquetípica, por otro lado, refleja un defecto personal: algún obstáculo en tu Senda hacia la Ascensión y una piedra con la que tropiezas en tu vida diaria. Ambos aspectos se combinan para hacer de ti, para bien o para mal, la persona que eres.

Las descripciones siguientes ofrecen un ejemplo de la gama potencial de los Arquetipos Despertados. Siéntete libre de crear otros nuevos que encajen con la personalidad y visión de tu personaje, siempre que estos nuevos Arquetipos tengan fortalezas, debilidades y una manera de restaurar tu Voluntad cuando te pongas las pilas y satisfagas el propósito de tu Naturaleza.

Activista

El mundo está roto. Ayuda a arreglarlo. Dile la verdad al poder. Desentierra secretos, haz que la gente deje su mierda y revela tus planes para un mundo mejor a quien quiera escucharte. Aunque los cobardes apáticos se relajan y desconectan, tú te alzas y haces lo que debe hacerse. Sí, puede que la gente te considere un grano en el culo, ¡pero al menos estás marcando una diferencia!

La **acción** es tu mayor fortaleza. No eres de los que dejan pasar las cosas. No se puede perder el tiempo en una autoindulgencia sin sentido y no hay margen para estar asustado de lo que podría pasar. El lobo ya está cruzando la puerta y te niegas a dejar ganar a ese bastardo.

Aun así, tu constante **indignación** agota. Nunca hay espacio para relajarse y gozar de la vida. Por lo que a ti concierne, la complacencia es un pecado. Tu furia está *justificada*, por supuesto, pero cada vez se vuelve más vieja. Antes de poder Ascender, debes equilibrar la pirotecnia justiciera con la aceptación calmada. La vida nunca ha sido (y nunca será) perfecta. Encontrar un lugar de serenidad dentro de tu tormenta es esencial para tu trascendencia.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando te enfrentas con éxito al abuso, corriges injusticias o revelas una conspiración auténtica y, al hacerlo, acabas con ella.

Bellaco

Haces atractiva la rebelión. Más que un descontento desaliñado, desafías las convenciones con un estiloso desdén. Carácter es tu nombre y tus apellidos, y es la única etiqueta que aceptas. No te importa una mierda la autoridad y cuando te dirijas al fin a la Gran Siesta Final, planeas largarte riéndote.

El **desafío** es la sangre de tu vida, el pilar de tu alma.

Sin embargo, tu problema es el **egoísmo**. Estás tan centrado en tu propia individualidad que ignorarás las preocupaciones de los demás. Antes de volverte una parte valiosa de la sociedad (y no digamos un candidato para la trascendencia) deberás aprender a desprenderte de tus antojos y a tener una mayor amplitud de miras.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando logras una victoria contra las fuerzas de la autoridad opresora.

Benefactor

Es un mundo cruel, pero tú haces las cosas más fáciles. Demasiado generoso a veces, suministras todo lo que puedes: dinero, consejo, protección, tal vez sólo un hombro para quien realmente necesite llorar. No puedes cerrar los ojos ante el sufrimiento y la necesidad. Es tu deber moral hacer lo que puedas para corregir las cosas. Cuando la situación se pone dura, invocas a tu Caballero Blanco interior y cargas, trayendo regalos, guía y en ocasiones, cuando nada más puede ayudar, fuerza.

El **altruismo** es extremadamente raro, especialmente en el Mundo de Tinieblas. Ayudar a la gente te encanta. La Magia, por lo que a ti concierne, es una herramienta para ayudar a los menos afortunados que tú. Hacer menos que eso es abusar de los poderes que posees.

Por otro lado, sueles sentir la **obligación** incluso cuando no se te necesita realmente. Con el tiempo, esto puede convertirse en resentimiento, tanto por tu parte como por la de quienes ahora sienten, con razón o sin ella, que te deben algo. A veces puedes necesitar alejarte, relajarte y dejar que la gente haga las cosas por sí misma. El martirio no es siempre la mejor Senda hacia la Ascensión.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando ayudas a alguien que lo necesita desesperadamente. La clave es "desesperadamente". Enseñar en la escuela dominical no alcanza ese nivel de necesidad, pero si usas tus Artes para ayudar a niños autistas, estás marcando una clara diferencia en sus vidas.

Científico Loco

La ciencia no es un campo para cobardes e idiotas. Entiendes que la tecnología sólo se expande cuando las almas valientes como tú desafían lo impensable y llevan al límite las normas establecidas y las preconcepciones rígidas. Sí, esos cobardes e idiotas *vacilan* al contemplar el alcance de tu temeridad. ¡Déjalos! Al igual que Vesalio rompió tabús cuando realizó disecciones o Galileo desafió a la Iglesia con sus descubrimientos, también deben otros visionarios permanecer firmes y expandir el alcance de la ciencia… visionarios entre los que te encuentras tú, por supuesto.

De hecho, tú tienes **visión**. Probablemente es tu mayor fortaleza. Al perseguir esa visión, pese a todos los obstáculos, mueves las fronteras de la realidad mediante pura determinación.

El problema es que estás **loco como una cabra**. Hay *razones* por las que otra gente no se ha atrevido a hacer lo que tú haces o, si lo ha hecho, sus nombres son vilipendiados en los Salones de la Infamia. Puede que la Tecnocracia, los Adeptos Virtuales y, especialmente, los Eteritas dependan de mentes como la tuya, pero también esperan el momento en el que vayas demasiado lejos (porque *lo harás*).

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando retuerces con éxito las reglas de tu secta tecnomante mientras sigues aplicando algo que recuerda extrañamente a la ciencia **(ver el recuadro *¡¡¡CIENCIA!!!*, pág. 284)** y logras evitar invocar la Paradoja. Esta hazaña debería mostrar un extraño toque de ingenio que *no debería* funcionar, pero de algún modo *lo hace* (simplemente usar Magia no cuenta, después de todo, ¡no eres una especie de *hechicero*!).

Cruzado

La gente necesita un héroe y tú estás ahí para ocupar ese puesto. Guiado por un propósito superior (convicción religiosa, principios morales, un ideal filosófico) luchas por un mundo mejor. La espada que empuñas puede ser más simbólica que literal: un científico o maestro también puede ser un Cruzado. Pero la lucha es lo que te define. Debe construirse un futuro mejor sobre los cimientos de nuestro mundo defectuoso y tu deber te empuja a demoler los obstáculos para empezar la reconstrucción.

Tu admirable **celo** te impulsa a través de todo desafío al que te enfrentas. Las almas inferiores pueden claudicar, pero no tú.

Sin embargo, el **fanatismo** es la marca de un Cruzado. Tus convicciones dejan poco lugar para el compromiso. Cuando *todo* parece un clavo, cuesta dejar de golpear. Mientras no aprendas a templar tu entusiasmo y te cuestiones lo que das por hecho, no harás más que perseguir las sombras de tu propio extremismo.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando logras alguna gran hazaña en nombre de tu meta superior. Como jugador, necesitas definir cuál es esa meta superior y luego seguirla incluso cuando te duela. Las creencias de un verdadero Cruzado no están gobernadas por lo que es conveniente.

Hacker

Todo sistema es una cámara cerrada y tú tienes las llaves. Si no tienes unas que funcionen, harás unas nuevas: ¡ésa es la mitad de la diversión de la vida, después de todo! Los rompecabezas te excitan, los límites te joden. Especialmente dada la gran cantidad de abusos que hay en cualquier sistema, el mundo necesita gente como tú para derribar las barreras y liberar la realidad.

La **imaginación** es tu mayor fortaleza. ¡Ves las cosas no como *son*, sino como *podrían* ser una vez hayas acabado con ellas! Decidido a desmantelar los sistemas existentes y luego reconstruirlos en nuevas formas interesantes, tiendes a sazonar tus compulsiones con una sincera filosofía. No eres un *vándalo*, por el amor de Dios, eres un visionario que se niega a aceptar que te sirvan sándwiches de mierda para desayunar.

Pero a veces vas demasiado lejos. La **perversidad** te lleva a romper cosas que no estaban rotas... cosas que, de hecho,



habrían estado mejor si las hubieras dejado. Aunque podría parecer filosóficamente válido destrozar las protecciones del laboratorio de un hechicero, esas protecciones podrían existir por razones que no entendiste hasta que fue un poco demasiado tarde.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando detectas un fallo en alguna estructura, sistema o dispositivo importantes, o bien cuando desarrollas un modo para mejorar algo supuestamente bien diseñado desde el principio.

Idealista

Los cobardes aceptan lo que *es*. Tú sabes cuán mejores *serán* las cosas cuando se hayan purgado los defectos en el sistema. Guiado por un gran ideal (devoción espiritual, filosofía política, teoría científica, humanidad compasiva), te niegas a seguir encadenado por el derrotismo. Tu ideal es *correcto*. Sabes que es cierto. Ahora es la hora de aplicarlo. Cuando lo hagas, todos verán lo equivocados que estaban... y cuánta razón tienes.

La **convicción** es la sangre de tu vida. Ya seas un científico en busca de inspiración, un teórico convencido de que *esta* teoría no puede fallar, un devoto religioso o algún otro tipo de Idealista, posees una fe casi inquebrantable en tu ideal: el tipo de fe que moldea la realidad.

Como la mayoría de fanáticos, eres **dogmático** al extremo. Ciego ante cualquier defecto potencial, lucharás (a veces literalmente) para garantizar la verdad de tus creencias. *Todos* los magos son idealistas hasta cierto punto; pero en tu caso, esta devoción parece asfixiante. Cuando (no "si", *cuando*) la realidad no esté a la altura de tus ideales, puedes terminar deprimido, violento o (como muchos Merodeadores) demente.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando tus creencias son puestas a prueba hasta el límite, pero aun así resisten.

Innovador

Siempre hay una manera mejor. Te pasas la vida buscando métodos e inventos que mejoren lo que había antes. Sin duda, los logros del pasado son maravillosos... pero si sólo añadieras *esto*, cambiaras *eso*, te planteases el asunto desde *este otro* ángulo, entonces harías esa cosa buena mucho mejor o arreglarías un defecto evidente en un diseño prometedor.

La **creatividad** es tu punto fuerte. Ninguna práctica, herramienta o método tradicional es demasiado bueno como para no poder ser mejorado, especialmente en este punto crucial de la evolución humana. Que los demás sigan los caminos establecidos: tú estás ocupado dibujando la próxima ruta hacia un objetivo que la mayoría ni sabe que existe.

Sin embargo, tu **inquieta heterodoxia** puede meterte en problemas. Especialmente si perteneces a una secta o facción basada en resultados y protocolos establecidos (la Tecnocracia, la Orden de Hermes, los Akashayana...), tus innovaciones pueden ser herejía para alguien. Muchos magos han sido quemados en hogueras literales y simbólicas por hacer las cosas que hacen, y un mal paso podría convertirte en cenizas.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando tu inspiración conduce hacia un nuevo descubrimiento útil.

Máquina

La carne es débil. Tú no lo eres. Seas o no realmente un cíborg, tienes la implacable determinación de un Terminator puesto de polvo de ángel. Los defectos no van contigo. Los límites son para las bolsas de carne lloriqueantes llamadas seres humanos. La compasión es para los débiles. La fatiga es para las entidades inferiores. Cuando no eres perfecto, entiendes que ese fallo es sólo un reto para hacerlo mejor la próxima vez.

Como criatura **diligente y estoica**, llegas al límite de tu resistencia. Todo lo que haces lo haces según unos criterios estrictos, sin quejas ni dudas. La Unión Tecnocrática ama a los operativos como tú.

En lo que concierne a los demás, sin embargo, eres **escalofriante y propenso a quemarte**. Cualesquiera que sean tus ilusiones sobre tu perfección, eres tan defectuoso como cualquier cosa mortal. Hasta las máquinas tienen límites y, si no aprendes a reconocer los tuyos, irás de cabeza al desguace en vez de a la Ascensión.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando trasciendes los límites de la mera carne, hueso y acero, logrando algo que nadie más ha logrado.

Mártir

Es tu gloria sacrificarte por el bien mayor. Qué es exactamente ese bien mayor es cosa tuya. Probablemente se basa en un credo religioso (posiblemente, pero no necesariamente, Islam o cristianismo). Del mismo modo, puedes querer entregarte por una causa secular en la que crees, tal vez una ideología política, una idea filosófica o simplemente la oportunidad de ser heroico de modos que sólo tú puedes realizar. Este sacrificio no es *necesariamente* fatal, aunque probablemente acabará siendo definitivo. Hasta entonces, tiendes a ponerte en la posición de sufrir para que alguien más pueda prosperar.

El **sacrificio** es algo poderoso en la Magia. La voluntad de entregarse a una causa superior es una de las Sendas más obvias (y famosas) hacia la Ascensión.

Dicho eso, tal **autodesprecio** puede tener consecuencias desafortunadas mucho más allá de los simples riesgos para tu salud. Los Mártires tienden a poner nerviosa a la gente, se aprovechan de ellos y sufren abusos que nada tienen que ver con el bien superior. Quizás peor, la gente como tú suele resentirse con los beneficiarios de su sacrificio, muchos de los cuales podrían preferir que no te sacrificases en absoluto.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando logras hacer una diferencia visiblemente positiva en la situación de alguien al entregarte a fondo.

Monstruo

El cielo carece de gloria sin la amenaza del Infierno. Por eso es tu noble labor ser el agente de la infamia. Este Arquetipo, una elección obvia para magos Nefandos (aunque ni de lejos exclusiva de ellos), encarna la villanía sin remordimientos. Como dijo Voltaire (el cantante, no el filósofo), "es tan fácil cuando eres malvado"... ¡fácil, divertido y satisfactorio!

Revelas verdades oscuras a las que mucha gente teme enfrentarse. Cuando apareces, los cándidos salen huyendo. Tu existencia socava las cómodas mentiras de la sociedad



educada. *Cualquiera* puede interpretar a un héroe, pero un villano memorable vale su peso en sangre.

El problema, por supuesto, es que eres **depravado**. *Podría* haber un giro heroico en tu futuro, pero es improbable. Lo más probable es que estés destinado a las Placentas; si aún no has Caído con los Nefandos, probablemente lo harás pronto.

– Recuperas Fuerza de Voluntad al realizar actos espectaculares de crueldad y vileza.

Niño

Ya seas joven en años o de corazón, das la impresión de necesitar que te cuide gente mayor y más sabia. Esa impresión puede ser engañosa, pero te gusta usarla a tu favor. Podrías ser un niño de verdad (en alguna parte entre la infancia y la adolescencia tardía) o un adulto cronológicamente con una personalidad infantil. Sea cual sea tu verdadera edad, tus preocupaciones son simples, caprichosas y típicamente egocéntricas.

Hay una especie de **inocencia** en ti que proporciona la fuente de tu fortaleza. La gente quiere proteger ese sentido de maravilla y esperanza y tiende a ofrecerte una compasión que no siente hacia otra gente.

El extremo de la inocencia, sin embargo, es la **inmadurez**. Confiar demasiado, actuar impulsivamente, meterse en asuntos sin considerar sus potenciales consecuencias... eres culpable de todas éstas y más cosas. Puedes pasar de chico encantador a mocoso malcriado en menos que canta un gallo y los rasgos que inspiran a la gente a cuidarte también pueden ser irritantes. Cuando quieras alcanzar un estado superior, tendrás que dejar de lado algunas cosas infantiloides.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando sacas a la luz el lado paternal de alguien que normalmente no suele preocuparse mucho por los demás.

Profeta

Al hablar de la *Verdad* con "V" mayúscula, llevas un mensaje sagrado a un mundo herido. Ese mensaje no tiene por qué ser religioso, aunque al menos tiene un trasfondo religioso. Independientemente de su naturaleza, es *Importante* con "I" mayúscula en las que las simples opiniones nunca podrían serlo. Tradicionalmente, un profeta se convierte en el representante elegido de la Verdad, arroja luz en los rincones sombríos y obliga a la gente a contemplar sus propias hipocresías. No es fácil agarrar el toro por los cuernos, pero la Verdad no será negada mucho tiempo.

Tu mayor fortaleza es la **perspicacia**. Los Profetas tienden a ver cosas ocultas para la mayoría: secretos, profecías, visiones del futuro, etc. Aunque carezcas de la bendición / maldición de la profecía, pocos misterios escapan a tu mirada.

La **intransigencia** es el defecto tradicional de los profetas. Empujados por su visión de la Verdad, esa gente tiende a ser impaciente, fanática y a desafiar al poder mortal. Probablemente tengas muchas agallas, pero éstas pueden acabar fritas en el asador de algún jardín de tortura de un tirano. Los verdaderos profetas suelen acabar mal... y tienden a arrastrar a sus seguidores con ellos cuando sucede.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando le cuentas la Verdad al poder e inspiras un cambio exitoso.

Sensualista

Para ti, las sensaciones son una droga. El nervioso subidón de adrenalina, la caricia del amante de esta semana en tu piel, el áspero tirón de un cepillo a través de pelo enredado, incluso la leve quemazón de un corazón roto: persigues esas sensaciones con brillante abandono. Esta compulsión, la elección obvia para un mago Extático, encuentra nuevas expresiones en el Arte de la Magia. Después de todo, lo primero que aprendes en cada Esfera es percepción. Para alguien como tú, ésa es la única razón en el mundo que necesitas para aprender cada Esfera y saborear sus sensaciones.

La **receptividad** es tu don. Tu devoción a la sensualidad te inspira a desafiarte a ti mismo. Tampoco eres tímido a la hora de compartir y tu goce incluso de los estímulos más dolorosos puede causar que también otras personas quieran explorarlos contigo.

El **hedonismo** es tu maldición. Esas indulgencias pueden llevarte a hacer cosas estúpidas, descuidadas, egoístas. Tiendes a arrastrar a otra gente contigo, y aunque *tú* podrías celebrar las agonías resultantes, tus compañeros son menos proclives a apreciarlas... o a ti... tras unos pocos desastres.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando tienes una oportunidad de deleitarte con alguna poderosa experiencia sensual... especialmente si llegas a compartirla con alguien más (la novedad es la clave, cuando haces lo mismo una y otra vez sólo por un subidón, ese subidón no tarda en convertirse en aburrimiento).

Solitario

Que se joda el mundo. Todo lo que necesitas en la vida lo tienes en tu interior. Incluso en medio de una multitud, estás solo... o, al menos, te *sientes* así. La gente no te entiende y a ti no te importa lo bastante como para tratar de entenderlos. No es que seas un sociópata o algo así (aunque *podrías* serlo), sólo que no conectas para nada con todo eso del animal social.

La **autosuficiencia** es tu bendición. Estás tan acostumbrado a hacer todo tú solo que rara vez dependes de la ayuda de alguien más. La Ascensión, como tú la entiendes, es una tarea solitaria, así que ¿por qué preocuparte en buscar ayuda para alcanzarla?

El problema es que tu **desconexión** te separa de la empatía y la riqueza de la experiencia humana. Hasta que no bajes tus barreras y conectes con otros seres vivos, estás condenado a una experiencia solitaria y limitada.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando logras algún objetivo significativo sin ayuda de nadie más, especialmente si tu logro beneficia también a otra gente.

Superviviente

Nada te detiene. Endurecido por tus experiencias previas, has desarrollado un sentido de autopreservación que te mantiene en marcha cuando las almas inferiores se rinden. Tienes poca paciencia o simpatía hacia la gente que no hace lo que tiene que hacer para resistir a las adversidades. Tu lema es “calla y levántate o apártate de mi camino”. Puede que otros no lo logren, pero *su* debilidad no causará *tu* muerte.

La **perseverancia** es el rasgo que te define. Haces lo que debe hacerse con lo que tienes para trabajar. Los obstáculos son sólo logística y las excusas nunca han curado una pierna rota.

Pero tu debilidad es una profunda **insensibilidad**. Has soportado tanto para seguir adelante que la gente suele preguntarse si realmente sientes algo.

– Recuperas Fuerza de Voluntad siempre que sobrevivas a una situación difícil a través de tu obstinado ingenio y tu rechazo a rendirte.

Terco

La inversión es una parte esencial de la vida real. Para cada regla debe haber excepciones. Vives para darle la vuelta a las cosas y socavar las presuposiciones al mostrar sus débiles cimientos. Eres el abogado del diablo que señala los defectos al encarnar lo contrario de lo que se espera.

Un Terco exitoso muestra **perspicacia**; tus inversiones triunfan porque apuntan a una verdad más profunda. Si eres serio con esta senda (o sea, si eres un verdadero *Terco*, no un simple mamón), entonces eres un bufón con cierto sentido común. Esa habilidad de ver más allá de las apariencias es extremadamente útil en el reino Despertado.

Y aun así, tu perpetua **subversión** puede ser irritante, intrusiva y directamente destructiva. Ciertas presuposiciones *son* realmente ciertas, e invertirlas no proporciona ninguna sabiduría particular. Si de verdad quieres llegar más allá de las apariencias, debes darte cuenta de que tu propia contrariedad puede ser su propia limitación. La verdadera sabiduría llega a través de un equilibrio entre el rechazo y la aceptación.

– Recuperas Fuerza de Voluntad siempre que tu inversión de expectativas conduzca a la gente a descubrir lo falsas que eran esas expectativas.

Tradicionalista

Dedicado a la tradición, preservas el legado de la sabiduría de antaño. Las nuevas ideas son cuestionables, no están probadas por el tiempo y son, por tanto, defectuosas. Las Viejas Costumbres suelen *ser* mejores. Eran lo bastante buenas para tus ancestros y también serán lo bastante buenas para las futuras generaciones.

Tu **consistencia** es una virtud. Especialmente en una era como la nuestra, en que lo novedoso define la cultura dominante, es bueno tener a alguien tan auténtico y seguro como tú.

Pero la **rigidez** puede destruirte. La Estasis tiende a llevar a la Entropía, especialmente en lo que se refiere a los magos. Aunque tu dedicación a la tradición es admirable, tendrás que aprender algo de flexibilidad si quieres adaptarte a esta época y terminar por trascenderla.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando tus esfuerzos demuestran el valor de las viejas costumbres.

Truhán

El mundo es tu patio de juegos. La gente son tus juguetes. Tú, un Señor o Señora del Desgobierno, trabajas en un engaño perpetuo frente al aburrido trasfondo de la existencia diaria. A

diferencia del Terco, estás menos interesado en la subversión política que en la gratificación personal. No es que no te *importen* tus compañeros, lo hacen. Pero cuando la vida es una gran broma, es mejor ser el que hace el chiste que el que lo sufre.

El **ingenio** es tu camino a la fama. Tus trucos muestran un talento considerable. Al no estar atado por las preocupaciones típicas, inviertes el orden de dioses y reyes. Nada te detiene salvo los pocos escrúpulos que puedas tener.

La **falta de confianza hacia ti** es tu corona de espinas. Por muy encantador que seas, hay algo en ti que la gente lista percibe. Tus propios trucos suelen explotarte en la cara, dejándote con menos de lo que tenías al principio de ese plan. Cuando quieras algo mejor para ti, necesitarás saber cuándo parar de reír y comenzar a hacerte responsable de tus acciones y sus consecuencias.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando tus astutos planes culminan en una gran ganancia para ti y tus compañeros o una gran pérdida para tus enemigos.

Visionario

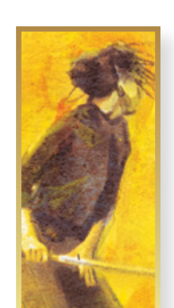
Más allá de la percepción normal hay algo *más*. Lo ves, aunque pocos más lo hacen. Hasta para los magos eres un vidente radical. Aunque gastas mucho tiempo y energía en pos de tu visión, ese objetivo más profundo vale la pena sea cual sea su coste.

La **inspiración** guía tus pasos, impulsándote a ver lo que los otros no pueden o no quieren percibir. Visualizas algún gran ideal (el regreso de la gloria de tu gente, una tecnología que cambiará el mundo, una senda hacia la redención de la Tierra, ese tipo de cosas) con la pasión de un verdadero creyente.

Sin embargo, tu debilidad es el **orgullo** en tu tozuda lucha por la verdad. Para Ascender, debes aprender humildad y buscar visiones que otra gente pueda disfrutar también.

– Recuperas Fuerza de Voluntad cuando convences a la gente de que tu visión también es digna de su devoción o cuando tus acciones convierten tu visión en una realidad práctica.

Atributos



Cuando tu personaje trata de bailar un vals, confundir a un policía o encontrar un dato esquivo en un montón de grimorios, sus oportunidades de éxito dependen de sus Atributos innatos. Incluso si no tiene las Habilidades asociadas, sus Rasgos Físicos, Sociales y Mentales le dan una pequeña oportunidad de éxito.

Como base de la mayoría de reservas de dados, los Atributos siguen un rango humano de entre 1 y 5. La Magia y otros recursos paranormales pueden incrementar o reducir esos Atributos, pero los de un Artesano de la Voluntad típico oscilan entre 1 y 4, mientras que los magos excepcionales llegan hasta 5. Los Atributos de una persona normal, en comparación, probablemente varían entre 1 y 3; los valores de 4 y 5 son muy raros y los superiores a 5 son básicamente inhumanos. Esas puntuaciones tan altas pueden ser comunes, quizás, entre vampiros o bestias mágicas, pero no entre seres humanos normales... que, pese a todo su poder, es lo que los magos *son* esencialmente.

Físicos

Los magos tienden a favorecer el cerebro sobre los músculos. Aun así, el físico es una parte vital en ciertas actividades. Chamanes, brujas, cambiaformas salvajes y tipos superduros tienen altos Rasgos Físicos, a menudo perfeccionados mediante duros estilos de vida y prácticas exigentes.

Fuerza

Este Rasgo, una medida del puro poder físico, refleja tu habilidad de mover obstáculos, levantar cosas y causar daño sólo con tus puños y pies. Los personajes con gran Fuerza tienden a ser grandes y musculosos; dicho esto, la gente esbelta puede ser sorprendente y engañosamente fuerte.

• Malo: Puedes levantar unos 20 kg (unas 40 lb).

•• Normal: Puedes levantar cerca de 50 kg (unas 100 lb).

••• Bueno: Puedes levantar poco más de 100 kg (unas 250 lb).

•••• Excepcional: Puedes levantar cerca de 200 kg (400 lb).

••••• Sobresaliente: Puedes levantar casi 300 kg (650 lb.).

Especialidades sugeridas: Esbelto, Fuerza Engañosa, Poder Bruto, Agarre Férreo.

Destreza

Este Rasgo, vital para conjuradores, bailarines, artistas marciales y supervivientes callejeros, mide la agilidad, coordinación, reflejos y elegancia física. Los individuos de gran Destreza parecen equilibrados y flexibles incluso estando relajados, mientras que los de baja Destreza se tropiezan (figurativa y literalmente) con sus propios pies.

• Malo: ¡Manazas!

•• Normal: Lo bastante coordinado para la vida diaria.

••• Bueno: Dedos rápidos y pies firmes.

•••• Excepcional: Fluidamente elegante y gracia animal.

••••• Sobresaliente: Los gatos te tienen envidia.

Especialidades sugeridas: Delicado, Grácil, Diestro, Reflejos Felinos, Coordinación Mano-Ojo.

Resistencia

Resistencia, un reflejo de la dureza, el aguante y la tolerancia hacia el dolor, la enfermedad y la fatiga, es un Rasgo útil para los magos activos. Aunque el estereotipo de alguien resistente es el de un enorme tanque humano, la gente esbelta puede ser sorprendentemente resistente.

• Malo: Frágil y enfermizo.

•• Normal: Por lo general, saludable.

Especialidades

Los Rasgos de Atributos y Habilidades tienen un elemento adicional que puede mejorar su efectividad: las *Especialidades*. Cuando un personaje tiene un valor de 4 o más en un Rasgo concreto, el jugador puede elegir una Especialidad para el Rasgo en cuestión. En las tiradas que determinan el éxito de una actividad relativa a esa Especialidad, el jugador cuenta cada 10 como dos éxitos, no como uno.

Por ejemplo, digamos que Cazaarañas, una Verbena malabarista filosófica, tiene Atletismo 4 Es especialmente buena en espectáculos de fuego, por lo que su jugadora selecciona Malabares con Fuego como Especialidad. Durante el espectáculo, Cazaarañas ejecuta un lanzamiento giratorio a dos manos con dos bastones en llamas. La jugadora, Inky, tira la Destreza (3) + Atletismo (4) de Cazaarañas, un total de 7 dados. Inky tiene cuatro éxitos, pero dos de ellos son 10. Cazaarañas, por tanto, tiene 6 éxitos gracias a su Especialidad. Los bastones giran hasta bien alto; Cazaarañas hace una pausa, mueve su cabeza, hace un gesto de "*vamos...*" a su audiencia y levanta sus manos justo a tiempo de atrapar perfectamente ambos bastones llameantes y sigue bailando. La multitud enloquece.

Se sugieren varias Especialidades para los diversos Rasgos. Puedes inventar nuevas Especialidades aparte de éstas, siempre y cuando el Narrador las apruebe. Las Especialidades originales no deberían ser demasiado amplias (*Teclados* como Especialidad de Informática) ni permitir potenciales abusos (*Causar Daño* como Especialidad de Fuerza). E incluso si no comienzas con 4 o más puntos en un Rasgo concreto, aún puedes elegir una Especialidad para él; ciertos Rasgos (como Artesanía) de hecho *requieren* que elijas una Especialidad concreta. Esta Especialidad no te proporcionará éxitos adicionales hasta que llegues a 4, pero puede detallar más a tu personaje mostrando áreas que domina y que acabarán ayudando a tu mago a destacar en futuras tareas.

••• Bueno: Duro y tenaz.
•••• Excepcional: Construido para aguantar.
••••• Sobresaliente: Nada parece cansarte.

Especialidades sugeridas: Incansable, Duro, Tenaz, Infatigable, Conejito de Duracell.

Sociales

Como pegamento que mantiene unida la vida humana, la interacción social depende de los siguientes Rasgos. Es fácil desestimar la importancia de una buena apariencia o el talento social, pero los magos inteligentes conocen la magia inherente a las dulces sonrisas y las palabras melosas.

Carisma

Carisma, que procede de la palabra griega para gracia y favor, refleja ese *algo* indefinible que hace que algunas personas destaquen entre la multitud. En el juego, este Rasgo mide tu presencia y encanto. Puede que un alto Carisma no te haga *guapo*, pero, por todos los dioses, ¡la gente se *fija* en ti!

• Malo: Flor desvaída en un papel de pared soso.
•• Normal: Pareces simpático.
••• Bueno: La gente se siente atraída hacia ti.
•••• Excepcional: ¡Resplandeciente!
••••• Sobresaliente: Tu mera presencia inspira confianza, lujuria y devoción.

Especialidades sugeridas: Encantador, Sexy, Osado, Inspirador, Sofisticado, Regio.

Manipulación

La vida está llena de jugadores y peones. Un personaje con alta Manipulación sabe cómo trabajar desde su extremo del espectro para conseguir el máximo efecto. Mientras que Carisma mide la presencia y Apariencia refleja el aspecto, Manipulación describe la astucia social y la psicología innata. Nos manipulamos unos a otros todo el tiempo, pero a nadie le gusta *ver* realmente los hilos que nos mueven. Como resultado, un mala tirada con este Rasgo puede ser desastrosa.

• Malo: Nadie se traga tus tonterías.
•• Normal: La gente suele confiar en lo que le cuentas.
••• Bueno: Eres un pico de oro cuando quieres.
•••• Excepcional: Cuando hablas, la gente escucha.
••••• Sobresaliente: "A bailar, mis títeres. ¡A bailar!".

Especialidades sugeridas: Artimañas, Encanto, Elocuencia, Apelar a las Emociones, Verdadero Creyente.

Apariencia

¡Nunca subestimes el poder de una cara bonita! Este Rasgo captura el atractivo de la pura belleza física... o la dolorosa carencia de ella. Las apariencias engañan, por supuesto, especialmente entre los magos. Pero aun así, somos muy proclives a responder bien a un culo bonito o a una sonrisa cautivadora.

• Malo: "Puaj".
•• Normal: "No estás mal".
••• Bueno: "¿Eres modelo?".
•••• Excepcional: "Éste es mi número".
••••• Sobresaliente: "¡Hazme tu esclavo del amor!".

Especialidades sugeridas: Bonito, Atractivo, Cautivador, Pícaro, Adorable, Belleza del Hollywood Clásico.

Mentales

Un mago *piensa*, luego *existe*. Los siguientes Rasgos, elementos esenciales de la Senda de cualquier mago, reflejan su capacidad para concentrarse, procesar y reaccionar rápidamente a los estímulos mentales.

Percepción

La Magia exige claridad, por lo que un mago con alta Percepción destaca. Este Rasgo mide tu atención al detalle, consciencia espacial, agudeza de los sentidos y ese indefinible instinto que capta las pistas que tu mente consciente todavía no ha percibido. Como reflejo de la intuición y la consciencia, el Rasgo Percepción

tiende más a revelar *pistas* que a analizar *causas*; ese olor a rosas cercanas puede ser un rosal, un perfume o la resonancia persistente de un hechizo de amor: la sola Percepción no te dirá qué es.

- • Malo: "¿Eh? ¿Qué...?".
- •• Normal: Un ojo normal para cosas obvias.
- ••• Bueno: Inusualmente sensible al mundo que te rodea.
- •••• Excepcional: Agudamente consciente de tu entorno.
- ••••• Sobresaliente: Más animal que hombre.

Especialidades sugeridas: Asombrosa Perspicacia, Sagaz, Intuitivo, Sentidos Agudos, Ojo de Halcón.

Inteligencia

Tal vez la herramienta más vital de un mago, este Rasgo refleja la capacidad de procesar información, retener impresiones, visualizar posibilidades y no sólo pensar *lateralmente*, sino tal vez en una dirección totalmente nueva. Un personaje de baja Inteligencia puede que no sea exactamente *estúpido*, pero está ciego a las complejidades de la vida; uno de alta Inteligencia, por otro lado, puede comprender conceptos sofisticados y hechos escurridizos. Pese a las preconcepciones, no necesitas educación para ser listo. Aun así, se necesita cerebro para encarar los estudios y la educación avanzada, por lo que los personajes con tales trasfondos deberían tener una Inteligencia respetable.

- • Malo: Una vela de cumpleaños en un mundo halógeno.
- •• Normal: Entre la mayoría.
- ••• Bueno: Lo bastante listo como para estar en la mesa de los chicos grandes.
- •••• Excepcional: Absolutamente brillante.
- ••••• Sobresaliente: El deslumbrante intelecto de un genio.

Especialidades sugeridas: Lector Avezado, Pensamientos Profundos, Brillante, Creativo, Mente Aguda.

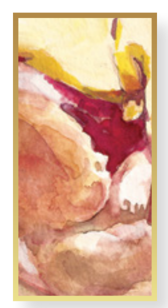
Astucia

Incluso las mentes más profundas pueden pasar por alto los cambios. Pero la supervivencia suele exigir un afilado ingenio. Este Rasgo representa los reflejos mentales y determina la capacidad de reaccionar frente a peligros súbitos, pistas sutiles y la retorcida lógica que suele llenar el mundo de un mago. La ***Iniciativa*** en combate **(ver Capítulo Nueve, pág. 399)** depende de la Astucia de un personaje; sin ella, un gran pensador no tardaría en ser carne muerta.

- • Malo: Confundido y despistado.
- •• Normal: Experto en lo obvio.
- ••• Bueno: Sr./ Sra. Multitarea.
- •••• Excepcional: Tan vivo que bajas los humos a los demás.
- ••••• Sobresaliente: Un Shiva o una Kali mental.

Especialidades sugeridas: Reflejos de Combate, Superviviente Callejero, Artero, Salvaje, Astucia de Zorro.

Habilidades básicas



Los Despertados poseen un amplio espectro de Talentos, Técnicas y Conocimientos. Aunque ciertos Rasgos, las *Habilidades básicas*, son comunes entre magos (por lo que aparecen en la hoja de personaje), también pueden encontrarse una gran cantidad de *Habilidades secundarias* especializadas tras esta sección. Los siguientes trucos innatos, aptitudes aprendidas e intereses intelectuales se dan por sentado en el mundo de los magos actuales. No los tendrás *todos*, pero la mayoría de personajes están al menos familiarizados con la mayoría de estos Rasgos.

Talentos

Los Talentos, capacidades innatas refinadas por la práctica, revelan las tendencias naturales de un personaje y sus dones perfeccionados por la vida.

Alerta

Sientes lo que va a ocurrir mucho antes que nadie. Esta Habilidad, una combinación entre un buen instinto y un pensamiento ágil, ayuda a evaluar situaciones y a responder en consecuencia. Hombres bestia, supervivientes, astutos cortesanos y veteranos de guerra tienen altos niveles de Alerta.

- • Novato: "Tengo un mal presentimiento...".
- •• Ejercitado: Los pelos de tu nuca se erizan a la primera señal de peligro.
- ••• Talentoso: Captas la amenaza tras una voz susurrante.
- •••• Experto: Ya has percibido tres atacantes y localizado cuatro rutas de escape.
- ••••• Maestro: Esos *ninjas* podrían llevar disfraces de payaso rosa chillón, que el efecto sería el mismo.

Poseído por: Espías, guardaespaldas, niños salvajes, supervivientes callejeros, cambiaformas, veteranos de guerra.

Especialidades sugeridas: Emboscadas, Instintos, Presagios, Yermos Urbanos, Zonas de Combate, Persecución Encubierta, Señales de Advertencia.

Arte

También conocido como *Expresión Artística*, refleja tu habilidad en un arte visual o interpretativo: dibujar, cantar, actuar, escribir, pintar, bailar, esculpir, etc. Con tales talentos, puedes trabajar con tu medio preferido para producir trabajos de poder asombroso. Según tu medio, puedes crear representaciones realistas, exageraciones atractivas o arte experimental salvajemente vanguardista. Los niveles altos representan tu capacidad para impresionar a tu audiencia; en arte, esto implica

Regla opcional: Habilidades mínimas

Si enfocas Magia poderosa mediante una Habilidad específica, como se detalla en la sección del **Capítulo Diez *Foco y las Artes***, entonces es una buena idea ser extremadamente talentoso en esa Habilidad. Como *regla opcional*, el Narrador puede exigir que un personaje tenga al menos un punto en la Habilidad del foco por cada Rango de Esfera de un Efecto enfocado mediante esa Habilidad. Si, por ejemplo, Autumn usa obras de arte (y así, el Talento Arte) como un instrumento de su foco, necesita tener al menos un punto en Arte por cada punto que tenga en las Esferas en las que usa el arte como foco. En resumen, no puede usar el arte como foco de un Efecto de Fuerzas 3 / Cardinal 2 a no ser que tenga al menos 3 puntos en Arte.

Esta opción exige un cierto "nivel mínimo de competencia" en las Habilidades de foco. Puede resultar demasiado incómodo o complicado usarlo en cada situación. Aun así, *sí* que sugerimos usar esta regla para ciertas Habilidades (Artes Marciales, Ciencias, Do, Hipertecnología, Informática y Tecnología) que son elementos vitales de la práctica de un mago. Después de todo, un artista marcial inexperto no debería ser capaz de usar técnicas Mágicas devastadoras como extensión de su Habilidad.

tocar una cuerda de Verdad en la gente incluso cuando tu arte no es ni remotamente realista.

Al igual que otras Habilidades generales relacionadas, cada Especialidad refleja un medio o campo distinto. Cada tipo de arte (danza, pintura, etc.) debe adquirirse como una Especialidad separada. Sin embargo, como los principios del arte se relacionan, aunque las técnicas difieran, puedes adquirir Especialidades adicionales por sólo cuatro puntos, asumiendo que tengas al menos 4 puntos en Arte y una Especialidad. Consulta ***El artesano capaz*** (pág. 280) para más detalles.

- • Novato: Eres creativo, pero inexperto.
- •• Ejercitado: Has dedicado algún tiempo y trabajo al medio que has elegido.
- ••• Talentoso: El arte profesional podría ser una carrera viable.
- •••• Experto: Eres un profesional cuyo trabajo muestra un fascinante atractivo y talento.
- ••••• Maestro: Eres un maestro reconocido en tu campo.

Poseído por: Estudiantes de arte, artistas plásticos, artistas profesionales, niños talentosos, aficionados entregados, genios recluidos, ascetas meditativos, magos cuyo foco Mágico es el arte.

Especialidades sugeridas: Pintar, Vídeo, Cantar, Danza, Técnica Mixta, CGI, Modelismo, Arte Clásico, Vanguardismo, Intuición Sin Refinar, Genialidad Demente, Verdades Asombrosas, Técnicas Primitivas, instrumentos musicales concretos (Guitarra, Batería, Piano, etc.).

Atletismo

El ejercicio es tu pasión. Mientras que otros se sientan en el banquillo, tú corres en carreras, marcas goles, vas en bicicleta al trabajo y desarrollas tu capacidad con una intensa práctica. La gente no suele imaginar a los magos pasando tiempo en el gimnasio, pero eres una excepción a este estereotipo. *"Mens sana in corpore sano"* es tu lema. ¿De qué sirve ser un maestro de la realidad, después de todo, si tu realidad incluye un culo gordo y una barriga flácida?

Como Arte, Atletismo tiene muchas Especialidades distintas: correr, trepar, nadar, etc. Y, como Arte, Artesanía y otras categorías amplias, puedes adquirir Especialidades para reflejar diversos intereses atléticos (la opción de ***El artesano capaz*** también se aplica aquí).

- • Novato: No eras malo en clase de Educación Física.
- •• Ejercitado: El ejercicio regular es esencial en tu vida.
- ••• Talentoso: ¡Eres un cabronazo en forma!
- •••• Experto: Ratas de gimnasio y atletas profesionales aprenden de ti.
- ••••• Maestro: Podrías clasificarte para los Juegos Olímpicos...¡y puede que hasta de verdad compitas en ellos!

Poseído por: Atletas, cíborgs, gurús del ejercicio, entrenadores personales, bailarines profesionales, modelos de ropa interior, estrellas de la tele.

Especialidades sugeridas: Culturismo, Ciclismo, Escalada, Equitación, Natación, Entrenamiento de Supervivencia, Resistencia Extrema, Malabarismos, Parkour, Esquí, deportes concretos (Fútbol, Baloncesto, Hockey...).

Callejeo

Los bajos fondos son tu hogar y lo sabes muy bien. Gente que normalmente *no habla con nadie* se abrirá a ti. Al haberte criado probablemente en la calle, entiendes los códigos y señales fuera de la ley. Además de algunos pequeños trucos del mundillo (abrir cerraduras, colocar productos, robar cosas cuando nadie mira), sabes cómo moverte, hablar y encajar donde los polis y los ángeles temen pisar.

- • Novato: *Rockero*.
- •• Ejercitado: Traficante suburbano de yerba.
- ••• Talentoso: Rapero.
- •••• Experto: Líder de banda.
- ••••• Maestro: Capo.

Poseído por: Camareros, putas, *hackers*, proxenetas, gente de la calle, polis, detectives, predicadores callejeros, músicos, niños huidos de casa, traficantes de drogas, activistas, periodistas, taxistas.

Especialidades sugeridas: Hurto, Supervivencia, Cultura Hacker Ilegal, Refugios, Política Callejera, Tribus Urbanas, Confianza, Lugares donde Esconderse, Comercio Sexual, Comercio de Drogas, Cultura Musical, Pandillas, No Ver Nada pero Verlo Todo.

Regla opcional: Técnicas Profesionales y Conocimientos Expertos

Los seres humanos dominan muchas habilidades. Ninguna lista, por extensa que sea, podría abarcarlas todas. Así, podrías incorporar la *regla opcional de Técnicas Profesionales y Conocimientos Expertos*: amplias categorías de Habilidades que no quedan englobadas por ningún otro Rasgo de esta sección.

Como su nombre sugiere, la categoría Técnicas Profesionales incluye disciplinas refinadas mediante el estudio y la práctica, mientras que los Conocimientos Expertos incluyen campos de aprendizaje mejorados por la experiencia. Tales Técnicas van desde disciplinas físicas como Cocina y Juegos de Azar hasta refinamientos mentales como Camuflaje o Armamento. Los Conocimientos, a su vez, se concentran en intereses intelectuales con aplicaciones prácticas: Sobornos, Tráfico de Influencias, Periodismo, etc. Muchas Habilidades Secundarias descritas en diversos libros de Mundo de Tinieblas pueden considerarse como una Técnica Profesional o un Conocimiento Experto.

Las **Ediciones 20º Aniversario** de **Vampiro** y **Hombre Lobo** incluyen una tercera categoría opcional, *Talento Afición*, que engloba habilidades innatas refinadas por la práctica. También puedes usar esta categoría, aunque muchas de las Habilidades descritas en esos libros, Alternar, Adivinación, etc., son más que simples aficiones para quienes practican las Ciencias y Artes Despertadas.

Al igual que Arte, Artesanía, Esoterismo y otras, cada Habilidad Profesional o Experta debe adquirirse por separado; la Técnica Profesional Cocina no enseña a tu personaje Juegos de Azar. Si tu grupo usa la *opción* ***artesano capaz*** **(ver recuadro con ese nombre, pág. 280)**, entonces esa regla se aplica también a estas Técnicas y Conocimientos generalistas.

- • Novato / Aficionado: Has leído unos pocos libros o tomado una o dos clases.
- •• Entrenado / Estudiante: Has estudiado en una universidad o escuela de oficios.
- ••• Talentoso / Académico: Lo aprendido en libros, junto con la aplicación práctica, te da un dominio decente de este campo.
- •••• Experto / Profesor: Eres lo bastante bueno como para enseñar a otros estudiantes (tal vez incluso a otros profesionales) lo que sabes.
- ••••• Maestro: Otros expertos acuden a ti.

Poseído por: Cualquiera con estudios prácticos y experiencia en la materia.

Técnicas sugeridas: Escalada, Escapismo, Desenfundado Rápido, conjuntos de Técnicas específicas (Juegos de Azar, Cocina, Escapología…).

Conocimientos Sugeridos: Historia Alternativa, Sobornos, Gobierno, Propaganda, Espionaje, Subculturas, Terrorismo, Teología, Vicio.

Consciencia

Tienes una percepción sorprendente. Mientras que la gente que está alerta percibe las pistas cotidianas, tus instintos observan el lado sobrenatural de la vida. Quizás, sólo sientes esa sensación ante ciertas cosas (hay personas a las que les ocurre, aunque no sean Despertados). Lo más probable es que hayas pasado suficiente tiempo dedicado al mundo sobrenatural como para sentir sus efectos en tu presencia.

En los niveles más bajos, este Talento otorga una percepción nebulosa de fenómenos sorprendentes; los niveles superiores revelan auras, dejan expuesta a la Gente de la Noche y abren tus ojos a la Periferia espiritual. En términos de juego, puedes usar Percepción + Consciencia para descubrir efectos paranormales, detectar Magia, reconocer Ecos de Resonancia… suponiendo que estés cerca. Cuantos más éxitos saques, más detalladas se vuelven tus impresiones.

Para una tabla de referencia de los colores y texturas del aura, ver **Capítulo Diez,** **(pág. 507)**.

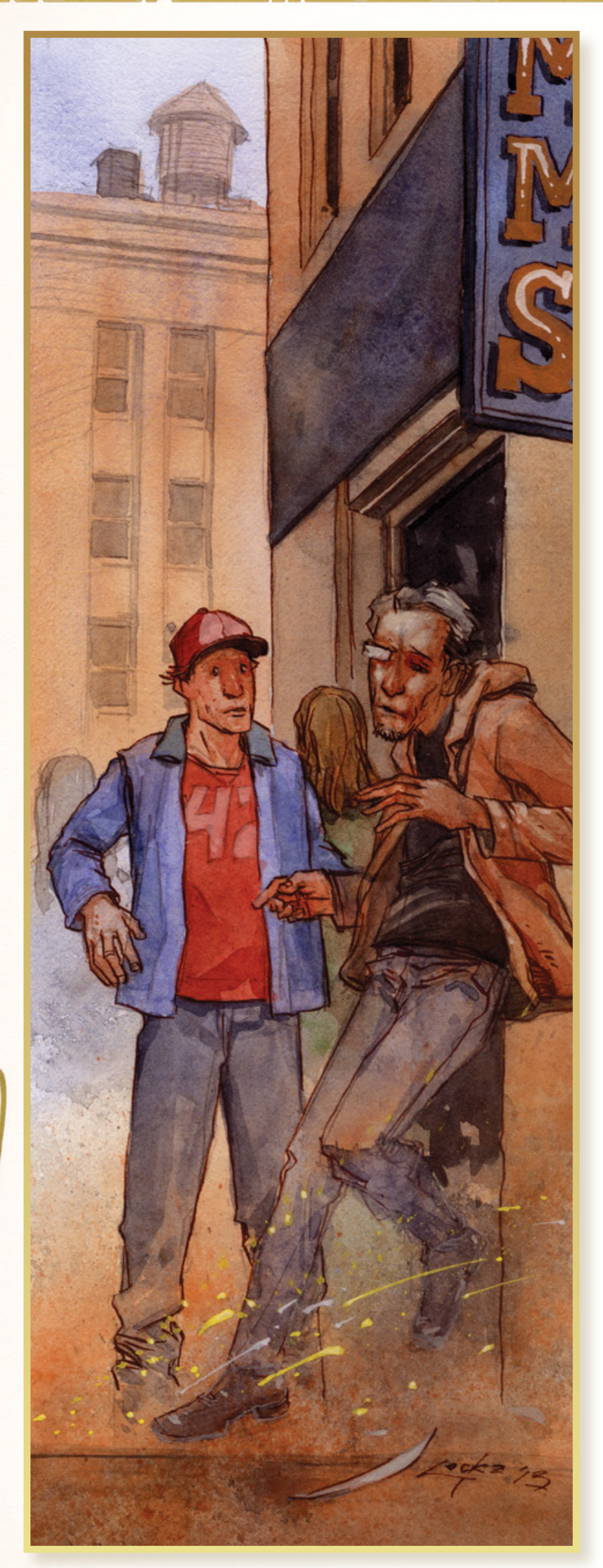
- • Novato: Posees un don para descubrir verdades ocultas.
- •• Ejercitado: La magia existe y sueles sentir su presencia.
- ••• Talentoso: Puedes ver auras y entiendes qué significan esos colores.
- •••• Experto: El mundo sobrenatural se te revela con un perturbador nivel de detalle.
- ••••• Maestro: Estás tan sintonizado con el reino místico que muchos te consideran loco.

Poseído por: Abuelitas astutas, espías sabios, chamanes locos, videntes dementes, niños perceptivos, científicos locos, aquéllos tocados por Dios.

Especialidades sugeridas: Presagios, Auras, Resonancia, Sentimientos Extraños, Instintos Místicos, Magia Oculta, Vidare Espiritual.

Empatía

Este Talento, un sentido innato de las energías emocionales, te proporciona claridad, tal vez más de la que querrías, sobre cómo se siente la gente que te rodea. Idealmente, esto te ayuda a entenderlos mejor y tal vez te permita calmar, inducir o ajustar de algún modo su estado emocional. Por otro lado, te puede volver vulnerable a sus pasiones (un problema común entre los magos Extáticos) o podría volverlos vulnerables a tus



maquinaciones. Combinado con Efectos de Mente, Empatía puede ser una herramienta (o arma) poderosa en manos de un Despertado. Para más detalles, ver ***Habilidades mundanas y Efectos Mágicos*** en el **Capítulo Diez** **(pág. 532-535)**.

- • Novato: No eres malo leyendo pistas emocionales.
- •• Ejercitado: Eres el hombro sobre el que lloran tus amigos.
- ••• Talentoso: Es bastante difícil engañarte.
- •••• Experto: Incluso bajo la superficie, los verdaderos sentimientos de una persona te parecen obvios.
- ••••• Maestro: Ante tus ojos, la mayoría de gente es como un libro abierto.

Poseído por: Magos Extáticos, chamanes, sanadores, seductores, representantes de ventas, terapeutas, amigos de confianza, Nefandos.

Especialidades sugeridas: Sentimientos Ocultos, Pistas Sutiles, Manipulación Emocional, Confianza, Percibir Emociones, Fluctuaciones de la Fuerza Vital, Psicología Interpersonal, Penetrar la Máscara, "Sé lo que Necesitas".

Expresión

La vida es tu lienzo y destacas en hacer impresiones sobre él. Mediante un don teatral y la capacidad de entender al público, incitas las emociones, cambias opiniones y eres el centro de atención en situaciones sociales. Aunque este Rasgo puede usarse para manejar cualquier situación social, su mejor uso es para impresiones generales. Para obras artísticas concretas, consulta ***Arte***.

- • Novato: Cuando hablas, la gente se da cuenta.
- •• Ejercitado: Tus pasiones atrapan el interés de los demás.
- ••• Talentoso: Excitas a la audiencia con una voz potente.
- •••• Experto: Sigues brillando con fuerza en este mundo hastiado por los medios.
- ••••• Maestro: Poetas, profetas y políticos desearían ser tú.

Poseído por: Estrellas de *rock*, críticos de los medios, magos Extáticos, ejecutivos, poetas, líderes, políticos, blogueros, demagogos, *hiphoperos*, famosos profesionales.

Especialidades sugeridas: Actuaciones Pasionales, Elocuencia Poética, Charla Motivacional, Elocuencia Poética, Retórica Táctica, Predicar, Dar Órdenes, Cerrar Negocios, Ser el Puto Amo.

Intimidación

Asustas a la gente, tal vez no mediante amenazas claras (aunque, por supuesto, eso también funciona), sino por tu mera presencia. Cuando quieres, puedes dominar la mayoría de situaciones. Tal vez entiendes las pistas inconscientes de los alfas sociales o te desenvuelves con las palabras cortantes. Quizás eres simplemente lo bastante grande, mezquino o *jodidamente despreocupado* como para inspirar sumisión. Cualquiera que sea tu secreto, este Talento te da una ventaja a la hora de aguantarle la mirada a otra gente, bestias, y posiblemente otras entidades también.

- • Novato: El terror del patio.
- •• Ejercitado: Líder de pandilla.

- ••• Talentoso: Profesional dominante.
- •••• Experto: Lobo alfa.
- ••••• Maestro: Rey o reina de todo lo que ves.

Poseído por: Hombres de Negro, cíborgs, polis, brujas, científicos locos, forajidos, abusones, hombres bestia, profesionales de la dominación, sargentos instructores, Samuel L. Jackson.

Especialidades sugeridas: Poli Malo, BDSM, Jerarquía de Manada, Mirada Gélida, Amenazas Brutales, Dominar desde una Posición Sumisa, Hacer que se Caguen de Miedo.

Liderazgo

Este Talento, un tipo de control más refinado, te ayuda a inspirar a otros a seguir tu guía. Puede implicar una presencia imponente, palabras asertivas, determinación clara o simplemente las palabras adecuadas cuando éstas son necesarias. Cuando ladras, la gente salta; no siempre de acuerdo, pero al menos admiten a regañadientes que pareces saber qué estás haciendo… incluso cuando no lo sabes.

- • Novato: Jefa de animadoras.
- •• Ejercitado: Capitán del equipo.
- ••• Talentoso: Ejecutivo.
- •••• Experto: Magnate.
- ••••• Maestro: Nick Fury.

Poseído por: Oficiales, gerentes, gurús, predicadores, maestros, líderes de equipo, líderes de secta, líderes de banda, políticos.

Especialidades sugeridas: Competente, Inspirador, Regio, Duro, Hazlo-o-Muere, Orden Suave.

Pelea

Pateas culos. Tal vez creciste en un ambiente duro y peligroso o quizás aprendiste defensa personal básica. En cualquier caso, tus puños y pies son armas: probablemente no mortíferas, pero mucho más efectivas que los golpes al azar de los brutos no entrenados. No sólo sabes *cómo* pelear, sino que eres *bueno* en ello de forma natural. Tienes el talento, la voluntad y el entrenamiento para herir a alguien con tan sólo astucia humana y ferocidad animal.

Para combates con armas, consulta la Técnica ***Pelea con Armas***; para técnicas refinadas sin armas, consulta la Técnica ***Artes Marciales***. Ambas aparecen más adelante.

- • Novato: Tuviste una infancia dura.
- •• Ejercitado: Eres de la Parte Mala de la Ciudad.
- ••• Talentoso: Cuando vuelan los puños, estás entre los últimos que quedan en pie.
- •••• Experto: Campeones de lucha extrema se estremecen cuando entras al *ring*.
- ••••• Maestro: "Me ves golpearte y te derrumbas".

Poseído por: Motoristas, matones, abusones, antiguos *sparrings*, guardaespaldas, veteranos de guerra, gente asustadiza con mal carácter.

Especialidades sugeridas: Bares, Boxeo, Combate en Forma Animal, Pelea Sucia, Desarmar, Guerrero Pacífico.

Subterfugio

Eres bueno ganándote la confianza de la gente para después usarla en tu favor, y también en detectar a quienes tratan de hacer lo mismo contigo (este segundo elemento, por cierto, reemplaza la antigua Habilidad Sentir Engaño). Tal vez usas tus poderes para el bien… pero probablemente no. Este Talento, un detector de pillos, chismorreos, estafadores y fraudes, te ayuda a atravesar barreras sociales, descubrir qué quiere la gente y luego apelar a sus deseos. No tiene por qué involucrar una *mentira* directa, pero digamos que eres bueno en adornar la verdad.

- • Novato: Niño bonito.
- •• Ejercitado: Estafador a ratos.
- ••• Talentoso: Abogado de éxito.
- •••• Experto: Político de carrera.
- ••••• Maestro: Maestro de espías.

Poseído por: Agentes del Sindicato, agentes secretos, destrozahogares, empleados de agencia publicitaria, miembros de *lobbies*, estafadores, cambiaformas, infiltrados, malversadores, timadores, abogados, sociópatas.

Especialidades sugeridas: Estafas, Manipulación Sexual, Falsa Inocencia, Política, Leyes, Hacer Trampas, Socavar la Oposición, Sentir Engaños.

Técnicas

Mientras que los Talentos reflejan afinidades innatas, las Técnicas representan cosas que has aprendido a hacer. Si tu personaje carece de la Técnica apropiada, añades +1 a la dificultad de una tirada asociada.

Armas de Fuego

Las armas son lo tuyo. Puede que no seas un tirador experto, pero al menos tienes nociones de cómo disparar, limpiar y mantener las armas de fuego. Un personaje con al menos 2 puntos en Armas de Fuego sabe acerca del alcance, los tipos de munición y las ventajas y desventajas de diversas marcas y modelos.

Dado que en los campos de tiro normales no se admiten cañones de plasma, esta Técnica no incluye las armas de energía (para ellas, ver ***Armas de Energía*** en la sección ***Técnicas secundarias***, más adelante). Sin embargo, con el entrenamiento adecuado, las Especialidades para la Técnica Armas de Fuego pueden incluir armamento pesado: ametralladoras, bazucas, lanzacohetes…; ver ***El artesano capaz***.

- • Novato: Principiante de las armas.
- •• Ejercitado: Cazador.
- ••• Talentoso: Típico soldado o policía.
- •••• Experto: Tirador de primera.
- ••••• Maestro: Frank Castle.

Poseído por: Asesinos, supervivencialistas, estrellas de *rock* fracasadas, policías, militares, sicarios, guardaespaldas, milicianos, pandilleros, Trajes Negros, entusiastas de la autodefensa, dementes amargados.

Especialidades sugeridas: Francotirador, Desenfundado Rápido, Tiro al Blanco, Rifles, Revólveres, Disparar desde un

Regla opcional: El artesano capaz

Los magos destacan en muchos campos distintos y enfocan sus Artes mediante algunos de ellos. Como resultado, en vez de presentar una tonelada de Habilidades relacionadas pero separadas, la opción del artesano capaz permite a tu personaje dominar numerosas técnicas similares.

Esta *regla opcional* te permite adquirir Especialidades específicas que reflejan ciertos conjuntos de técnicas dentro de una Habilidad relacionada. En vez de comprar la Habilidad varias veces, simplemente defines una Especialidad concreta como tu foco primario de esa Habilidad. Aunque sólo tengas un punto en esa Habilidad, elige una Especialidad que refleje el campo preferido de tu personaje. Luego, cuando llegues a tener 4 puntos, podrás comprar Especialidades adicionales por sólo 4 puntos de Experiencia por Especialidad. De este modo, un practicante capaz puede expandir rápidamente su pericia.

Por ejemplo, digamos que Cazaarañas tiene Artesanía con Especialidad en Marroquinería. Cuando llegue a Artesanía 4, podrá adquirir Especialidades adicionales de Artesanía (como Sastrería y Reparación de Vehículos) por sólo 4 puntos de Experiencia por Especialidad, u 8 puntos por ambas. Por supuesto, el personaje ha de aprender esas habilidades a lo largo de la historia, ¡no puede simplemente despertar sabiendo reparar coches! Pero si Cazaarañas tiene la oportunidad de ampliar su repertorio, puede volverse una artesana capaz a partir de los principios que ya entiende.

Esta opción también se aplica a los Talentos Arte y Atletismo; las Técnicas Armas de Fuego, Artes Marciales y Pelea con Armas; y los Conocimientos Academicismo, Ciencias, Esoterismo, Saber y Política, porque cada uno representa un campo con habilidades muy distintas relacionadas. ***Talento Afición*** y ***Habilidades Profesionales y Expertas*** **(ver pág. 277)** también expanden esta opción (ver esas entradas para más detalles).

Vehículo en Marcha, Tecnología Militar, Armas Pesadas, Armas de Fuego de Época, Armamento Cibernético.

Artes Marciales

Los muchos refinamientos del combate sin armas han producido miles de estilos de artes marciales, desde el brutal pancracio de los griegos hasta el sublime *tai chi*. Practicas una o más de estas disciplinas, por lo que tus técnicas de combate son más efectivas que simples golpes y patadas.

En términos de juego, la Técnica Artes Marciales refleja el dominio de alguna forma de combate. Debido al entrenamiento intenso, las técnicas específicas, las filosofías aplicadas y la disciplina requerida, esta Técnica debe aprenderse mediante la práctica y debe ser enseñada por un maestro que domine las mismas artes marciales a las que te dedicas. Un maestro de savate, después de todo, no te puede enseñar kung-fu del mono borracho.

A cambio, esta Técnica da acceso a una serie de maniobras especiales de combate descritas en la sección ***Combate*** del **Capítulo Nueve**. Un artista marcial consumado también puede usar su práctica para enfocar Efectos Mágicos: golpes poderosos, técnicas curativas, poderes de Mente, etc. **(ver los epígrafes de *Artes Marciales* en el Capítulo Nueve, pág. 424-426, y el Capítulo Diez, pág. 574-575)**. Y como las artes marciales se basan en aplicaciones científicas y forman parte de la realidad aceptada, los Tecnócratas también suelen usarlas. Después de todo, si es bueno para el Agente Smith, entonces cualquier buen Tecnócrata puede usar tales artes.

En la vida real, la mayoría de artistas marciales tienen estilos distintos. En vez de comprar esta Habilidad por separado para cada estilo que conozca tu personaje, puedes elegir la opción del ***El artesano capaz*** para reflejar un estilo de combate distinto. Alguien con montones de puntos y Especialidades también tiene montones de opciones a la hora de patear culos.

Como se sugiere en la ***Regla opcional: Habilidades mínimas*** **(pág. 276)**, un mago que usa las artes marciales como la práctica o instrumento de su foco Mágico debería tener al menos un punto en Artes Marciales por cada punto que tenga en la Esfera más alta que use para los Efectos basados en las artes marciales. Es decir, los Rangos de Efectos que puede enfocar mediante sus artes marciales están limitados a sus puntos en esta Habilidad; así, un mago con Artes Marciales 1 no podría enfocar Efectos de Rango 2-5 mediante sus artes marciales. Como se señaló antes, el **Capítulo Diez** contiene detalles sobre el foco, el Rango de las Esferas y los Efectos.

- • Novato: Principiante.
- •• Ejercitado: Estudiante experimentado.
- ••• Talentoso: Devoto.
- •••• Experto: Luchador consumado.
- ••••• Maestro: Maestro formidable.

Poseído por: Polis, soldados, miembros de bandas, maestros ancianos, Trajes Negros, partidarios de la defensa personal, atletas, dobles de acción, la gente menos pensada.

Especialidades sugeridas: Estilo Suave (Serpiente, Mono, Estilo Borracho…), Estilo Duro (Tigre, Mantis…), Aikido, Judo, Kárate, Muay Thai, Kuei Lung Chuan, etc.

Artesanía

Sabes cómo crear y reparar cosas con tus manos. Centrándote en un oficio particular (y tal vez varios otros también), has comenzado a dominar las técnicas relativas a la carpintería, mecánica, marroquinería, metalurgia o cualquier otro trabajo manual que se te ocurra.

Al adquirir esta Técnica, debes definir una Especialidad para tu personaje, aunque no dispongas de los 4 puntos habituales en el Rasgo; esta Especialidad define el tipo de Artesanía en el que te centras, y obtienes la bonificación una vez adquieres 4 puntos en ese campo. Si quieres que tu personaje tenga *varias* Artesanías, deben adquirirse por separado. Un mecánico que sea también bueno con la cerámica, la ebanistería y las reparaciones caseras, por ejemplo, debería tener varias Especialidades de Artesanía para reflejar su capacidad con cada una.

- • Novato: Más o menos sabes lo que haces.
- •• Ejercitado: Las técnicas básicas han pasado a ser un conocimiento funcional.
- ••• Talentoso: ¡Eres jodidamente bueno, aunque lo digas tú mismo!

Do y otras artes marciales

A causa de sus extraordinarias disciplinas y refinamientos, el Arte Akáshico del Do no se considera un arte marcial normal. Los personajes que practican Do *deben* tener el Talento Do en vez o además de la Técnica Artes Marciales. El mismo personaje podría tener *ambas* Habilidades, habiendo estudiado un arte marcial menor antes de embarcarse en la ardua senda del Do. Pero si elige practicar Do, ya *no puede* adquirir más puntos de Artes Marciales, pues esa devoción exige un compromiso total, sin la distracción de las prácticas menores. Para más detalles, ver los epígrafes ***Artes Marciales*** y ***Do*** en la sección ***Combate*** del **Capítulo Nueve**, **(pág. 423 y 426)**.

•••• Experto: Eres muy respetado en tu campo.

••••• Maestro: Hay poco que no puedas hacer cuando te concentras en ello.

Poseído por: Inventores, mecánicos, artesanos, bohemios, sirvientes, amantes de la naturaleza, técnicos, vagabundos, supervivencialistas, científicos locos, superhéroes obsesivos.

Especialidades sugeridas: Armaduras, Armería, Carpintería, Invención, Sastrería, Diseño, Reparación de Vehículos, Reparaciones Caseras, Marroquinería, Alta Tecnología.

Conducir

¿Coches? *Ya sabes...* coches. Tal vez incluso camiones, si eres lo bastante bueno. Esta Técnica refleja las complejidades diarias del manejo de coches: cuanto mayor sea, mejor eres al volante. Un solo punto representa el manejo básico de un coche automático. Niveles mayores abren una variedad mayor de vehículos a tu disposición. La conducción normal no requiere una tirada, pero si estás en una carrera, persecución o cualquier otra circunstancia problemática, será mejor que tengas algunos puntos en esta Técnica. De lo contrario, los resultados podrían ser... desagradables.

Para reglas de juego que lidian con la conducción, ver ***Sistemas para vehículos*** en el **Capítulo Nueve**, **(pág. 458-462)**.

• Novato: Conductor dominguero.

•• Ejercitado: Típico estadounidense.

••• Talentoso: Taxista de Nueva York.

•••• Experto: Corredor profesional.

••••• Maestro: Bond, James Bond.

Poseído por: Chóferes, instructores, camioneros, temerarios, repartidores, agentes secretos, especialistas en fugas, dobles de acción.

Especialidades sugeridas: Carreras, Persecuciones, Seguimientos, Acrobacias, Coches de Época, Camiones Pesados, Larga Distancia, Deshacerse de los Perseguidores, Malas Condiciones, Nieve y Hielo, Campo a Través, Fanfarronear.

Documentación

No es glamuroso, pero si eres un mago, necesitas aprender a rastrear cosas. Esta Técnica te ayuda a localizar fuentes de información (bibliotecas públicas, archivos privados, búsquedas de Internet, colecciones ocultistas, saber oral...) y luego revisarlas en busca de la información que buscas. Puede que no encuentres exactamente lo que necesitas, pues algunas cosas *sólo* pueden encontrarse en lugares especiales, pero tener éxito en una tirada de Documentación puede ponerte en el camino correcto, aunque los hechos concretos se te resistan... por ahora.

• Novato: Buffy.

•• Ejercitado: Anya.

••• Talentoso: Willow.

•••• Experto: Giles.

••••• Maestro: Fred.

Poseído por: Cazadores de monstruos, asistentes de investigación, custodios de archivos, bibliotecarios, detectives, escritores, periodistas, científicos.

Especialidades sugeridas: Colecciones Arcanas, Saber Prohibido, Fuentes Ocultas, Secretos, Búsquedas en la Red, Tradiciones Orales, temas concretos (Crimen, Medicina, Política, Historia, etc.).

Etiqueta

Las gracias sociales son tu fuerte. Mediante una mezcla de modales y talento social, sabes causar una buena impresión. Dados los elaborados juegos y las barrocas expectativas de ciertos niveles de la sociedad (y las costumbres locales de culturas distintas a la tuya), esto puede ser una ventaja valiosísima en negociaciones, seducciones y otras formas de diplomacia. Y como las normas sociales suelen excluir a todos menos a "la gente adecuada", esta Técnica es una llave maestra para acceder a muchas citas importantes.

• Novato: Puedes ir a restaurantes de lujo sin hacer el ridículo.

•• Ejercitado: Tienes unos modales impresionantes y talento para decir las cosas adecuadas.

••• Talentoso: Maravillosamente educado, sabes cómo comportarte en una comida, fiesta o conversación.

•••• Experto: Un camaleón social, haces sentir bien a la gente en casi cualquier lugar.

••••• Maestro: Eres un invitado apreciado en casi cualquier situación.

Poseído por: Diplomáticos, emisarios, negociadores, nobleza, ejecutivos, trotamundos, trepadores sociales, herederos de antiguas fortunas, espías.

Especialidades sugeridas: Alta Sociedad, Realeza, Cenar, Subculturas, Viajes Internacionales, Cortes Umbrales, Magos Maestros, Cultura de Internet, Red Digital, Modales Tecnocráticos.

Meditación

Siéntate, céntrate, respira y relájate. Esta Técnica te ayuda a dejar a un lado el ajetreo de la existencia diaria y a encontrar un punto en ti mismo que ofrezca calma. Según tu estilo preferido, tu trasfondo y el propósito por el que practicas meditación, esto podría

ser un sencillo rato en silencio, posturas elaboradas y control de la respiración, devoción religiosa y hasta oración o danza extática.

En términos de juego, Meditación puede ayudar a tu personaje a compensar el sueño perdido, hibernar, obtener inspiración artística o musical, desentrañar patrones o enigmas, o recargar tu Quintaesencia (ver ***Avatar*** y ***Quintaesencia*** más adelante en este capítulo).

Un personaje con Meditación suele tener al menos un punto en el Conocimiento ***Esoterismo***. Muchos tipos de Magia o proezas como el viaje astral también usan la meditación como un instrumento de su foco. Ver el **Capítulo Diez, pág. 597**, para más detalles.

- • Novato: Puedes sentarte y centrarte por breves períodos de tiempo.
- •• Ejercitado: La práctica regular ha profundizado y ampliado tus habilidades.
- ••• Talentoso: Sabes cómo centrarte hasta bajo condiciones distractoras.
- •••• Experto: "Utiliza la Fuerza, Luke…".
- ••••• Maestro: Hay una isla de calma para ti siempre que quieras o la necesites.

Poseído por: Akáshicos, yoguis, monjes, hipnotizadores, terapeutas, clero, artistas marciales, *hippies*.

Especialidades sugeridas: Zen, Yoga, Do, Trance, Nodos, Relajación, Terapia, Tantra, *Tai Chi*, Realidad Virtual, Focos, Movimiento Meditativo, Elegancia Bajo Presión.

Pelea con Armas

Las armas son extensiones de tus propios brazos y sabes cómo usarlas con cruel eficiencia. Cuando los puños y los pies no bastan para hacer el trabajo, esta Técnica literalmente te da una afilada ventaja en combate… o un instrumento romo, si se requiere. Pelea con Armas otorga a tu personaje un conocimiento funcional del armamento y sus efectos prácticos en combate. Ciertos grupos, como las pandillas o hermandades de artes marciales, valoran el dominio de las armas; si te quieres codear con esa gente, este Rasgo es esencial para tu credibilidad… y tal vez también para tu supervivencia.

Ciertas maniobras de armas (como apresar a alguien con una cadena) sólo pueden usarse con ciertas armas o con artes marciales basadas en armas. Como ocurre con otras Habilidades de combate, puede aplicarse la opción de ***El artesano capaz***.

- • Novato: Puedes usar un garrote o una espada sin herirte… mucho.
- •• Ejercitado: Tienes cierta habilidad… tal vez incluso suficiente para una pelea de la vida real.
- ••• Talentoso: Eres un tío muy duro.
- •••• Experto: Eres todo un cabronazo.
- ••••• Maestro: Tu técnica intimida a los profesionales.

Poseído por: Polis, militares, espías, asesinos, forajidos, artistas marciales, gente de la calle, luchadores de bar, miembros de asociaciones de recreación histórica.

Especialidades sugeridas: Armas Blancas, Armas de Asta, Bastones, Acrobacias, Deportes de Lucha, Armas de Oportunidad, Kendo, Esgrima, Armas de Artes Marciales.

Sigilo

Esta Técnica, vital para quienes quieran o necesiten moverse sin ser vistos, te ayuda a moverte en silencio, aprovechar tu entorno y detectar peligros potenciales antes de que inutilicen tu cobertura. Por supuesto, otros personajes podrían detectarte **(ver Capítulo Nueve, pág. 403)**, pero una alta puntuación en esta Técnica puede superar la mayoría de formas mundanas de observación.

- • Novato: Con ropas oscuras, podrías no ser detectado de noche.
- •• Ejercitado: Te escabulles de tus padres a menudo.
- ••• Talentoso: Alguien verdaderamente escurridizo, eludes la detección fortuita.
- •••• Experto: Haces lo que un ninja debe hacer.
- ••••• Maestro: Batman toma apuntes cuando te ve.

Poseído por: Espías, rateros, fugitivos, amantes desafortunados, cazadores, asesinos, justicieros.

Especialidades sugeridas: Hacerse uno con las Sombras, Bosques, Callejones, Ocultación, Suelos Chirriantes, Moverse en Silencio, Seguimientos.

Supervivencia

En la era del consumidor moderno, la mayoría de la gente ha olvidado cómo sobrevivir sin una tienda cerca. Pero tú no. Una combinación de conocimientos aprendidos e instintos animales te ayuda a encontrar fuentes de comida, agua, refugio y relativa seguridad. Probablemente puedes encontrar tu camino a través de la naturaleza salvaje o los páramos urbanos y comprender los peligros locales el tiempo suficiente para seguir vivo… al menos por ahora.

Las técnicas de supervivencia más básicas se aplican a casi cualquier entorno, pero las tareas avanzadas (o los entornos especialmente duros o extraños) requieren Especialidades concretas. Un poco de experiencia mochilera, por ejemplo, no te servirá de mucho en el Valle de la Muerte o en el centro de Bombay. Una variante de esta Técnica, **Supervivencia Urbana**, te permite sobrevivir en las calles, meterte en contenedores e imaginarte dónde (y dónde no) echarte una siesta en las ciudades y suburbios de este Mundo de Tinieblas.

Para reglas sobre situaciones de supervivencia, ver ***Peligros ambientales*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 435-436**.

- • Novato: Has hecho algunas caminatas en los senderos establecidos.
- •• Ejercitado: Mucho tiempo al aire libre te ha enseñado técnicas decentes.
- ••• Talentoso: Puedes vivir de la tierra, hacer trampas y detectar los peligros más obvios.
- •••• Experto: Probablemente sobrevivirías a los Juegos del Hambre.
- ••••• Maestro: La naturaleza salvaje es tu hogar a tiempo completo.

Poseído por: Cazadores, excursionistas, chamanes, supervivencialistas, fugitivos, participantes de *realities*, gente rural, guardabosques, miembros de culturas indígenas.

Especialidades sugeridas: Sabiduría de la Vieja Escuela, Trampas, Refugios, Peligros Climáticos, Listo para el Fin del

Mundo, entornos específicos (Desierto, Jungla, Bosques, Suburbios, etc.).

Tecnología

En nuestro mundo de alta tecnología, esta Técnica suele ser útil. Al englobar afinidades tecnológicas similares, refleja un conocimiento funcional de artilugios típicos del mundo desarrollado. La mayoría de personajes urbanos tienen al menos un punto en Tecnología, pero rara vez más de tres. Esta Habilidad incluye operaciones y reparaciones simples; para formas avanzadas de tecnología e hipertecnología, ver ***Artesanía*** o ***Informática*** y ***Técnicas secundarias*** más adelante. Para los sistemas de juego que lidian con la tecnología mundana, ver ***Inventar, modificar y mejorar tecnología*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 462-464**.

- • Novato: La tecnología casera normal es pan comido para ti.
- •• Ejercitado: Puedes manejar con facilidad tecnología casera e informática básicas y mantenimiento y reparaciones de coches, y sabes cómo juguetear con la electrónica sencilla.
- ••• Talentoso: Sabes lo bastante de mecánica como para crear tu propia tecnología menor, reparar la mayoría de aparatos cotidianos y obrar Tecnomagia simple con lo que tengas a mano.
- •••• Experto: Eres un genio con la tecnología normal, inventas algunas cosas realmente avanzadas e improvisas artilugios impresionantes que van más allá de la tecnología Durmiente habitual.
- ••••• Maestro: Un artesano tecnológico, puedes diseñar, construir, operar y reparar dispositivos únicos e invenciones impresionantes. Si usas Tecnomagia, tus creaciones superan la tecnología Durmiente por mucho.

Poseído por: Técnicos, inventores, especialistas en reparaciones, tecnomantes.

Especialidades sugeridas: Electrónica, Vehículos, Modificaciones, Invenciones, Comunicaciones, Tecnomagia.

Conocimientos

Ciertas Habilidades exigen estudio. Enseñados mediante una combinación de escolarización y experiencia, estos Rasgos reflejan cosas que tu personaje entiende a nivel intelectual. Aunque algunas, como Informática o Medicina, también requieren práctica física, existen principalmente sólo en el reino de la consciencia. Sin el Conocimiento adecuado, tu personaje ni siquiera puede tirar en actividades basadas en esos Conocimientos. No sorprende, por tanto, que los magos dependan de los Conocimientos más que muchos otros personajes.

Academicismo

Pese a las deficiencias del sistema educativo de muchos países, los magos no pueden permitirse ser ignorantes. Ya sea por autoaprendizaje, por ser extraordinariamente aplicados o por haber sido educados en algún sistema al margen de la educación pública normal de muchos países, la mayoría de Despertados muestra un grado inusual de conocimientos académicos.

Este conocimiento refleja tu comprensión académica general: lenguas, matemáticas, historia… Como con Artesanía, deberías elegir una Especialidad para reflejar el tema que dominas (se aplica la opción de ***El artesano capaz***). Pero incluso fuera de esa Especialidad, tu puntuación de Academicismo refleja tu competencia general en temas académicos. Aunque todo mago debería tener al menos un punto en este Rasgo, muchos grupos (especialmente Herméticos, Eteritas, Solificati y las diversas ramas de la Tecnocracia) promueven niveles muy superiores de educación y conocimiento.

Para campos científicos, ver **pág. 285**. Para Idiomas, ver ese Mérito en el **Apéndice II**, **pág. 642**.

- • Aficionado: Educación primaria y secundaria básicas.
- •• Estudiante: Educación universitaria básica, equivalente a una carrera de dos años.
- ••• Erudito: Educación universitaria avanzada, equivalente a una carrera de cuatro años.
- •••• Profesor: Estudios especializados avanzados, además de un nivel educativo universitario avanzado.
- ••••• Maestro: Formación avanzada y refinada, con logros académicos muy respetados.

Poseído por: Estudiantes, eruditos, científicos, periodistas, escritores, hechiceros.

Especialidades sugeridas: Enseñanza, Artes Liberales, campos de estudio específicos (Historia, Lenguaje, Folclore, Política…).

Ciencias

Una pequeña palabra para enormes ideas, *ciencia* significa esencialmente "conocer". En términos de juego, este Rasgo refleja una comprensión de principios científicos, investigación, historia y aplicaciones. Todo Tecnócrata y tecnomante *debe* tener algunos puntos en ella, y la mayoría tienen más que unos pocos. En el mundo actual, la mayoría de la gente tiene al menos un punto en Ciencias; incluso si crees en Dios o en la Magia, puedes aceptar la ciencia como una aproximación válida a la realidad (¿de verdad? Sí, mira el recuadro ***¡¡¡CIENCIA!!!***).

El Rasgo Ciencias abarca una comprensión rudimentaria de principios comunes, además de un foco especializado. Las puntuaciones elevadas reflejan un conocimiento cada vez mayor de las diversas ciencias, con una comprensión cada vez más profunda de tu Especialización. Al igual que con Artesanía, defines una Especialización para la ciencia principal de tu personaje y luego adquieres otras Especialidades para reflejar otras. Como con Artesanía, tu Narrador puede aceptar la opción de ***El artesano capaz*** que te permite adquirir otras Ciencias por menos puntos. De este modo, un científico bien preparado puede dominar diversos campos.

Para prácticas científicas y tecnológicas, consulta ***Alquimia***, ***Arte del Deseo/ Hipereconomía***, ***Cibernética***, ***Hipertecnología***, ***Hackeo de la Realidad*** y ***Ciencia Extraña*** en ***Práctica: Moldear el foco***, **Capítulo Diez** **pág. 572-586**.

- • Aficionado: Tienes la educación típica en ciencias de bachillerato y entiendes los principios básicos de tu campo.

¡¡¡CIENCIA!!!

Pese a las confusiones habituales, la ciencia no es enemiga de la magia o la religión, y mucho menos un plan para esclavizar el mundo. La ciencia es, literalmente, la búsqueda del *conocimiento*: demostrable, repetible, verificable. Y como el misticismo y la fe son tan difíciles de repetir, verificar o demostrar de modos relativamente objetivos, esos sistemas de creencias suelen despertar los recelos de la ciencia.

Dicho eso, estas tres disciplinas no *tienen* por qué ser antagónicas. Un científico puede tener fe, hasta puede ser un mago... y un mago puede apreciar la ciencia. Después de todo, estás leyendo este libro porque la ciencia *funciona*; si no lo hiciera, no habría papel, tinta, encuadernación, computadoras para maquetar el libro, ni de ninguna forma podría llevar estas palabras desde mi teclado a tus ojos (si lees esto desde un e-*reader*, es todavía más obvio).

"Espera... ¡Puedo *explicarlo!*"

Como tanto del mundo moderno depende de la tecnología científica y como los principios científicos han sido elementos fundamentales de la educación durante siglos (frecuentemente pese a las objeciones de *fundamentalistas* religiosos), la Magia que puede explicarse en términos científicos suele ser coincidente, no vulgar, en zonas tecnológicamente desarrolladas. Como resultado, aunque la ciencia se basa en la coherencia (y, así, exige una cierta coherencia en sus explicaciones), un personaje puede usar su Rasgo Ciencias para ofrecer una racionalización científica para lo que hace. Si tiene éxito, ese Efecto probablemente se considerará coincidente, a no ser que sea completamente increíble.

En términos de juego, el jugador tira Manipulación o Carisma + Ciencias, la dificultad se basa en la acción concreta y en cómo interpreta el acto de explicarla a los demás. Mientras, el personaje suelta un torrente de lenguaje científico que con suerte tendrá bastante sentido para justificar la acción. ¿Por qué los científicos locos divagan sobre sus queridas teorías mientras activan ese rayo de la muerte? ¡Porque es CIENCIA! Por eso.

En teoría...

Esto nos lleva a un punto importante: en la ciencia, *teoría* no significa "algo que creo que podría ser cierto". Como te dirá cualquier científico, *una teoría científica debe ser probada, desafiada y verificada mediante repetidos experimentos y evidencias*. Una suposición que resiste esos desafíos sin ser refutada y termina siendo aceptada mediante la revisión por pares se considera una teoría. Ésta es la razón de que Tecnócratas, Eteritas y Adeptos Virtuales discutan constantemente sobre sus teorías favoritas: es una forma de revisión por pares que da credibilidad a la tecnomagia rarita.

Lo que esto significa, en la práctica, es que los tecnomantes no pueden hacer lo que quieran y luego hacerlo pasar por ciencia. Para que *sea* ciencia, *tiene* que sostenerse ante la revisión. De otra manera es sólo... uhm, magia.

Y ningún científico que se precie quiere admitir que está haciendo eso.

"Debe haber alguna explicación racional..."

La otra cara de esta ventaja Tecnomágica es que la alteración de la realidad a partir de la ciencia no sólo tiene que ser aceptada por un puñado de Durmientes estúpidos: *el tecnomante también tiene que creerlo*. Sí, sus teorías pueden ser sesgadas, dementes y hasta imposibles para los estándares científicos normales, pero deben tener *sentido*... al menos para él, y probablemente para la gente a la que respeta. Un Progenitor hipergenetista, por ejemplo, podría clonar un hombre lobo, aislar el "gen cambiante" o matar a la bestia mediante una infusión de nitrato de plata. Pero no podría, sin embargo, mover su mano y convertir al hombre lobo en plata. ¡Eso no es ciencia! La Ciencia Despertada / Inspirada puede ser muy rara, pero (según las creencias de quienes la usan) no puede hacer lo imposible.

Así, la Tecnomagia es un escalpelo de doble filo: puedes usarla más libremente en el mundo moderno, pero debe tener un cierto sentido en un sistema de creencias científico. Si no, *el propio personaje no se creerá los resultados*... y todos sabemos lo que pasa cuando Wile E. Coyote mira para abajo y ve que ha estado corriendo por el aire.

En términos de juego, un Narrador puede sentirse libre de rechazar la explicación de un personaje cuando ésta no encaja en el sistema de creencias del personaje. Si el Progenitor de antes trata de explicar su gesto plateador como "alterar la estructura molecular y cambiar el espectro elemental mediante mi nueva teoría de conversión desestabilizadora manual", entonces, ¡PUF! Es Magia vulgar. ¡No hay coincidencias científicas para *ti!* Esto ofrece desafíos de astucia para el jugador tecnomante, proporciona material interpretativo interesante y lo obliga a pensar en sus acciones en términos de las creencias del personaje.

¿Ves?

La base de las creencias de ese personaje puede encontrarse en la hoja de personaje, donde pone *Ciencias*. Verás, la ciencia es un sistema de creencias, y los puntos y Especialidades de ese Rasgo reflejan la manera en que tu personaje cree que funciona la ciencia (los ***Paradigmas comunes de Mago*** en el **Capítulo Diez** sugieren diversos puntos de vista científicos; ver **pág. 568-572**).

El Rasgo Ciencia no es sólo una línea en tu hoja de personaje. De muchas maneras, es una guía interpretativa del credo de tu personaje. Esos Rasgos explican su metodología, definen sus creencias y sugieren el tipo de cosas que hará, tanto con sus Artes como en general. Te mostrará el tipo de Dispositivos que podría usar o inventar, te habla del tipo de amigos y rivales que tiene, y probablemente inspira todo de tipo de diatribas mientras comparte sus teorías con el mundo en general. *Ciencia*, como hemos visto, significa "conocer" y la mayoría de la gente que se toma la ciencia en serio quiere que todos *los demás* también sepan de su ciencia. Incluso si el resto los consideramos científicos locos, su locura es el tipo de fe que cualquier mago puede entender.

•• Estudiante: Posees una educación científica avanzada y entiendes las grandes teorías, principios y conceptos de tu campo favorito.

••• Erudito: Te has dedicado a la investigación científica y posees un conocimiento detallado de tu disciplina elegida.

•••• Profesor: Una erudición impresionante y la dedicación a la investigación y el estudio hacen de ti un experto en tu campo y un maestro de la ciencia generalizada.

••••• Maestro: Muy pocos colegas pueden igualar tu pericia, comprensión y respeto adquirido dentro del campo.

Poseído por: Maestros, técnicos, aspirantes a superhéroes, *geeks* tecnológicos, cualquier Tecnócrata o mago tecnomante.

Especialidades sugeridas: Casi cualquier campo de ciencia "dura". Las ciencias "blandas" o sociales, como historia o antropología, entran en la categoría del Conocimiento ***Academicismo***.

Especialidades científicas

Las variantes habituales de la ciencia "respetable" practicadas por personajes Despertados incluyen, aunque no se limitan a, las siguientes Especialidades potenciales.

- **Aeronáutica:** Diseño, construcción y operación de aeronaves y otras máquinas voladoras.
- **Astronomía:** Estudio de cuerpos estelares, mecánica celestial y el espacio exterior.
- **Biología:** Investigación de los misterios de las formas de vida orgánicas de la Tierra.
- **Biopsicología:** Rastrear (y con frecuencia alterar) la interacción entre el estado físico de un ser vivo y su estado psicológico.
- **Cibernética:** Investigación, desarrollo e implementación de la interconexión entre materia orgánica y máquina.
- **Ciencias de la Computación:** Lenguajes, logística, teoría, progreso e implementación de sistemas informáticos.
- **Electrónica:** Explorar y emplear el potencial de energías y dispositivos electrónicos.
- **Filogenia:** Estudio de la transición y transformación, sus efectos y los usos potenciales de ambos.
- **Física:** Observaciones e investigación de las interrelaciones entre la materia y la energía. La *física teórica* trata con modelos potenciales de física todavía no demostrados, mientras que la *física práctica* trata de las aplicaciones conocidas de la física establecida.
- **Genética:** Investigación, análisis y manipulación de los, literalmente, "bloques de la vida".
- **Geología:** Estudio de las formaciones, materiales y fenómenos terrestres.
- **Hipermatemáticas:** Aplicaciones esotéricas, arcanas, teóricas y a veces absurdas de principios de matemáticas avanzadas, con frecuencia ligados a los puntos de encuentro entre la ciencia, la fe y la Magia.
- **Ingeniería:** Diseño, investigación y construcción de estructuras esenciales. La ingeniería tiene muchas variantes; si hay una estructura requerida en un proyecto, entonces hay una disciplina de ingeniería implicada en crear y mantener esa estructura.
- **Matemáticas:** Estudio de ecuaciones, números, patrones y la interacción entre ellos.
- **Metalurgia:** Investigación, refinamiento e implementación de las propiedades y funciones de diversas substancias, aleaciones y compuestos metálicos… aunque lamentablemente, no músicos.
- **Parafísica:** Nombre "correcto" para la Ciencia Dimensional, también conocida como la interrelación entre la realidad terrenal y los Otros Mundos.
- **Patología Forense:** Reconstruir evidencias a partir de pistas dispersas y fragmentadas.
- **Psicodinámica:** Estudio y aplicación de procesos mentales humanos y humanoides, especialmente las relaciones entre las respuestas emocionales, la salud mental, el estado físico y la conducta externa. Aunque algunos Tecnócratas la consideran una ciencia blanda, quienes manipulan identidad, memoria y conducta la encuentran *extremadamente* útil.
- **Psicofarmacología:** Investigación, desarrollo y aplicaciones relacionadas con la interacción entre las substancias psicoactivas y la consciencia, las percepciones y la conducta humanas o humanoides.
- **Psicología:** Estudio de la conducta y consciencia humana y de las terapias relacionadas con ella.
- **Psicoproyección:** Investigación de las diversas disciplinas y efectos de la consciencia extrafísica, colocalización y relocalización. Dicho llanamente, el estudio de la proyección astral, los múltiples yoes y los viajes a la Red Digital.
- **Química:** Descifrar y manipular los códigos químicos de las substancias terrenales.
- **Sociobiología:** Observación y manipulación de sociedades como organismos extensos (compuestos por seres individuales) que se nutren, protegen y reproducen por sí mismos. Al investigar las tendencias de tales organismos, los sociobiólogos se esfuerzan en entender e influir en las sociedades… y en los individuos que forman parte de éstas.
- **Xenobiología:** Estudio, análisis y comprensión de organismos alienígenas: monstruos, espíritus, bestias míticas y otras cosas que la ciencia convencional no acepta como reales.

Los científicos radicales (Eteritas, Extáticos, Adeptos Virtuales y hasta algunos Tecnócratas inconformistas, entre otros), tienen docenas, tal vez *centenares*, de otras disciplinas que abarcan desde la eterdinámica y las matemáticas del caos hasta la coprofrenología (no preguntes...). Naturalmente, tales ciencias no suelen ser aceptadas de forma general por el grueso de la comunidad; esto, por supuesto, sólo inspira a sus defensores a demostrar cuán ciertas son esas teorías.

Cosmología / Subdimensiones

Conocido por los Tecnócratas y muchos místicos hipertecnológicos como **Subdimensiones**, este Rasgo refleja un conocimiento funcional de los Otros Mundos que existen más allá del plano terrenal. Con él, tienes una oportunidad de lograr salir de allí sin hacer que te maten (*sin* él estás seriamente jodido). El modo concreto en que ves los Otros Mundos dependerá mucho de qué esperas ver allí; este Conocimiento simplemente te da las herramientas para navegar por sendas, detectar peligros, tratar con entidades y reconocer oportunidades o amenazas cuando te las encuentres.

Para una visión general de los Otros Mundos, ver **Capítulo Cuatro**. Para los sistemas de juego, ver ***Los Otros Mundos*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 474-485**.

- • Aficionado: Estudiante de los misterios.
- •• Estudiante: Viajero ocasional.
- ••• Erudito: Viajero experimentado.
- •••• Profesor: Explorador curtido.
- ••••• Maestro: Caminante de los mundos.

Poseído por: Chamanes, brujas, Herméticos, Ingenieros del Vacío, Eteritas, hombres lobo, viajeros astrales, archimagos.

Especialidades sugeridas: Viaje Astral, Cortes, Sendas, Peligros, Augurios, Reinos, Orientación, Exploración Dimensional, Factores de Amenaza, Etiqueta Altermundana.

Enigmas

Puedes comprender conceptos que dan dolor de cabeza a otros. Rompecabezas, acertijos, temas artísticos, entidades asombrosas, secretos arcanos, métodos raros de comunicación... puede que todavía no entiendas los *detalles*, pero puedes averiguar lo suficiente como para salir del paso. Muchas cosas trascienden una explicación racional, especialmente en el mundo de un mago... y a ese reino de rareza es donde te lleva el Conocimiento Enigmas. Ya sea porque necesites dar saltos de lógica, vadear corrientes metafísicas, detectar pistas en un caos aparente o imaginar qué se está diciendo *muuuuuuuy* entre líneas (o completamente fuera de ellas), este Rasgo es esencial.

- • Aficionado: Los rompecabezas te intrigan.
- •• Estudiante: Los *koan* zen no te sacan de quicio.
- ••• Erudito: "Usted no ha sido traído a este mundo para 'Entender', señor Burton".
- •••• Profesor: Aplaudes con una mano dentro de la caja de Schrödinger.
- ••••• Maestro: Tú *eres* un enigma.

Poseído por: Akáshicos, Extáticos, Herméticos, chamanes, científicos locos, detectives, metafísicos excéntricos, *gamers*, sifus, profesores, cabrones dementes, maestros ancianos irritantes.

Especialidades sugeridas: Acertijos, Rompecabezas, Metafísica, Deducción, Zen, Enigmas Arcanos, Códigos y Cifrados, Misterios Clásicos, Saltos Intuitivos, Descifrar la Locura.

Esoterismo

El conocimiento esotérico toma muchas formas: astrología, angelología, adivinación, yoga, herbología, demonología, el saber de las piedras, incluso los lenguajes en código de sociedades ocultistas. Durante siglos, tales misterios pertenecían únicamente a iniciados selectos; hoy en día, es relativamente fácil encontrar lo básico en cualquier librería o página web decentes. Incluso así, los niveles más profundos siguen siendo secretos para todos salvo los estudiantes más devotos del arte. Cualquiera puede tomar una clase de yoga en el mundo actual, pero las aplicaciones más arcanas de ese arte exigen años de práctica, estudio y devoción.

En el juego, Esoterismo refleja tu práctica de una disciplina esotérica que sugiere prácticas e instrumentos para tu foco Mágico. Los valores del Rasgo reflejan tu conocimiento genérico de temas arcanos, mientras que cada Especialidad refleja tu dominio de un campo concreto. A diferencia del Conocimiento ***Ocultismo*** (que refleja una comprensión de la "historia secreta" y culturas ocultas), Esoterismo representa la aplicación *práctica* de campos inusuales. Ocultismo puede enseñar a tu personaje quién *era* Aleister Crowley, mientras que Esoterismo le ayuda a entender qué hizo... y a usar esos principios. En resumen, este Conocimiento unifica un montón de Habilidades de ediciones previas en un único Rasgo.

Dado que las disciplinas esotéricas suelen estar interrelacionadas, puedes usar la opción ***El artesano capaz*** para adquirir una nueva Especialidad por sólo 4 puntos de Experiencia, siempre y cuando tengas al menos 4 puntos en Esoterismo, una Especialidad previa y una razón en la historia para ello. Por ejemplo, tu personaje tiene 4 puntos en Esoterismo y una Especialidad en Herbología; si tiene algún tiempo para estudiar yoga, puede gastar 4 puntos de Experiencia y luego añadir una Especialidad en Yoga a ese Conocimiento... tras lo cual puede usar el yoga como una herramienta de foco (asumiendo que encaje en su paradigma Mágico) y contar los 10 como dos éxitos en las tiradas mundanas o Mágicas que usen esa práctica.

Con una oportunidad para estudiar y practicar un arte, *cualquier* personaje puede aprender Esoterismo. Aunque tales disciplinas no dan poderes Mágicos a los personajes no Despertados, el Conocimiento les permite usar aplicaciones mundanas (enseñar clases de yoga, hacer horóscopos, descifrar textos alquímicos...) y cuentan los 10 como dos éxitos cuando lo hagan. Entender los principios del *bakemono-jutsu* (la "técnica fantasma" ninja) no te hará invisible, pero una Especialidad en esa técnica esotérica te permitirá contar los 10 como dos éxitos en tu tirada de Sigilo. Aunque no puedan usar poderes místicos, los no magos pueden conocer más de tales temas que los magos. Tales mentores pueden enseñar a un mago este Conocimiento o permitirle añadir otra Especialidad a sus conocimientos actuales. Digamos que Dante necesita aprender demonología; acude al mejor maestro que puede encontrar, un monje no Despertado llamado Hermano Silencio, y se mata estudiando. Con el tiempo, Dante entiende

Regla Opcional: Control corporal

Diversos campos esotéricos (especialmente el yoga, el *tai chi*, el *qigong* y otras disciplinas con estados de trance avanzadas) otorgan un gran grado de control corporal a sus estudiantes. Aunque los practicantes ocasionales rara vez logran esas hazañas, los devotos pueden lograr actos aparentemente sobrehumanos. Esta *regla opcional* permite esas hazañas sin usar Magia.

Asume que un personaje con una Especialidad en Yoga o Control Corporal, ¡junto con los puntos mínimos en Esoterismo, puede usar las siguientes hazañas, con sólo un efecto a la vez.

En situaciones calmadas, el personaje debe concentrarse al menos dos turnos y hacer una tirada de Inteligencia + Esoterismo (dificultad 7); bajo estrés, debe concentrarse al menos dos turnos y hacer una tirada de Astucia + Esoterismo (dificultad 8) para lograr un estado de control corporal. De nuevo, *estos efectos no son Mágicos.* Pero, con un poco de Magia de Vida, ese control puede volverse realmente milagroso.

Nota: En el libro **Hermandad Akáshica Edición Revisada**, Control Corporal era un Conocimiento. En esta opción, ha sido incorporado dentro de ciertas Especialidades de Esoterismo.

El control corporal puede salvarle la vida a cualquier tipo de personaje en situaciones de supervivencia. Para más detalles, ver la sección de ***Peligros ambientales*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 435-444**.

Nº de éxitos	Puntos mínimos	Hazaña
Uno	Un punto	Ignorar distracción: El devoto puede concentrarse lo bastante bien como para ignorar la mayoría de distracciones: una capacidad bienvenida durante el estudio o la meditación.
Uno	Un punto	Sueño moderado: Capaz de entrar y salir de un trance, el personaje puede caer dormido en cualquier circunstancia.
Uno	Dos puntos	Aguantar la respiración: El personaje aguanta su respiración durante dos minutos por punto de Resistencia, más un minuto por éxito (sólo una tirada, sin tiradas extendidas).
Dos	Dos puntos	Soportar temperatura: La disciplina del devoto le permite ajustarse al calor o frío extremos. No sufre penalizaciones por temperaturas frías o calientes y reduce los dados de daño por fuego, calor o escarcha en un dado.
Dos	Tres puntos	Trascender el dolor: Reduce en uno las penalizaciones a las reservas de dados por heridas o enfermedad durante el resto de esa escena.
Tres	Tres puntos	Ralentizar la circulación y respiración: Al regular su respiración y ritmo cardíaco, el devoto puede evitar un *shock* y estabilizar sus heridas sin más complicaciones… asumiendo, por supuesto, que no vuelva a ser herido.
Tres	Cuatro puntos	Control digestivo: El devoto puede ralentizar la velocidad de venenos o toxinas en su cuerpo. Cada éxito retrasa los efectos tóxicos en una hora de tiempo de juego.
Cuatro	Cuatro puntos	Trance de muerte: El devoto entra en un coma voluntario. Su ritmo cardíaco y respiración se ralentizan tanto que son imperceptibles. Se detiene el desangramiento. Los venenos y toxinas no circulan, aunque los corrosivos externos (ácido, residuos tóxicos) afectan al cuerpo con normalidad. Si no lo escanean con tecnología avanzada o Magia, el devoto parece estar muerto. En esencia, está en animación suspendida durante un día por éxito.

los nombres y rituales asociados con los poderes infernales y les puede dar un uso práctico. En esos casos, el estudiante puede incluso superar al maestro, gracias a la comprensión Despertada que permite acceder al máximo potencial del arte.

De nuevo, una práctica esotérica *debe* encajar en el sistema de creencias del personaje si quieres usarla como foco; ¡a un mago informático le costará encajar el estudio de la herbología en una rutina de *hackeo* Tecnomágica! Esta regla, sin embargo, ayuda a detallar el sistema de creencias de tu personaje y te da un uso práctico de las disciplinas arcanas que cualquier mago digno de tal nombre entiende.

Para detalles sobre los diversos paradigmas, prácticas e instrumentos asociados con las prácticas esotéricas, ver ***Foco y las Artes*** en el **Capítulo Diez**, **pág. 565-600**.

- • Aficionado: Has hojeado algunos libros de la Nueva era o recibido algunas clases sobre el tema.
- •• Estudiante: Has dedicado algún tiempo y energía a temas esotéricos.
- ••• Erudito: Un esoterista dedicado, has pasado años construyendo un conocimiento funcional sobre temas extraños.
- •••• Profesor: Ahora entiendes los patrones interconectados de las disciplinas arcanas; conocer una te permite dominar las otras con mayor facilidad.
- ••••• Maestro: Posees una profunda comprensión de temas esotéricos y sus usos prácticos.

Poseído por: Monjes, profesores, clero, *new agers*, brujas, bichos raros, artistas, ocultistas, maestros, transhumanistas, investigadores de lo paranormal, cazadores de monstruos, autores y editores de fantasía, estudiantes y maestros de las artes arcanas.

Especialidades sugeridas: Yoga, Tantra, Herbología, Cábala, Adivinación, Hipnosis, Astrología, Celestografía, Demonología, Geometría Sagrada, Gematría, Goecia, Profecías, Augurios, *Tai Chi*, I Ching, Saber de las Piedras, Alquimia, Simbolismo, Teoría Transhumanista, Musicología Esotérica, Bakemono-Jutsu, Iconología, Numerología, Vudú, Cristalomancia, Tarot, lenguajes arcanos concretos (Enoquiano, In-o-Musubi, el Lenguaje de las Flores, etc.).

Informática

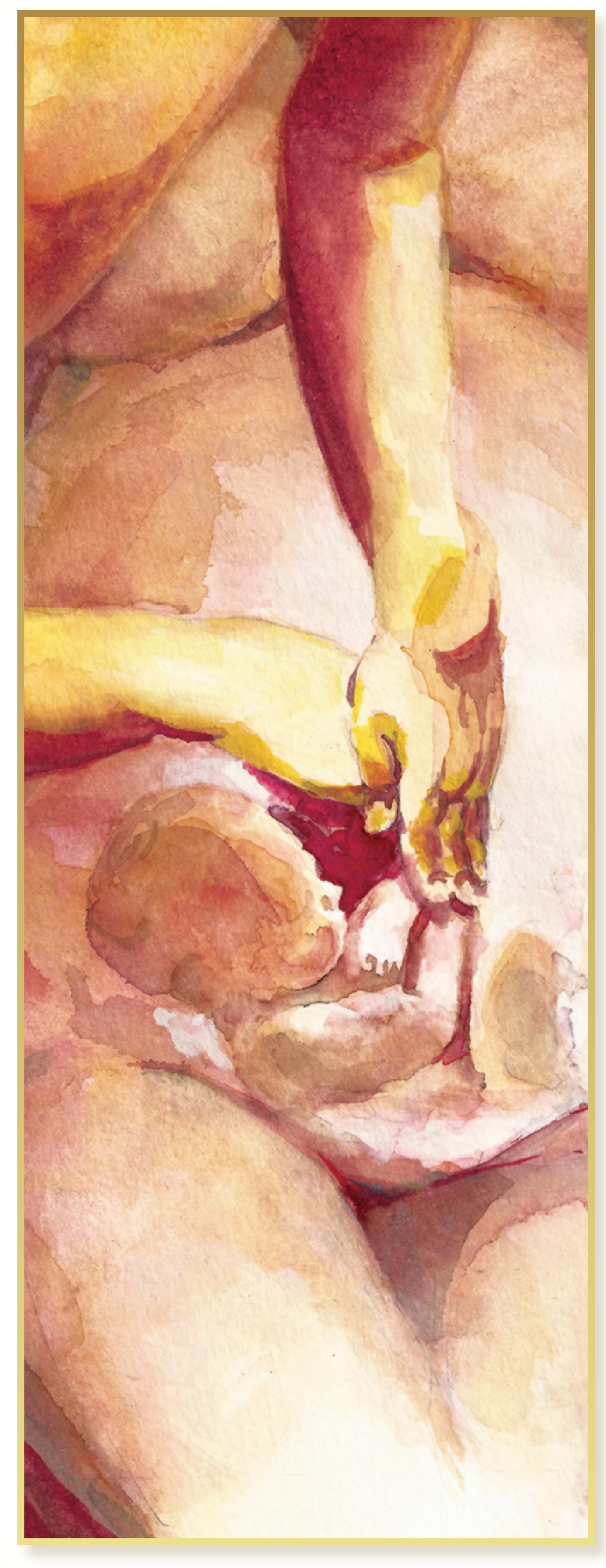
Una de las piedras angulares del mundo tal y como lo conocemos, las computadoras todavía eran algo muy poco habitual en 1993; pero en la actualidad, la mayoría de gente del mundo industrial de menos de 50 años (y mucha gente mayor) sabe manejar a nivel básico sistemas informáticos personales y de oficina. También es más fácil usarlos que en 1993, por lo que el nivel en que tu personaje entiende y usa un ordenador (y el grado en que esa comprensión es un conocimiento habitual) dependerá *mucho* del marco temporal de tu crónica de **Mago**. Después de todo, ¡el manejo básico de ordenadores es mucho más habitual ahora de lo que lo era a principios de los noventa!

Este Conocimiento refleja tu comprensión de la Tecnología de la Información; un único punto implica un nivel de usuario (lo que sea eso en tu crónica), mientras que los niveles superiores muestran una comprensión más profunda de *hardware*, *software*, interfaz, Internet y la cultura informática en general. Ciertas tareas (como reparaciones o programación avanzada) y sistemas (especialmente la tecnología avanzada usada por los tecnomantes) requieren *al menos* tres o cuatro puntos en este Rasgo antes de que tu personaje pueda siquiera empezar a entenderlos.

Como regla general para los magos que usan la informática como instrumento de su foco, *asume que un mago no puede canalizar un Efecto de una Esfera a través de una computadora a no ser que tenga tantos puntos en Informática como el nivel de ese Efecto*. Si Max, por ejemplo, sólo tiene un punto en Informática, no puede usar Efectos de Esfera de Rango 2 o mayor mediante una computadora porque no entiende los ordenadores lo bastante bien para ello. Para detalles sobre las Esferas, sus Rangos y sus Efectos, ver el **Capítulo Diez**.

Para reglas de juego expandidas sobre mantenimiento de computadoras, *hackeo* y *crackeo,* ver el **Libro de los Secretos**.

•	Aficionado: Tienes habilidades informáticas básicas para tu tiempo y lugar.
••	Estudiante: Has estudiado sistemas informáticos y puedes hacer programación básica.
•••	Erudito: El estudio y la experiencia te hacen muy bueno con los sistemas esenciales.
••••	Profesor: Eres un profesional respetado en el campo de las tecnologías de computación.
•••••	Maestro: Cuando no haces que los sistemas existentes se comporten como tu mascota, estás creando nuevas cosas, rehaciendo *hardware* y siendo un maestro absoluto en tu campo.



Poseído por: Adeptos Virtuales, Tecnócratas, tecnomantes, estudiantes, informáticos profesionales, *hackers*, personal militar, casi cualquiera en las culturas tecnológicas actuales.

Especialidades sugeridas: Uso General, Internet, Programación, Reparaciones, Cultura Informática, Tecnología de Oficina, Tecnología de Entretenimiento, CGI, Sistemas de Datos, Hackear, Crackear, Organización, Mercado Actual, Submundo, Tecnología Avanzada, Criptoanálisis.

Investigación

Las pistas de naturaleza mundana son tuyas para que las desentrañes. Ya te especialices en escenas del crimen, recuperación de información, intrigas políticas u otros misterios, sabes qué buscar, dónde buscarlo y cómo juntar esas piezas una vez comiencen a tener sentido. Puede que tu entrenamiento sea informal (digamos, una afición a novelas detectivescas), pero incluye técnicas criminológicas básicas (y posiblemente avanzadas), así como suposiciones lógicas, potenciales fuentes de información, metodología deductiva e instintos bien entrenados que convierten información pura en conclusiones potenciales.

•	Aficionado: Pasas mucho rato en la sección de misterio de tu librería favorita.
••	Estudiante: Has aprendido criminología básica.
•••	Erudito: El trabajo detectivesco es tu oficio y tu pasión.
••••	Profesor: Clarice Starling te pide consejos.
•••••	Maestro: Batman.

Poseído por: Escritores de novelas policíacas, policías, detectives, acosadores, periodistas, agentes de inteligencia, criminales astutos, Trajes Negros, refinados genios caníbales con un gusto por el chianti.

Especialidades sugeridas: Ciencia Forense, Deducción, Interrogatorio, Escenas del Crimen, Clasificación de Información, Psicología Criminal, Detectar Pistas, Detalles Personales, Investigaciones Paranormales.

Leyes

Puede que no seas la Ley, pero entiendes cómo funciona. Conoces bien las comisarías, los procedimientos policiales, sus miembros, trucos y otros componentes esenciales de tu sistema de justicia local. Por supuesto, regiones diferentes tienen sistemas de policía muy distintos; tu comprensión del sistema legal de Nueva Orleans no te ayudará mucho en Tokio. Aun así, los actuales departamentos de policía tienen ciertos elementos comunes y este Conocimiento puede ayudarte a tomarles la medida aunque requiera una dificultad mucho mayor hacerlo.

•	Aficionado: Poli novato.
••	Estudiante: Sargento de policía.
•••	Erudito: Jefe de policía o fiscal del distrito.
••••	Profesor: Oficial de un departamento federal.
•••••	Maestro: Fiscal general.

Poseído por: Policías, abogados, agentes del gobierno, criminales, jefes pandilleros, reporteros.

Especialidades sugeridas: Patrullas Locales, Crímenes, Aduanas, Trámites, Sobornos, Asuntos Internos, Tribunales, Agencias Internacionales, Crímenes Ocultistas, Jurisdicciones, Cadena de mando, Retorcer las Reglas.

Medicina

Cuando la gente se rompe, sabes más o menos cómo arreglarla. Uno o dos puntos en esta Habilidad reflejan unos primeros auxilios básicos, mientras que puntuaciones mayores representan un entrenamiento avanzado y experiencia (éstos no tienen por qué ser *formales y reconocidos*). Con Medicina, has aprendido suficiente sobre cuerpos humanos y humanoides para tratarlos, herirlos y potencialmente diagnosticar heridas y enfermedades. La Magia de sanación suele depender de esa comprensión, ¡y un mago enfadado con este Rasgo puede ser *extremadamente* peligroso!

Para más detalles sobre heridas y curación, ver ***Salud y lesiones*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 406-409**. Para más información sobre medicina como una práctica Mágica, ver ***Medicina*** en el **Capítulo Diez**, **pág. 583**.

•	Aficionado: Has aprendido primeros auxilios básicos y reanimación cardiopulmonar.
••	Estudiante: Puedes tratar pequeños traumas y enfermedades menores.
•••	Erudito: El entrenamiento médico te permite tratar situaciones más graves.
••••	Profesor: Tienes una titulación profesional en medicina avanzada y procedimientos quirúrgicos.
•••••	Maestro: Un sanador reputado y respetado, te solicitan por tu gran pericia.

Poseído por: Sanadores, paramédicos, profesionales médicos, supervivencialistas, parteras, torturadores, brujas, Eutánatos, Progenitores.

Especialidades sugeridas: Primeros Auxilios, Cirugía, Enfermería, Instalaciones Precarias, Técnicas Improvisadas, Remedios Tradicionales, Medicina Alternativa, Deconstrucción Física, Curación Mágica, Técnicas Frankensteinianas, “Vive, maldita sea, ¡VIVE!”.

Ocultismo

¿No son los magos ocultistas por naturaleza? Sí y no. Este Conocimiento representa una comprensión generalizada del mundo místico *como la mayoría de Durmientes lo entienden*; en resumen, tal conocimiento suele despistar, estar incompleto o directamente equivocado. Una puntuación decente en este Rasgo (tres puntos o más) te ayuda a separar la verdad de las gilipolleces… y por entonces ya has comenzado a entender lo profunda que es la madriguera ocultista del conejo.

“Ocultista” significa *escondido* por muy buenas razones, e incluso los ocultistas más capaces no suelen saber tanto como creen. Ser un mago no te otorga automáticamente una comprensión precisa de otras prácticas (de hecho, suele enturbiar las aguas aún más). Aun así, esta Habilidad te proporciona una idea general aceptable de prácticas místicas, filosofías, saberes, historia, culturas arcanas y supuestos secretos. Por supuesto, *todos* son secretos por definición… o, al menos, esa es la teoría.

•	Aficionado: Crees saber quién era Crowley y tienes algunos libros de la Nueva era en tus estanterías.

- •• Estudiante: Parte de lo que has escuchado o leído es realmente cierto.
- ••• Erudito: Tienes experiencia de primera mano en el mundo de las sombras.
- •••• Profesor: El estudio y la experiencia te han enseñado una cantidad respetable de saber genuino.
- ••••• Maestro: Las partes interesadas respetan tus logros y te consideran una autoridad de pleno derecho.

Poseído por: Cruzados moralistas, adolescentes descontentos, metaleros, góticos, paganos, *new agers*, parapsicólogos, autores de fantasía, diseñadores de juegos de rol, estudiantes de artes impías, gente que pasa demasiado tiempo en Internet.

Especialidades sugeridas: Neopaganismo, Historia Ocultista, Teorías de la Conspiración, Sociedades Secretas, Nueva Era, Ciencias Alternativas, Saber Místico, Magia Popular, Pánico Moral, Leyendas Urbanas, Folclore Satánico, Satanismo Pop, Satanismo Auténtico, cualquier disciplina o campo ocultista concreto (Francmasonería, Vudú, Magia Escénica...).

Política

El poder político puede parecer magia. Con unas pocas palabras en el oído correcto o un formulario rellenado adecuadamente, puedes hacer desaparecer a la gente, cambiar identidades, incitar escándalos y hacer o deshacer reyes. Para ciertos magos (especialmente Tecnócratas, Herméticos, Extáticos y Adeptos Virtuales), tal poder es más efectivo que los hechizos obvios; en una era global, la habilidad de lanzar rayos palidece al lado del poder de organizar una revuelta... o un golpe de estado.

Literalmente el “arte de las ciudades”, este Conocimiento ayuda a tu personaje a llevar las riendas del poder: agencias gubernamentales, fuerzas de la ley, cultura de famosos... En términos de juego, este Rasgo combina una serie de Conocimientos separados en anteriores ediciones (Abuso de Poder, Cultura Encubierta, etc.) en una comprensión unificada de la influencia civil. Como con tantos otros Conocimientos, puedes usar la opción de ***El artesano capaz*** para adquirir varias Especialidades una vez adquieras 4 puntos. Cada Especialidad refleja una esfera distinta de influencia.

Para Efectos de Mente coincidentes, también podrías usar Política como instrumento de foco, asumiendo que desees que ese Efecto se tome su tiempo. Un mago listo podría implantar una idea ridícula (“*el presidente es un alienígena nazi musulmán del espacio*”) en la mente de unos pocos grupos influyentes y luego dejar que con el tiempo la idea se extienda a través de los canales políticos. Pero estas cosas no se pueden hacer abruptamente; la influencia política es una herramienta sutil y los Efectos vulgares debilitan su influencia.

A diferencia del sigilo o la violencia, Política exige una cierta paciencia y delicadeza. No puedes encantar a un fiscal del distrito y librarte de una acusación de asesinato: hay demasiada gente y procedimientos involucrados en esas situaciones legales. Pero este Conocimiento ayuda a tu personaje a saber quién es esa gente y qué hilos pueden hacerlos bailar. Aunque no es una habilidad glamurosa, puede ser una de las herramientas más poderosas del mundo moderno.

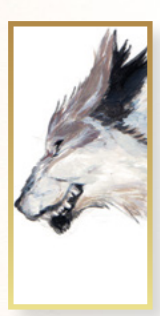
Para los sistemas de juego que lidian con la influencia social, ver ***Ocasiones sociales e intriga*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 402-404**. Para prácticas Mágicas que usan influencia política, ver las prácticas ***Arte del Deseo*** y ***Dominio***, la opción ***Administración y recursos humanos***, y sus instrumentos asociados, todos en el **Capítulo Diez**, **pág. 574, 579 y 589**.

- • Aficionado: Traficante de poder aficionado.
- •• Estudiante: Dedicado a influir.
- ••• Erudito: Un manipulador hábil de las instituciones civiles.
- •••• Profesor: Magnífico bastardo.
- ••••• Maestro: El fantasma de Maquiavelo te susurra al oído.

Poseído por: Políticos, activistas, críticos, abogados, periodistas, jefes criminales, magnates, celebridades, operativos del Sindicato, agentes del NOM, gurús de cultos, líderes de todo tipo.

Especialidades sugeridas: Códigos Legales, Cuerpos de Seguridad, Cultura Pandillera, Gobierno Local, Gobierno Nacional, Política Internacional, Influencia Corporativa, Influencia sobre los Medios, Blogosfera, Vacíos Legales, Mensajes Sutiles, Política Radical, Medios de Famosos, Crimen Organizado, Tráfico de Influencias, grupos concretos (Congreso de EE.UU., News Corporation, Anonymous, Mafia...), culturas concretas (Milicia, Neocomunistas, Teóricos de la Conspiración, Yihadistas, Anarquistas), grupos sobrenaturales concretos (Tradiciones, Tecnocracia, Cortes Feéricas, Cortes Vampíricas...).

Habilidades secundarias



Los Magos son muy habilidosos. *Tienen* que serlo para hacer lo que hacen. Y así, además de las Habilidades básicas normales, hay un espectro de Talentos, Técnicas y Conocimientos adicionales de entre los que puedes elegir. Muchos se centran en campos o personajes especializados (Akáshicos, Extáticos, operativos del NOM...), pero dentro de ciertos parámetros (mira los siguientes epígrafes) cualquiera con el trasfondo apropiado puede aprenderlas.

Talentos secundarios

Como los Talentos básicos, estos Rasgos representan inclinaciones naturales refinadas mediante la práctica. Desde un punto de vista general, varios de ellos, como Vuelo, son extremadamente inusuales, mientras que otros, como Alternar, son muy comunes.

Afinidad Animal

Tienes una afinidad natural con los animales, tanta que tú mismo pareces ser en parte animal. Tal vez has aprendido técnicas ancestrales de comunicación animal, quizás eres un cambiaformas con el corazón de una bestia. Venga de donde

venga tu Talento, conectas con los animales a un nivel que a veces parece absolutamente… *primario*.

En términos prácticos, este Talento te ayuda a desentrañar jerarquías, leer estados de ánimo o de salud, comunicarte mediante vocalización o lenguaje corporal y llegar a entenderte a nivel animal. Esto no significa que necesariamente vayas a *gustarle* al animal, pero puede haber respeto entre ambos como iguales. Suele ser más fácil comunicarse con los animales inteligentes que con los más primitivos; es mucho más fácil formar un vínculo con un lobo que con un tiburón. Por ello, las dificultades de Afinidad Animal son menores con bestias inteligentes o confiadas que con extrañas, hostiles o simples.

Los éxitos en una tirada de Afinidad Animal pueden ayudarte a reducir la dificultad de una tirada de Equitación o te permiten hacerte pasar por "otro animal" si has cambiado a una forma bestial. Con una Especialidad en ***Adiestramiento***, puedes entrenar a ciertos animales; cada tipo de bestia (caballos, aves rapaces, grandes felinos…) requiere su propia Especialidad, aunque la opción de ***El artesano capaz*** puede facilitarte la adquisición de varias Especialidades. Aun así, esto es un *Talento*, no un *poder*. Puedes llevarte bien con un animal con facilidad, pero si tensas demasiado esa relación, dile adiós a tu amigo.

- • Novato: Sueles gustarle a los animales domesticados.
- •• Ejercitado: Los animales asustadizos suelen confiar en ti.
- ••• Talentoso: Los animales salvajes tienden a respetarte.
- •••• Experto: La gente te llama "el que Susurra a los Animales".
- ••••• Maestro: Pareces más próximo a los animales que a los seres humanos.

Poseído por: Cambiaformas, granjeros, cazadores, mozos de cuadra, brujas, policías de la brigada canina, adiestradores de animales, paseadores de perros, naturalistas, gente salvaje criada por bestias.

Especialidades sugeridas: Dominación, Amistoso, Calmar, Crear Lazos, "Hablar con los Animales", Interpretar Señales, Adiestrar (animales específicos: Caninos y Lupinos, Felinos, Equinos, Aves Rapaces…).

Alternar

Te especializas en compartir los buenos ratos. Esto no *tiene por qué* implicar alcohol y desenfreno… pero normalmente sí lo hace. Allí donde estés, probablemente puedes iniciar una fiesta y lograr que la mayoría de la gente se una a ti (posiblemente por encima de sus límites normales y hacia algo nuevo y salvaje). Este Talento, normalmente asociado con el Culto del Éxtasis, puede romper las cadenas del decoro y hacer pedacitos las inhibiciones.

- • Novato: "¡YOLO!" [N.d.T.: Sólo vives una vez].
- •• Ejercitado: "Baila un poco / Haz un poco el amor / Baja esta noche…".
- ••• Talentoso: "Peca para que puedas ser perdonado".
- •••• Experto: "La única blasfemia real es rechazar el gozo".
- ••••• Maestro: "«Haz lo que quieras» debería ser la única ley".

Poseído por: Estrellas musicales, fiesteros, chicos de fraternidad, vividores, líderes de secta, Extáticos, seductores Nefandos, agentes de la subversión, devotos de la Senda de la Mano Izquierda.

Especialidades sugeridas: Alta Sociedad, Tumulto Adolescente, Superar las Inhibiciones, Violar Votos, Libertinaje Elegante, Fiestas Salvajes, Maestro de Ceremonias, Justificaciones Místicas, ¡Que Empiece la Fiesta!

Alto Ritual

Hay tanto de arte como de ciencia en un buen rito. Has estudiado no sólo las técnicas y adornos de las prácticas rituales, sino también los principios simbólicos, psicológicos y metafísicos tras el gran espectáculo. En general, este Talento refleja familiaridad con los rituales apropiados para tus intereses espirituales o Mágicos; un sacerdote católico entiende las diversas ceremonias de la Iglesia, mientras que una sacerdotisa eleusina sabe de los ritos mistéricos griegos. Pero además de este conocimiento, entiendes no sólo los rituales de tu práctica elegida, sino que también tienes un don para organizar rituales en general.

En términos de juego, la Técnica Alto Ritual te permite planear y ejecutar rituales. Superar una tirada (normalmente Manipulación o Carisma + Alto Ritual) permite a tu personaje realizar o servir de ayuda desde en un banquete de bodas hasta en un rito místico. La dificultad de la tirada depende de la familiaridad de tu personaje con esa práctica: los ritos sencillos de su tradición cultural serían fáciles, mientras que los rituales elaborados de una práctica extranjera serían jodidamente difíciles. Una tirada de Alto Ritual con éxito puede reducir la dificultad de una tarea Mágica, mientras que fallar en una puede aumentar la dificultad (ver más adelante).

Ciertos Efectos que probablemente se considerarían Magia vulgar *podrían* considerarse coincidentes si se realizan durante un ritual adecuado realizado con éxito. Un evangelista Despertado, por ejemplo, podría imponer las manos o expulsar demonios durante un poderoso ritual cristiano (ese entorno promueve la creencia en tales eventos). Aunque este tipo de cosas no deberían darse por sentadas, un ritualista capaz puede expandir los límites de la posibilidad y provocar lo que parecen ser milagros. Ten en cuenta que *este Talento no "se suma" con el Talento Descaro*. Un personaje con ambos debe elegir uno o el otro, pero no puede usar ambos a la vez.

Para las reglas para modificar tiradas Mágicas con Habilidades, ver ***Habilidades mundanas y Efectos Mágicos*** en el **Capítulo Diez**, **pág. 532-535**. Para más detalles sobre rituales y creencias, ver ***Magia coincidente contra Magia vulgar***, y ***Rituales, tiradas y éxitos extendidos***, también en el **Capítulo Diez**, **pág. 530-532 y 538-543**.

- • Novato: Podrías planear una boda, invocar a los puntos cardinales o recitar el vía crucis.
- •• Ejercitado: Tus celebraciones y ritos te otorgan el respeto de tu comunidad.
- ••• Talentoso: Más allá de tu familiaridad con rituales específicos, has comenzado a aprender también otras prácticas.

•••• Experto: Un sacerdote o sacerdotisa aclamado con un don para ejecutar ceremonias poderosas y una amplia comprensión de técnicas rituales específicas.

••••• Maestro: Has dominado no sólo los ritos de tu cultura, sino también muchas prácticas rituales de otras culturas. Tu conocimiento es tan potente que podrías convertir a ateos en creyentes.

Poseído por: Clero, ocultistas, animadores, altos magos, farsantes fanfarrones, especialistas en religión comparada, magos rituales, ciudadanos evangelizadores, planeadores de ceremonias, directores de iglesias o de funerales.

Especialidades sugeridas: Misa Solemne, Rituales Oscuros, Rituales Espontáneos, Ceremonias Seculares, Conciertos de Música, Milagros Imposibles, ritos culturales concretos (Judíos, Católicos, Satánicos, Vudú...).

Buscar

Con tiempo y motivación, sabes cómo registrar una habitación o peinar los bosques. Has aguzado tu ojo para la búsqueda de pistas, dominado los escondrijos clásicos (y descubierto algunos nuevos) y aprendido cómo seguir tus instintos. Si hay algo que encontrar, probablemente lo encontrarás... y si combinas este Talento con Efectos de Esferas de Rango 1, no hay mucho que pueda escapársete mucho tiempo.

• Novato: Eres bueno encontrando cosas perdidas.

•• Ejercitado: Las pistas parecen saltar hacia ti.

••• Talentoso: El último lugar donde la gente miraría es el primero que intentas.

•••• Experto: Los profesionales te consultan cuando hay que encontrar algo o a alguien.

••••• Maestro: Tu don para encontrar cosas parece claramente sobrenatural... y probablemente lo sea.

Poseído por: Ladrones, expertos en registros, detectives, inspectores, perfiladores criminales, cazarrecompensas, Trajes Negros, equipos CSI.

Especialidades sugeridas: Revólver, Espacios Ocultos, Sitios Probables, Pistas en Exteriores, Procedimientos Policiales, Puertas Secretas, Marcas Reveladoras.

Descaro

Mediante un don para el teatro, comprender a la audiencia y la pura audacia, eres bueno a la hora de salir bien parado de actos descarados de Magia. Normalmente, esto implica excusas de probada eficacia: *"Estamos grabando una película"*, *"todo es una ilusión"*, "*¿nunca has visto un* flashmob*?"* y cosas así. Como puedes imaginar, esto suele requerir dar credibilidad a tales afirmaciones (alguien del equipo de rodaje, atrezo para magia escénica, un grupo de dispuestos cómplices...), pero si tienes lo necesario para respaldar tu excusa, puedes poner la realidad patas arriba ante los ojos de la gente con más frecuencia de lo que podrías hacerlo de otro modo.

Este Rasgo, un Talento potencialmente problemático, viene con varias advertencias. Como se ha dicho, un mago que desee usarlo debe poder apoyar sus pretextos con evidencias. Pese a las preconcepciones habituales, la mayoría de la gente no es estúpida y (especialmente en la era de YouTube, los móviles e Internet inalámbrico) la capacidad de buscar "magos escénicos famosos" y "*reality shows* grabados en mi barrio" está literalmente al alcance de cualquier testigo. Descaro funciona mejor cuando te ajustas al sistema de creencias dominante del lugar, tienes el apoyo (físico y social) para confirmar lo que dices y sales pitando de allí antes de que la gente comience a hacer demasiadas preguntas.

En términos de la historia, este Rasgo da a tu personaje cierta ventaja si emplea una explicación creíble mientras hace algo que no debería ser posible, pero parece que *podría* serlo. *No funciona* cuando el personaje hace cosas sin ninguna explicación razonable. Podrías, por ejemplo, explicar una herida curada de golpe con un: *"¡Mira! Era sólo maquillaje"* o *"las heridas en la cabeza sangran mucho"*, pero no podrías conjurar un dragón y gritar: *"bonitos efectos especiales, ¿eh?"*. Para emplear este Talento, debes tener algo que pueda pasar por una explicación racional según los estándares de tu audiencia y luego evitar estirar demasiado la goma.

En términos de juego, una tirada con éxito de Manipulación + Descaro, *combinada con una explicación razonable para la proeza Mágica concreta*, puede permitir a un jugador convertir un Efecto Mágico que normalmente sería vulgar en uno coincidente.

Hoy en día, es más fácil para los Tecnócratas, Extáticos, artistas marciales, clérigos de confianza y prestidigitadores que para los magos corrientes. Y en regiones con culturas místicas, es mucho más probable que un autóctono de confianza se libre con Descaro que el que algún recién llegado con palabras bonitas logre lo mismo. Pero la gente de culturas tradicionales tampoco es idiota. Si algún estúpido hombre blanco aparece y comienza a pensar que puede colarles un culto cargo a los nativos, va a lograr que le pateen el culo.

Dicho esto, un orador carismático que conozca a su audiencia puede salirse con la suya por medio de sorprendentes cantidades de sinsentidos. La gente realmente *se tragará* ideas ridículas si el orador juega con sus miedos, esperanzas, prejuicios y fe. En la vida real, la gente acepta como verdades descarados sinsentidos constantemente. Un jugador / personaje astuto puede manipular a los lugareños si pone algo de imaginación y esfuerzo en este Rasgo. Una interpretación inteligente, combinada con una preparación anticipada, debería bastar en la mayoría de circunstancias.

Como guía general para la dificultad potencial o los éxitos requeridos en una tirada de Descaro, puedes usar la ***tabla Efectos de Descaro***. En esa tabla, la *dificultad* ofrece la dificultad básica de la tirada, éxitos requeridos sugiere un número mínimo de éxitos para que la tirada tenga éxito. *Efecto* te da una guía para el tamaño o alcance del acto Mágico en cuestión; actos de Magia más grandes u obvios requerirán una dificultad mayor y/o más éxitos. Finalmente, *explicación* ofrece el tipo de racionalización que un personaje podría dar; cuanto peor sea, mayor será la dificultad y más éxitos necesitarás para librarte con ella. Generalmente, usarás efecto o explicación para determinar la dificultad de la tirada; si estás improvisando (digamos, un efecto descarado con una explicación estúpida) añade un +1 o más a la dificultad. Dicho esto, la tabla sólo es una guía. El Narrador puede ignorarla si cree que no encaja con la crónica o las circunstancias.

Por último, el Narrador es el árbitro final sobre los efectos de un intento de Descaro. Si la explicación es penosa, si el atrezo no apoya lo que dice, si trata claramente de tomar a la gente por idiota, entonces la tirada no tiene éxito, *y punto*.

Para más detalles sobre realidad y creencias, ver la sección ***Zonas de realidad*** en el **Capítulo 10**, **pág. 611-617**. Y para guías sobre los límites de la coincidencia, consulta ***Magia coincidente contra Magia vulgar***, también en el **Capítulo Diez**, **pág. 530-532**.

- • Novato: "No, en serio, estamos grabando un vídeo".
- •• Ejercitado: "Eso sólo *parecía* fácil. Me costó *años* averiguar cómo hacer ese truco".
- ••• Talentoso: "Todas las explicaciones y permisos necesarios están en nuestra página web".
- •••• Experto: "Hicimos este truco en *Cazadores de Mitos*".
- ••••• Maestro: "No hay nada que ver, circulen".

Poseído por: Famosos, magos de la tele, gurús, DJs, técnicos de efectos especiales, cineastas, dobles de riesgo, artistas marciales, Trajes Negros, promotores de espectáculos.

Especialidades sugeridas: Atracción Religiosa, Paranoia Política, Magia de Escenario, Equipo de Filmación, Apelación a la Vanidad, Dispositivos Atractivos, Cultura Friki, Con Dos Cojones, Autoridad Legal, ¡Ciencia!, Estamos en una Misión Divina.

Efectos de Descaro

Dificultad	Éxitos requeridos	Efecto	Explicación
6	Uno+	Explicable	Creíble: "Tecnología experimental de alto secreto".
7	Uno+	Llamativo	Cuestionable: "*Flashmob*: ¿ves las cámaras?".
8	Dos+	Descarado	Mala excusa: "¡Explosión de gas!".
9	Dos+	Increíble	¿En serio?: "¿Eh? Yo no he visto nada fuera de lo normal".
10	Tres+	Absurdo	Uhm, no...: "¡Es el Arrebatamiento! ¡Haz las paces con Dios!".

Do

Con frecuencia confundida con una mera arte marcial, Do es la devoción a un estilo de vida. Un ancestral secreto de la Hermandad Akáshica (que comenzó a ocultar su práctica cuando almas inferiores abusaron del Do), el arte es ocasionalmente enseñado a foráneos para mantenerlo vivo.

Aunque queda reflejado en una colección única de maniobras de combate y técnicas Mágicas, el Camino es mucho más que una simple serie de ventajas. A nivel narrativo, el Do es un estado del ser que requiere mucha disciplina. El estudio del Do se caracteriza por la dieta, la filosofía, la meditación, la reflexión interna y externa y un refinado sentido del propio lugar en el cosmos; un personaje que no sigue cada elemento de ese estudio no puede dominar los beneficios del arte. El Narrador debería asegurarse de que un practicante del Do actúe de modo acorde. Si el personaje se comporta con demasiado egoísmo, pierde su capacidad de acceder al Do. En muchos sentidos, el Do es mucho más que unos cuantos puntos en una hoja de personaje. Para los magos que lo siguen, el Do reviste, guía y potencia todo lo que hacen.

Los cinco grados del Do suelen asociarse con cinco estados de comprensión. Desde el humilde pero eficiente estado del insecto a través de varias formas de animal, estos niveles reflejan la creciente comprensión del potencial innato dentro de la dura cabeza de un estudiante. Especialmente en esta era proclive a la distracción, pocos estudiantes logran el quinto grado... y aunque *podría* ser posible que alguien ajeno a los Akashayana alcanzara tal maestría, tal idea parece un chiste para quienes entienden la esencia del Do.

En términos de juego, Do es mucho más que un Talento aprendido. Incluso así, *sólo* puede ser enseñado por un Akáshico y requiere una devoción total por parte del estudiante. El Narrador puede considerar al Do como una Habilidad exclusivamente Akáshica (como ha sido durante miles de años). Un personaje Akáshico inicial *no puede tener más de dos puntos en Do*; los demás puntos deben aprenderse con Experiencia en el juego (el Narrador puede renunciar a esta regla para una crónica de "maestros"). Un personaje no Akáshico no puede empezar el juego con ningún punto en Do (éstos deben ganarse con Experiencia).

Por cada punto en Do, un personaje debe tener al menos dos puntos de una Habilidad "rama" adecuada. Si Samuel "Tigre Verde" Nakamura tiene tres puntos de Do, debe tener al menos seis puntos en Habilidades relacionadas con las "ocho ramas del Do". Para más detalles sobre las grandes recompensas del arte, ver la entrada ***Do*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 426-430**. Para formas menores de artes marciales, ver la entrada de la Habilidad ***Artes Marciales***.

- • Insecto (hormiga, saltamontes, mantis, cucaracha, etc.): Iniciado en los secretos más simples del Do, has comenzado a aprender los métodos adecuados de dieta, meditación y ejercicio.
- •• Reptador (lagarto, serpiente, sapo, etc.): Como las bestias que reptan sobre la tierra, has comenzado a descubrir las claves para un estado superior. Tu cuerpo, mente y espíritu han alcanzado una especie de unidad; con tal comprensión, eres capaz de impresionantes proezas.
- ••• Animal Cuadrúpedo (caballo, perro, gato, etc.): Como las grandes bestias, has liberado el poder del logro natural. Tus manos se vuelven garras o pezuñas; tu cuerpo se dispara con una fuerza desconocida para la mayoría de los que se considerarían humanos. Este es el mayor nivel alcanzado por muchos devotos, el grado de un *Tao-shih* consumado.
- •••• Animal Bípedo (mono, oso, simio, etc.): Mediante un gran esfuerzo y comprensión, has abierto las puertas que mantienen a los seres inferiores en su estado distraído. Tu cuerpo, mente y espíritu pueden lograr cosas milagrosas y te has ganado el derecho de ser considerado un auténtico heredero del Do, un *Sihing*. Superar este punto requiere una devoción suprema y una práctica que normalmente lleva vidas perfeccionar.

••••• Verdadera Humanidad: Tu devoción te ha devuelto al estado original de la gracia humana. En este punto, ya no te preocupa qué *puede* hacerse, sino tan sólo qué *debería* hacerse. Sólo ahora puedes ser considerado un *Sifu*: un Maestro del Camino.

Poseído por: Akashayana y tal vez sus compañeros de mayor confianza.

Especialidades sugeridas: Estilo Externo (enérgico), Estilo Interno (meditativo), Estilos con Armas, Alquimia Energética, Katas, Técnicas de Forma Animal.

Seducción

Eres bueno en ser malo. Un maestro de la persuasión, puedes atraer a la gente a compromisos que de otro modo ignorarían o evitarían. No se trata de simple química, aunque sin duda puedes *aumentar* tu química con un poco de Magia de Vida o Mente. Este Talento refleja la combinación de seducción carnal y manipulación emocional que te permite enredar a la gente en tus manos (o en otras partes de tu anatomía…) siempre que quieras su atención.

La seducción no es siempre sexual, pero *sí* que juega con los deseos del objetivo. No tienes por qué ser una belleza para usar esta Habilidad; muchos seductores parecen ordinarios hasta que ponen este don a trabajar. Para los sistemas de juego asociados con las maquinaciones sociales, ver ***Ocasiones sociales e intriga*** en el **Capítulo Nueve**.

• Novato: Puedes ligarte a borrachos desesperados.

•• Ejercitado: Puedes tener a casi cualquiera que quieras.

••• Talentoso: Eres lo bastante bueno para convencer a la gente de ir contra lo mejor de sí mismos.

•••• Experto: Conectas tu encanto y desconectas sus cerebros.

••••• Maestro: Votos, hogares, corazones y matrimonios, son tuyos para romperlos según desees.

Poseído por: Espías, manipuladores, consumidores, Subversores, Extáticos, Nefandos, desconocidos atractivos, amantes demoníacos, vampiros en los múltiples sentidos de esa palabra.

Especialidades sugeridas: Sexo en Bruto, Apelar a las Filias, Falsa Inocencia, Dominar desde una Posición Sumisa, Movimientos Sutiles, "Seamos Chicos Malos", Crudo pero Efectivo.

Sueño Lúcido

La mayoría de la gente flota entre los sueños sin ninguna sensación de control. Tú no. Cuando eliges imponerte en las tierras oníricas, puedes alterar el tono de un sueño, cambiar los lugares, enfrentarte a las pesadillas de frente o incluso construir sueños de tu elección. Cosmológicamente, sabes cómo penetrar en la esencia de Maya y volverla a tu favor. Con práctica, puedes hasta crear un Trasfondo ***Heredad*** (ver más adelante) que encaje con tu temperamento.

En términos de juego, este Talento te deja manipular tus alrededores en un sueño (Percepción + Sueño Lúcido, dificultad 6); moldear nuevas estructuras (dificultad 8); o tomar un control total de ese sueño y tu lugar en él (dificultad 9).

También puedes usar este Talento para dirigir meditaciones conscientes (dificultades 5, 7 y 8, respectivamente) que te pueden



ayudar a obtener comprensión, resolver acertijos y lograr un estado de calma o resolución. Si estás meditando o soñando sobre un enigma concreto, tus éxitos (tras despertar) cuentan como si fueran de una tirada de Enigmas. Por ejemplo, Jennifer Rollins medita sobre un rompecabezas que quiere resolver, de modo que sus éxitos con Sueño Lúcido cuentan como éxitos para resolver ese rompecabezas; una vez deja el trance, entiende cómo encajan las piezas.

Para el Trasfondo ***Heredad***, ver esa entrada en este capítulo, **pág. 314-315**. Para los sistemas de juego de acertijos, rompecabezas y enigmas, ver ***Arte y ciencia*** y ***Ocasiones sociales e intriga*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 403 y 404**.

- • Novato: Eres consciente de tus sueños y puedes recordarlos si quieres.
- •• Ejercitado: Puedes intentar soñar un sueño concreto.
- ••• Talentoso: Tienes algún control sobre tus sueños.
- •••• Experto: Sabes cómo influir e interpretar sueños y aspectos de tu yo interior.
- ••••• Maestro: Entiendes los elementos metafísicos de los sueños y puedes manipularlos, recordarlos, inspirarlos o compartirlos a voluntad.

Poseído por: Chamanes, brujas, artistas, sabios, filósofos, investigadores oníricos, Merodeadores, artistas marciales, gente con sangre feérica, la policía onírica.

Especialidades sugeridas: Control Onírico, Despertar de Pesadillas, Enigmas Desconcertantes, Búsquedas de Visiones, Presagios, Combate Onírico, Heredades.

Vuelo

La gente no suele volar. Tú lo haces. Ya sea porque tienes (o puedes hacer crecer) alas y sabes cómo usarlas, o simplemente porque tienes práctica en el delicado arte de las maniobras aéreas, te sientes en casa tanto en el aire como en el suelo.

A diferencia de la Técnica ***Jetpack***, este Talento refleja un don para volar sin ayuda. Para poseerlo, un personaje debe tener alas o el poder innato (o Mágico) de volar. Métodos de vuelo realmente reducidos o precarios (escobas, alfombras, discos de levitación, etc.) también pueden contar como métodos de Vuelo; el control de los mismos implica más instinto y comodidad que dominio tecnológico. Cuando tomas los cielos, este Talento resulta útil para ascensos, caídas, aterrizajes, despegues, movimientos sofisticados, combate aéreo u otras proezas en el aire.

- • Novato: Caso de suicidio.
- •• Ejercitado: Ángel torpe.
- ••• Talentoso: Jugador de *quidditch*.
- •••• Experto: Vengador alado.
- ••••• Maestro: Danzante del viento.

Poseído por: Brujas, cambiaformas, gente pájaro, entidades angélicas o demoníacas, pilotos de alfombras voladoras, atletas arcanos, Tigres y Dragones.

Especialidades sugeridas: Escobas, Deportes, Combate Aéreo, Cazar, Bombardeos, Llevar Pasajeros, Levitación mediante Chi.

Técnicas secundarias

La Magia exige un amplio rango de habilidades. Especialmente entre los operativos de campo Tecnocráticos, el entrenamiento especializado proporciona la pericia para manejar desde un cañón de rayos a una carrera de caballos. De todas las categorías de Habilidades, las siguientes Técnicas pueden proporcionar el mayor espectro de Rasgos potenciales… y aun así, para ciertas Sendas, estas vocaciones secundarias pueden ser las Habilidades más vitales.

Acrobacias

Eres capaz de deslumbrantes proezas de gracia atlética. Pese a las limitaciones de la física y la biología, desafías la gravedad y haces que parezca fácil. Naturalmente, hay una intensa práctica y dedicación en tal disciplina; no es fácil y debes refinar tales técnicas con ejercicio constante. Pero tu flexible precisión parece directamente mágica y, especialmente si añades las Esferas Vida, Tiempo y Correspondencia, ¡puede ser literalmente inhumana!

- • Novato: Saltimbanqui experimentado.
- •• Ejercitado: Gimnasta de instituto.
- ••• Talentoso: Acróbata profesional.
- •••• Experto: Contendiente olímpico.
- ••••• Maestro: Artista del Circo del Sol.

Poseído por: Artistas marciales, acróbatas circenses, artistas callejeros, bailarines, gimnastas, trapecistas, atletas extremos, cambiaformas.

Especialidades sugeridas: Equilibrismos, Artes Marciales, Acrobacias de Riesgo, Caídas, Trapecios, Gimnasia de Competición, Suelo, Salto Mejorado, Parkour.

Armas de Energía

Cuando lo único que hay entre los espectadores inocentes y un Subversor de la Realidad rabioso eres tú, tu arma lanzarrayos y tu habilidad para usarla, ésta se convierte en una Técnica obligatoria. Pistolas láser, aceleradores de rayos de partículas, cañones de mano de plasma, disruptores ectoplásmicos y otro armamento avanzado exigen un manejo avanzado; cualquier *simio* puede disparar un revólver, pero sólo personal especialmente entrenado sabe cómo emplear armas hipertecnológicas.

Esta Habilidad refleja una comprensión básica de la tecnología de las armas de energía (o al menos la habilidad de conectarlas, apuntar en la dirección correcta y no volarte la mano con ella) y las técnicas esenciales para manejar, mantener, ajustar, cargar y almacenar las herramientas de seguridad Tecnocrática. Para una pequeña selección de armas de energía, ver ***La caja de juguetes*** en el **Apéndice II**.

- • Novato: *Stormtrooper* del Imperio.
- •• Ejercitado: Tirador competente.
- ••• Talentoso: Operativo de campo Tecnocrático normal.
- •••• Experto: Operativo de élite.
- ••••• Maestro: "Un rifle fasado de plasma del 48…".

Poseído por: Cíborgs, marines espaciales, Trajes Negros, agentes encubiertos, héroes Eteritas.

Especialidades sugeridas: Armas Pesadas, Tecnología Experimental, Reparaciones, Armas Pequeñas, Modificaciones de Campo, Armamento Cibernético, Operaciones en Microgravedad, Francotirador, Tecnología *Pulp*.

Biotecnología

Los cuerpos son las máquinas originales, y la tecnología inventa nuevas máquinas para ellos. Entiendes las conexiones entre los sistemas orgánicos y mecánicos, y puedes manejar los lugares en que se interrelacionan. Biotecnología, una Técnica absolutamente esencial para los cíborgs e ingenieros cibernéticos de Iteración X, los Progenitores, los Adeptos Virtuales y algunas facciones Eteritas, te da entrenamiento práctico y experiencia con tecnología cibernética. Naturalmente, necesitas varios Conocimientos de Ciencias para diseñar, inventar e instalar esa tecnología; con esta Técnica, sin embargo, tienes aplicaciones prácticas para respaldar toda esa información.

Para las reglas de equipo cibernético, ver el Trasfondo ***Mejora*** más adelante en este capítulo, **pág. 318-319**, y ***La caja de juguetes*** en el **Apéndice II**, **pág. 657-661**. Para la Biotecnología como foco Tecnomágico, ver las prácticas ***Cibernética*** e ***Hipertecnología*** en el **Capítulo Diez**, **pág. 578 y 581**.

- • Novato: Tienes una comprensión básica de los principios biotecnológicos y has visto el diseño e implementación de tal tecnología. Pese a tu falta de experiencia, puedes hacer reparaciones muy simples si es necesario.
- •• Ejercitado: Ahora tienes experiencia para hacer reparaciones básicas y puedes diseñar e instalar máquinas biotecnológicas simples.
- ••• Talentoso: Perfeccionado por el estudio, el trabajo de campo y la experimentación de laboratorio, eres realmente bueno en cuanto a la tecnología cibernética.
- •••• Experto: Eres lo bastante bueno para crear, instalar y mantener diseños radicales, realizar grandes reparaciones de tecnología existente y emplear casi cualquier Dispositivo o Procedimiento dentro de tu campo (las cosas raras de esos Eteritas chiflados probablemente están más allá de tu alcance... pero en serio, ¿entiende de verdad *alguien* a esos bastardos pirados?).
- ••••• Maestro: Podrías comparar notas con Tony Stark.

Poseído por: Cíborgs, técnicos de mantenimiento cibernético, División Q, geningenieros, científicos locos, transhumanistas.

Especialidades sugeridas: Clonación, Cibernética, Teorías Locas, Reparaciones, Modificaciones de Campo, Rediseño, Nanotecnología, Florónica, Biomecanismos, Biomods, Interfaz de Red.

Equitación

Sabes cómo ensillar, cuidar y cabalgar algún tipo de animal. Mediante una combinación de técnicas y afecto, tienes una buena oportunidad de ir donde quieres ir sin ser lanzado, pisoteado o posiblemente devorado por tu montura.

Ciertas bestias, por supuesto, son más difíciles de cabalgar que otras. Para monturas realmente peligrosas o exóticas (tigres, grifos, búhos gigantes...), probablemente necesitarás Equitación 3 o más para mantenerte en la silla. Bajo circunstancias desafiantes (combate, galopes difíciles, acrobacias, vuelos...), puede que necesites tirar Destreza + Equitación. Carisma + Equitación te ayuda a crear lazos con tu montura e Inteligencia + Equitación te permite saber cómo cuidarla, mantener tu equipo de monta y desentrañar las técnicas de equitación de alguien más. Para reflejar un vínculo inusualmente fuerte con los animales, ver el Talento ***Afinidad Animal,* pág. 290**.

- • Novato: Turista de rancho.
- •• Ejercitado: Jinete experimentado.
- ••• Talentoso: Jinete profesional.
- •••• Experto: Domador de caballos salvajes.
- ••••• Maestro: ¡Cabalga al tigre, ne-naaaaaa!

Poseído por: Vaqueros, medievalistas, atletas, mozos de cuadra, tipos adinerados, granjeros, viajeros preindustriales.

Especialidades sugeridas: A Pelo, Acrobacias, Susurrar a los Caballos, Técnicas Tradicionales, Espectáculos, Saltar, Combate, Justas, Carreras, Monturas Exóticas, Compenetración.

Hipertecnología

Está la tecnología mundana, y luego están las cosas de los Tecnomantes. Estas últimas no son, por supuesto, Mágicas (¡muerte a *esa* idea!). Pero aun así, sus principios trascienden la comprensión de las Masas y su pequeño y conveniente mundo. Los principios avanzados usados por la Tecnocracia, los Adeptos Virtuales, diversos científicos locos e incluso los tecnomantes de otras prácticas más tradicionales van más allá de las ciencias cotidianas. Estas tecnologías arcanas (nanotecnología, ordenadores trinarios, viajes extradimensionales...) parecen misteriosas hasta para muchos de los que las usan. Pero *tú* entiendes cómo funcionan estas cosas... y mediante esa comprensión, puedes modificar Dispositivos existentes, crear los tuyos o usar máquinas creadas por otros magos tecnomantes.

Con uno o dos puntos, un personaje con esta Técnica entiende sólo los principios tras los Dispositivos de su grupo; un Eterita, por ejemplo, puede desentrañar el funcionamiento de los artilugios de un colega, pero se bloquearía con un Dispositivo de Iteración X. Con tres o más puntos, ese mismo mag... *científico* podría descifrar las extrañas perversiones de la verdad científica tras esos rarísimos Dispositivos y, por extensión, usarlos o hasta modificarlos. En términos de juego, esto significa que una tirada con éxito de Hipertecnología permitiría al tecnomante usar una herramienta o Dispositivo que normalmente no le funcionaría por su diseño protegido o poco convencional. Si estás interpretando a un operativo Tecnocrático, esto es básico; los diseños retorcidos de los científicos locos comienzan a tener un sentido práctico... lo que significa que puedes convertir esos Dispositivos dementes a propósitos más *sensatos*.

Tus puntos en Hipertecnología no pueden superar a los de la Técnica ***Tecnología***. Si no entiendes lo básico, ¿cómo te vas a desenvolver con lo más complejo? Como con el Conocimiento Informática, tu habilidad para enfocar Efectos de Esfera mediante Hipertecnología puede estar limitada a tus puntos en este Rasgo. Para más detalles sobre prácticas Tecnomágicas, ver los epígrafes ***Cibernética***, ***Hipertecnología*** y ***Ciencia extraña*** y sus paradigmas e instrumentos asociados en la sección ***Prácticas*** del **Capítulo Diez**.

- • Novato: Entiendes las teorías básicas de ciencias alternativas.
- •• Ejercitado: "Esotérico" es sólo otra palabra para lo obvio.

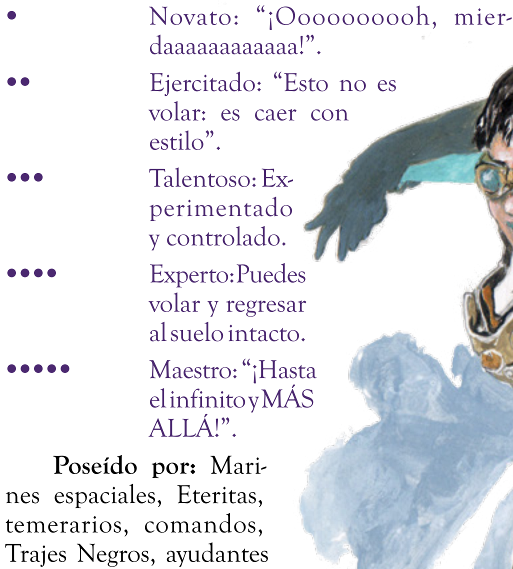
••• Talentoso: Puedes entender las perversiones tecnológicas de otros grupos.
•••• Experto: Las tecnologías de tus enemigos y rivales bailan al son que les programas.
••••• Maestro: Tu comprensión del universo es tan rica que pocas tecnologías eluden tus órdenes.

Poseído por: Científicos locos, Tecnócratas renegados, genios visionarios, *hackers* tecnológicos, operativos de la División Q, especialistas en diseño, operativos de campo de élite, Trajes Negros, expertos en artilugios.

Especialidades sugeridas: Hackear y Crackear, Improvisación, Reparaciones, Ensamblar Improvisadamente, Transformaciones Radicales, Armamento, Computadoras, Microtecnología, Nanotecnología, Teorías Experimentales, Teorías de Etertecnología, Modificaciones Callejeras, Anarcotecnología.

Jetpack

Para tu disfrute, dominas el tramposo arte de los dispositivos personales de vuelo. Con esta Técnica, sabes cómo controlar artilugios que te pones para volar. Como en la mayoría de Habilidades tecnológicas, tu éxito depende mucho de tu familiaridad (o falta de ella) con la tecnología concreta usada. Un Hombre de Negro lo pasaría tan mal con una mochila propulsora de los Eteritas como éstos con equipo estándar del NOM. Pero una vez hayas pasado cierto tiempo volando con un dispositivo, ya puedes ir por tu cuenta.



• Novato: "¡Oooooooooh, mierdaaaaaaaaaaaa!".
•• Ejercitado: "Esto no es volar: es caer con estilo".
••• Talentoso: Experimentado y controlado.
•••• Experto: Puedes volar y regresar al suelo intacto.
••••• Maestro: "¡Hasta el infinito y MÁS ALLÁ!".

Poseído por: Marines espaciales, Eteritas, temerarios, comandos, Trajes Negros, ayudantes de investigación, pilotos de prueba.

Especialidades sugeridas: Combate, Trucos, Persecuciones, Altas Velocidades, Botas Propulsoras, Microgravedad.

Tiro con Arco

Puedes disparar el arma a larga distancia más venerable de la humanidad: el arco. Más allá de sus obvias aplicaciones prácticas, esta Habilidad también puede convertirse en un arte meditativo (practicada por arqueros Zen y otros entusiastas). Como los arcos lanzan astas de madera, son buenas armas contra los vampiros… y como son casi silenciosos, son un instrumento eficiente para asesinos y espías.

Para más detalles sobre arcos y ballestas, ver el **Capítulo Nueve, pág. 419 y 452**.

• Novato: Niño en clase de tiro con arco.
•• Ejercitado: Arquero de un grupo de recreación histórica.
••• Talentoso: Cazador con arco.
•••• Experto: Katniss Everdeen.
••••• Maestro: Legolas.

Poseído por: Francotiradores, cazadores, comandos, asesinos, supervivencialistas, atletas, forajidos, recreacionistas, gente de culturas arbóreas, fans de *Los juegos del hambre*, aspirantes a elfo.

Especialidades sugeridas: Arco Largo, Ballesta, Cazar, Tiro con Arco a Caballo, Tiro de Exhibición, Matar de un Tiro, Técnicas Kyudu, Vuelo con Arco, Arcos Primitivos.

Tortura

Llámalo "interrogatorio mejorado" si quieres. Todos *sabemos* qué haces realmente: herir a la gente. Tal vez sólo "sigues órdenes"



o te das cuenta de que las amenazas inminentes a veces requieren instrumentos romos. Tal vez sencillamente disfrutas con ello, aunque no puedas admitirlo. Sea como sea que justifiques esta Técnica, destacas a la hora de causar sufrimiento mental, físico y tal vez espiritual. Esto puede deberse a un deber religioso, servicio militar, práctica mística o prerrogativa divina. O, simplemente, podrías ser un cabrón enfermo. Tanto si ese sufrimiento implica trauma brutal, agonía exquisita o "simple" manipulación emocional, tus técnicas llevan a la gente (quizá incluso a ti mismo) al límite (o puede que más allá) de lo que antes se consideraba aguante.

Incluso cuando se hace por "las razones correctas", la tortura presenta una proposición *extremadamente* arriesgada, especialmente para un entretenimiento interactivo. Pero sería deshonesto pretender que ciertos magos y operativos *no* practican la tortura como parte de su vocación. Muchas prácticas místicas incluyen ordalías, autotormento y hasta mutilación. Mientras, las temibles técnicas de lecciones ejemplarizantes e información protegida incluyen la tortura como otra parte más de su trabajo. En términos de juego, esta Técnica podría implicar un fundido en negro; si no, la escena no debería tratarse con ligereza o falta de respeto hacia los sentimientos de los demás jugadores. Sea cual sea el contexto, las escenas de tortura sin duda se consideran contenido maduro. Para más información sobre el tema, ver ***Desencadenantes, límites y fronteras*** en el **Capítulo Siete, pág. 345**, ***Acciones dramáticas*** en el **Capítulo Nueve, pág. 404**, y ***Ordalías y esfuerzos*** en el **Capítulo Diez, pág. 599**.

- • Novato: Abusón de patio.
- •• Ejercitado: Poli malo.
- ••• Talentoso: Interrogador de operativos encubiertos.
- •••• Experto: *Dominatrix* de élite.
- ••••• Maestro: Doctor nazi, inquisidor español o asesino en serie.

Poseído por: Sicarios, gánsteres, espías, agentes antiterroristas, Eutánatos y magos Extáticos de la Senda de la Mano Izquierda, operativos del NOM, doctores terroríficos, sádicos (seguros, cuerdos y de otros tipos).

Especialidades sugeridas: Juegos Mentales, Técnicas Exquisitas, Agonía Prolongada, Instrumentos Clásicos, Juego Sexual, Autotormento, Extracción de Información, "Obras de Arte", Dolor sin Daño.

Conocimientos secundarios

El conocimiento es el mejor amigo de un mago. Más allá de los Conocimientos básicos, **Mago** ofrece muchos tipos de Conocimiento, con frecuencia ligados a algún interés místico o Tecnomágico. La persona promedio probablemente ni ha *oído* hablar de algunos de estos campos de estudio, pero para ciertos Despertados, los siguientes Conocimientos opcionales pueden definir su Senda… o asegurar su supervivencia.

Conocimiento Regional

Conoces cierta zona como la palma de tu mano. En términos de juego, elige una región concreta (no mayor que una ciudad) que tu personaje tenga motivos para conocer. Las tiradas con éxito de Conocimiento Regional te ayudan a moverte, encontrar atajos y pillar costumbres, pistas y detalles de modos que ningún extraño podría entender.

Nota: La opción de ***El artesano capaz no*** se aplica a Conocimiento Regional. Para conocer un lugar, debes pasar tiempo allí.

- • Aficionado: Has analizado la zona en cuestión.
- •• Estudiante: Has vivido allí un tiempo.
- ••• Erudito: Has pasado mucho tiempo aprendiendo los secretos locales.
- •••• Profesor: No hay mucho sobre el lugar que *no* conozcas.
- ••••• Maestro: "Mi ciudad me llama, y yo contesto…".

Poseído por: Justicieros, policías, jefes del crimen, periodistas, leyendas rurales, gente de la calle, Trajes Negros, protectores del pueblo.

Especialidades sugeridas: Historia, Geografía, Vida Salvaje, Política, Atajos, Salidas, Crimen, Rumores, Escondrijos, Pandillas, Fuentes de Información, Secretos Bien Ocultos.

Criptografía

Un mundo lleno de secretos es un mundo lleno de códigos. Entiendes cómo funcionan, conoces los principios para crearlos y descifrarlos y tienes el tipo de mente que sigue las rutas adecuadas cuando rompe diversos códigos. Un trasfondo en matemáticas y codificación histórica acompaña a este Conocimiento, aunque otras Habilidades, como Enigmas, Esoterismo (Alquimia, Bibliomancia, Idiomas Codificados Secretos…), Ciencias (Matemáticas), etc. proporcionan una inestimable ayuda en esas tareas. Los magos son *realmente* buenos en convertir las cosas sencillas en un galimatías oscuro, por lo que ésta es una habilidad valiosa, aunque no especialmente común.

Con este Conocimiento, puedes crear códigos que sólo pueden ser descifrados por alguien que *supere* tu puntuación en Criptografía con su reserva de Inteligencia + Criptografía (alguien con una reserva de al menos cuatro dados podría vencer a Criptografía 3, pero no a Criptografía 4). También puedes intentar descifrar códigos con tus propias tiradas de Inteligencia + Criptografía. En ambos casos, la dificultad depende de la complejidad del código y la rareza de los elementos implicados. Si el código exige un conocimiento que quien desea descifrarlo no *posee*, es indescifrable, por supuesto. Por ejemplo, los criptógrafos japoneses no podrían haber descifrado el código basado en el navajo porque ni siquiera sabían que la lengua navaja *existía*. Pero incluso sin ese conocimiento, una buena tirada puede ayudarte a descubrir los *fundamentos* de un código incluso si no puedes leer su contenido, que suele ser la mitad del combate.

Para las reglas de códigos y descifrado, ver ***Situaciones sociales e intriga*** en el **Capítulo Nueve**.

- • Aficionado: Aficionado a las novelas de espías.
- •• Estudiante: Ingeniero de señales militar.
- ••• Erudito: Operativo de Inteligencia.
- •••• Profesor: Especialista en cifrado.
- ••••• Maestro: Descifrador supremo.

Poseído por: Fanáticos de los rompecabezas, especialistas de inteligencia, espías, alquimistas, analistas de comunicaciones, insurgentes, agentes antiterroristas.

Especialidades sugeridas: Codificación Matemática, Lenguajes Secretos, Códigos Místicos, Saberes Ocultos, Historia de

la Criptografía, Lógica retorcida, Computadoras, Simbolismo Artístico-Histórico.

Demoliciones

Sabes cómo hacer que las cosas hagan "*BUM*", normalmente sin volarte a ti mismo en el proceso. Esta peligrosa especialidad se vuelve especialmente importante en el nuevo milenio, en el que los artefactos explosivos improvisados se han convertido en armas populares fáciles de obtener. Este Conocimiento otorga familiaridad con el funcionamiento de la química y la tecnología de los explosivos, una comprensión de los diseños habituales, conocimiento de los patrones y efectos de una explosión y, en los niveles superiores, la pericia para desactivar muchos artefactos explosivos. Lo que *no* hace es proporcionar tecnología explosiva a prueba de tontos. Cuando las cosas explotan, siempre hay caos.

- • Novato: Modelaje, fuegos artificiales y tú.
- •• Ejercitado: ¡Anarquía!
- ••• Talentoso: Has entrenado con compuestos y artefactos explosivos y las precauciones relacionadas.
- •••• Experto: "Apártense: soy un profesional".
- ••••• Maestro: Un maestro del desastre, puedes desactivar y crear un amplio espectro de artefactos explosivos.

Poseído por: Cazadores de mitos, terroristas, antiterroristas, radicales, supervivencialistas, espías, pirotécnicos, especialistas militares, estrellas de YouTube, niños con más entusiasmo que sentido común.

Especialidades sugeridas: Artefactos Explosivos Improvisados, Eliminación de Bombas, Efectos de Escenario, Fuegos Artificiales, Coches Bomba, Materiales Improvisados, Mejoras Mágicas, Demolición de Edificios, "¡Mira *esto*!".

Farmacopea / Venenos

Las drogas son tu especialidad: drogas callejeras, compuestos herbales, medicamentos experimentales, psicoactivos, brebajes hipertecnológicos, etc. Entiendes los efectos de diversos compuestos químicos en el ser humano y tal vez también sobre otros animales. Este Conocimiento, una especialidad de chamanes, brujas, Progenitores, Extáticos, alquimistas y otros magos que emplean compuestos farmacéuticos, te permite (con los instrumentos adecuados) medir, reconocer, analizar, contrarrestar o administrar toda una gama de productos químicos. Como es normal, una mayor puntuación refleja mayor experiencia. Nunca sabrás *todo*, por supuesto, pero rara vez volarás a ciegas.

Un instrumento Mágico venerable, aunque turbio, la variante **Venenos** de este Conocimiento te permite alterar la química natural de las cosas vivas de… digamos, maneras *desafortunadas*. Brujas, alquimistas, asesinos y otros tipos sombríos son infames por su dominio de tales compuestos y, aunque puede que no quieras *publicitar* esa información, también eres experto en tales compuestos.

Para la reglas de venenos e intoxicación, ver ***Drogas, venenos y enfermedad*** en el **Capítulo Nueve,** **pág. 441-444**.

- • Aficionado: Traficante callejero.
- •• Estudiante: Estudiante de farmacia o sabio herbalista.
- ••• Erudito: Dr. Timothy Leary.
- •••• Profesor: Experimentado con compuestos místicos, esotéricos e hipertecnológicos.
- ••••• Maestro: Farmacopeísta de renombre.

Poseído por: Progenitores, Extáticos, alquimistas, místicos enteogénicos, traficantes de yerba, policías antivicio, Verbena, interrogadores, corruptores, juerguistas, científicos locos, profesionales médicos.

Especialidades sugeridas: Medicinas Mundanas, Hipermedicinas, Drogas Callejeras, Enteógenos, Brebajes Mágicos, Compuestos de Diseño, Remedios Herbales, Suplementos Nutricionales, Drogas que Alteran la Consciencia.

Finanzas

El dinero es el truco mágico humano definitivo y sabes cómo funciona. Comercio, tendencias, inversiones, mercados y riesgos te proporcionan estímulo mental, poder Despertado o Iluminado, fortaleza económica y, probablemente, mucho dinero (en términos de juego, el Trasfondo ***Recursos***).

Este Conocimiento, un Rasgo esencial para los Tecnócratas del Sindicato, enriquece a hechiceros, Adeptos, científicos locos y brujas sagaces y proporciona un componente clave para el *Ars Cupiditae*: una forma venerable de Magia basada en el deseo **(ver *El Arte del Deseo / Hipereconomía* en el Capítulo Diez, pág. 574)**.

- • Aficionado: Inversor listo.
- •• Estudiante: Empleado de banco.
- ••• Erudito: Corredor de bolsa profesional.
- •••• Profesor: Brujo de Wall Street.
- ••••• Maestro: El poder tras el trono.

Poseído por: Banqueros, corredores de bolsa, magnates, ejecutivos, periodistas, contables, inversores, bastardos ricachones, Nefandos corruptores, prohombres de la industria, amos del mundo moderno.

Especialidades sugeridas: Mercados Bursátiles, Tendencias de Inversión, Comercio Internacional, Señales de Advertencia, Comercio Interno, Leyes, Violar la Ley, Mercado Negro, Divisas, Poder de la Avaricia, *Ars Cupiditae*.

Medios de Comunicación

Los medios de comunicación de masas son la realidad de las masas… y sabes cómo moldear ambos. Dominas el bello arte y ciencia de moldear la percepción pública. Sabes a quién llamar, qué decirles, de qué hilos tirar y, probablemente, cómo sacar provecho del resultado. Aunque este Rasgo no proporciona necesariamente acceso a las grandes figuras de los medios (ver el Trasfondo ***Influencia*** para esas conexiones), entiendes la maquinaria de los medios y puedes guiarla a tu favor.

Las prácticas del ***Dominio***, el ***Arte del Deseo***, y el ***Hackeo de la realidad*** suelen depender de una comprensión de los medios (ver sus epígrafes en el **Capítulo Diez**), y los medios hasta pueden funcionar como un instrumento de ciertos tipos de Magia: ver la entrada de ***Medios de comunicación de masas,*** **pág. 596-597,** para más detalles.

- • Aficionado: Estudiante de Comunicación y Medios Digitales.
- •• Estudiante: Reportero.

- ••• Erudito: Periodista de carrera.
- •••• Profesor: Mandamás de una cadena.
- ••••• Maestro: Rupert Murdoch.

Poseído por: Escritores, editores, comentaristas, críticos de los medios, relaciones públicas, defensores de comités de vigilancia, blogueros, publicistas, celebridades, corruptores, representantes, políticos, activistas, Adbusters, Vigilantes del NOM, especialistas de adoctrinamiento mediante los medios.

Especialidades sugeridas: Control de Imagen, Política, Influencias, Calumnias, Leyes Audiovisuales, Medios Internacionales, Propaganda, Pánico, Subversión, Noticias Locales, Medios de Comunicación en Internet, Fuentes Alternativas, Películas, Televisión, Noticias por Cable, Concentración de Medios, Influencia en las Alturas, Entretenimiento, Anuncios, Caminar por la Frontera entre Verdad y Ficción.

Saber / Información de SR

Sabes más sobre la Gente de la Noche de lo que a ellos les gustaría que supieras. Sí, tu comprensión se filtra a través de las lentes de la perspectiva de tu grupo, pero es más de lo que una persona… o mago… normal entiende. Para los magos místicos, tal conocimiento es **Saber**: los secretos ocultos de los vampiros, criaturas cambiantes y otros. Entre los Tecnócratas, se conoce como **Información de SR**: información sobre los asuntos clandestinos de Subversores de la Realidad cuya misma existencia es una amenaza para el Consenso.

Distintas categorías de Saber incluyen: *Espíritus, Hadas, Criaturas Cambiantes, Vampiros, Fantasmas, Cazadores, Demonios, Magos* (obviamente…) y potencialmente otras. Cada categoría de Saber / Información de SR cuenta como una *Especialidad separada*; saber sobre los Vástagos del Sabbat no te enseñará nada sobre los Linajes de hadas Luminosas. La opción de ***El artesano capaz*** puede ayudarte a reunir una cantidad formidable de información sobre diversos grupos dentro de esas categorías, pero incluso entonces, tu conocimiento estará lleno de huecos, confusiones, prejuicios y mentiras. Estos seres secretistas ni siquiera tienen apreciaciones precisas de *sí mismos*, por lo que un foráneo (especialmente un Tecnócrata) tiene desventajas obvias en este sentido.

Otra cosa: pese a sus grandes rivalidades, las distintas facciones de magos no suelen tener información precisa sobre *las demás*. Un lanzador de runas Verbena podría reconocer a "uno de esos jodidos bastardos Tecnócratas sin alma", pero no es probable que sepa la diferencia entre un geningeniero Progenitor y un "Hombre Mágico" del Sindicato… o que le preocupe mucho, a no ser que tenga una Especialidad en Saber Tecnocrático.

- • Aficionado: Están ahí afuera…
- •• Estudiante: Has oído unos cuantos nombres y leyendas sobre ellos.
- ••• Erudito: Estas entidades tienen diversas estructuras sociales y has comenzado a entender en qué consisten.
- •••• Profesor: Aunque tu conocimiento es prejuicioso por tu propia perspectiva, puedes diferenciar a un Ventrue de un Setita y tienes alguna idea de qué significa esa distinción.
- ••••• Maestro: Se supone que no deberías saber tanto sobre ellos… pero lo haces.

Poseído por: Sabios, hechiceros, xenobiólogos, Trajes Negros, brujas, chamanes, operativos de campo, aventureros, emisarios, estrategas, interrogadores, analistas de inteligencia, cazadores de monstruos.

Especialidades sugeridas: Infernalistas, Merodeadores, Tradiciones, Tecnocracia, Dispares, Hadas, Vampiros, Criaturas Cambiantes, Fantasmas, Cazadores, Demonios, etc.

Sistemas de Creencias

Has estudiado lo que la gente cree, cómo lo cree, por qué cree en lo que cree y, tal vez lo más importante, dónde suele la gente tener ciertas creencias. ¿Por qué es importante? Porque cuando la realidad es tu mercancía, saber *por qué*, *cómo* y *dónde* cree la gente ciertas cosas te da una enorme ventaja cuando tratas de ajustarte a ellas o cambiarlas.

Como Rasgo, este Conocimiento abarca sistemas generales de creencias religiosas, políticas, económicas y filosóficas de todo el mundo mortal. Cuanto mayor sea tu puntuación, más extensa y específica será tu comprensión. Un solo punto te da información básica (*"muchos ciudadanos de EE.UU. tienden a ser moderadamente capitalistas, con un trasfondo cultural cristiano moderno y gran dependencia de los medios de comunicación"*), mientras que puntuaciones mayores reflejan una información cada vez más detallada y específica (*"la región de San Francisco incluye los extremos tanto de la ideología de derechas como de izquierdas de EE.UU., y los sistemas de creencias religiosas dominantes incluyen las creencias modernas y tradicionales de su amplia población china, hindú y japonesa; sistemas de creencias nativas americanas tradicionales y modificados; catolicismo mexicano; cristianismo protestante evangélico moderado; catolicismo estadounidense moderado; neopaganismo posmoderno; y varias síntesis de la Nueva era de pensamiento mágico pancultural…"*). Este tipo de comprensión puede ser extremadamente útil cuando estás haciendo Magia coincidente, recurres a las tradiciones locales, generas buenas impresiones o cambias las creencias de la gente a tu favor.

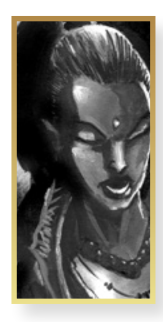
El Conocimiento Sistemas de Creencias también ayuda a un mago a entender el fenómeno de las "zonas de realidad" y aprovecharlo a su favor. Ver la sección ***Zonas de realidad*** en el **Capítulo Diez, pág. 611-617**, para más detalles.

- • Aficionado: Has obtenido conocimientos útiles de Wikipedia.
- •• Estudiante: Tienes una comprensión decente de las creencias religiosas y culturales actuales.
- ••• Erudito: Tienes una profunda comprensión de los sistemas de creencias dominantes por todo el mundo.
- •••• Profesor: Eres una autoridad destacada en religión comparada y filosofías políticas.
- ••••• Maestro: Karen Armstrong comprueba los datos de sus libros contigo.

Poseído por: Periodistas, misioneros, teólogos, historiadores, profesores, expertos, filósofos. eruditos en ciencias políticas, manipuladores de los medios, activistas políticos o religiosos, magos que cambian de paradigma.

Especialidades sugeridas: Creencias Regionales, Esoterismo, Sectas, Sucesos Actuales, Historia Religiosa o Política, Geopolítica, Religión Comparada, Manipular los Medios, Tendencias en Creencias, Hackear Paradigmas.

Trasfondos



Una medida de recursos tanto internos (Avatar, Arcano, Sueño, etc.) como externos (Aliados, Mentor, Recursos...), los Trasfondos te dicen mucho sobre la posición de un mago en la vida. Un hechicero carismático, por ejemplo, tendría Aliados, Contactos, Influencia, etc, mientras que un ermitaño solitario poseería un Avatar fuerte, mucho Arcano y tal vez un Familiar o Nodo. Como otros Rasgos, los Trasfondos vienen de elementos esenciales de la historia de ese personaje y suelen tener un papel significativo en la crónica en curso. Cuando escojas Trasfondos, entonces, asegúrate de tener buenas razones para aquello que eliges. ¿Quiénes son tus Aliados y por qué te ayudan? ¿Dónde está tu Nodo, cómo es y cómo adquiriste tan poderoso tesoro? Un Avatar alto refleja una entidad con una fuerte personalidad y objetivos propios; así que ¿cuál es tu relación con ese espíritu interior y cómo afecta a tu vida? Cada Rasgo debería tener orígenes, condiciones y una historia propia... al menos acerca de su lugar en tu vida.

En ciertas situaciones, puedes tirar tu Trasfondo como reserva de dados (o parte de una). Carisma + Influencia, por ejemplo, puede ayudarte a difundir un mensaje rápidamente, y Manipulación + Arcano podría ayudarte con el viejo truco de *"no soy el que estás buscando"*. Pero generalmente, tus Trasfondos reflejan *cosas que tienes disponibles*, no dados que tiras para lograr una tarea cualquiera.

Aunque tus acciones afectan al poder de tus Trasfondos, suele considerarse que éstos están fuera del control del jugador. Bajo las reglas del Sistema Narrativo originales no podías aumentar un Trasfondo con puntos de Experiencia, aunque el Narrador podía hacerlo por ti para reflejar eventos de la crónica. **Mago Edición Revisada** cambió esta regla, de modo que la decisión final depende de tu Narrador, ver **pág. 336**. Aun así, un Trasfondo cambiado generalmente refleja un cambio de circunstancias. Puedes intentar reclutar más Espías o convencer a más Aliados para que se unan a tu causa, pero el número exacto de gente que se une (o no) bajo tu bandera depende de las necesidades de la historia, no de los puntos que gastes para aumentar esos Rasgos.

Trasfondos por encima de cinco

Cuando dispones de los recursos de una enorme organización o has adquirido una riqueza o influencia monumentales gracias a tus Artes, una herencia o algún otro medio inusual, podrías exceder los límites normales de los Trasfondos. Esos niveles de influencia son *extremadamente* raros, propios de la gente más rica e influyente de la Tierra. Magnates del Sindicato, herederos de la hechicería Hermética, *hackers* poseedores de empresas informáticas... esa clase de personajes *podrían*, si el Narrador lo acepta, adquirir Trasfondos por encima del nivel habitual.

Sólo los siguientes Trasfondos pueden superar el valor de cinco. Éstos (*Aliados*, *Biblioteca*, *Espías*, *Influencia*, *Nodo*, *Recursos*, *Refuerzos* y *Requerimientos*) reflejan recursos externos que otros Rasgos no pueden igualar. Los demás Trasfondos *NO pueden* pasar de cinco; no puedes adquirir Avatar 6 o Mentor 8.

Cuando apuntes un Trasfondo por encima de 5, simplemente anota los primeros cinco círculos en el lugar normal y luego marca los siguientes en la línea de abajo, o bien escribe algo como "recursos 7" en tu hoja de personaje. Como todos los demás Trasfondos, estos Rasgos tan elevados no son gratuitos. La gente que posee compañías, tiene fortunas o mantiene vastas redes de espionaje necesita pasar mucho tiempo manteniendo esos recursos... y quienes no lo hacen no tardan en perder esas fortunas ante la mala suerte y subordinados de poca confianza. De modo parecido, un personaje necesita una justificación realmente buena para tal opulencia. Los Trasfondos entre 6 y 10 reflejan elementos fundamentales de la vida de un personaje.

Los Trasfondos tan elevados pueden desequilibrar seriamente una crónica. El Narrador puede negarse a que los personajes adquieran esos Rasgos tan altos. Aunque los permita, sugerimos *enérgicamente* limitar las puntuaciones de 9 y 10 sólo a los personajes del Narrador. Un solo personaje con Recursos 10 puede comprar casi todo o a todos; sólo hay un puñado de gente en la Tierra con toda esa riqueza, ¡y no es inteligente permitir a los magos de los jugadores estar entre ellos!

Compartir Trasfondos

La cooperación beneficia a todos. Un equipo de operativos Tecnocráticos (o, a discreción del Narrador, un equipo unido de místicos de mentalidad similar) pueden compartir ciertos Trasfondos. En el caso de los operativos de la Tecnocracia, es un procedimiento estándar; para los místicos, el grupo debe tener un propósito común y una conexión muy íntima entre sí (por ejemplo, un aquelarre de brujas, un laboratorio Eterita, una sociedad de *hackers*...).

Los siguientes Trasfondos pueden compartirse entre un mismo grupo: *Aliados*, *Biblioteca*, *Espías*, *Influencia*, *Laboratorio*, *Maravilla*, *Mentor*, *Nodo*, *Patrón*, *Recursos*, *Refuerzos* y *Requerimientos*. Los demás Trasfondos son demasiado individuales para compartirse de esta manera. Aunque los magos místicos pueden compartir sus puntos de Trasfondo para tener una *Capilla* común, los agentes Tecnocráticos tienen específicamente prohibido hacerlo. Cuando eres parte de la Unión, vas donde te dicen que vayas, perteneces al grupo al que te dicen que pertenezcas, y ni siquiera *pienses* en establecer tu propia base de control.

En términos de historia, los miembros del grupo acuerdan tener ciertos activos en común. El líder del grupo determina quién obtiene qué y cuándo, y luego hace lo necesario para asegurar ese Trasfondo para su grupo. En términos de juego:

- Los jugadores comparten sus puntos de Trasfondo y luego los colocan en ciertos Trasfondos que cada miembro del grupo puede usar. Estos Trasfondos se denominan por tanto Activos del Grupo o Trasfondos Compartidos en la hoja de personaje de cada miembro de ese grupo.

- Si un miembro de ese grupo se va, muere o pierde el favor del grupo, sus puntos de Trasfondo se retiran del total del grupo. A su vez, él pierde el acceso a esos Trasfondos Compartidos, asumiendo que siga vivo. Los otros miembros o bien pierden esos puntos permanentemente o los reemplazan con nuevos puntos propios.
- Cada personaje puede mantener unos pocos puntos de Trasfondo aparte para uso personal. Como mínimo, cada mago del grupo debería tener uno o dos puntos en el Trasfondo Avatar / Genio.
- Cuando el líder del grupo solicita nuevo equipo para su grupo, las oportunidades de éxito dependen de la relación del equipo con sus superiores. A una banda célebre de insatisfechos le costará más obtener equipo que a una fuerza de ataque eficiente. Los Trasfondos Compartidos pueden provenir de la pertenencia a un grupo mayor.
- Si un miembro concreto del equipo trata de "tomar prestado" un Trasfondo (ver más adelante), ese jugador hace la tirada. Si falla, puede afectar a todo el equipo, que puede acabar deshaciéndose del ofensor por el bien del grupo.
- Si los miembros del grupo quieren adquirir un Trasfondo elevado (ver ***Trasfondos por encima de cinco***), pueden hacerlo con permiso del Narrador. Se calcula el total de puntos y ese Trasfondo es propiedad del grupo. Sin embargo, un equipo que reúne activos realmente enormes puede atraer atención no deseada, especialmente si pertenecen a la Tecnocracia. Los miembros de la Unión siempre deberían recordar su lugar en el conjunto, y grandes Recursos (salvo para los operativos del Sindicato) podrían reflejar una actitud inmutua.

La membresía tiene sus privilegios: Trasfondos Tecnocráticos

Ciertos Trasfondos, marcados con un asterisco (*), *sólo* están disponible para miembros de la Unión Tecnocrática. Para acceder a ellos, tu personaje debe mostrar lealtad y constante devoción a la causa. Una actitud errática o inmutua también reducirá los Trasfondos externos de un Tecnócrata (Aliados, Influencia, Recursos...); después de todo, si no te muestras digno de confianza, no puedes esperar que tus superiores confíen en ti.

Otros Trasfondos tienen formas ligeramente distintas para los operativos Tecnocráticos. Estos Trasfondos tienen un nombre alternativo tras la barra (como Familiar / Compañero) y, en términos de juego, funcionan más o menos igual que su variante mística, pero son vistos de modo *muy* distinto por los propios personajes.

Solicitudes, subcontratación y préstamo de Trasfondos

Gracias a su compromiso con la Unión Tecnocrática, los operativos de la Tecnocracia gozan de varias ventajas en lo que respecta a los Trasfondos:

- **Equipar:** Antes de un trabajo, a los Tecnócratas se les proporciona el equipo esencial para esa misión. El supervisor (es decir, el Narrador) determina qué necesitarán los agentes y luego les proporciona el equipo adecuado. Los agentes, por supuesto, no *poseen* este equipo (es propiedad de la Unión Tecnocrática y les puede ser requisado en cualquier momento). Los Tecnócratas que tienen problemas con sus supervisores suelen recibir equipamiento defectuoso, inadecuado o no recibir ningún equipo en absoluto **(ver *Los seis grados* en el Capítulo Cinco, pág. 181-182)**. El equipamiento suele proporcionar a un personaje material mundano: pistolas, coches, dispositivos de

Regla opcional: Trasfondo diferencial

Para representar un personaje con varios tipos de recursos relacionados, tu grupo podría usar Trasfondos diferenciales. Esta regla opcional deja a un jugador adquirir el mismo Trasfondo varias veces para el mismo personaje, cada una reflejando un recurso separado.

Bajo esta opción, cada Trasfondo relacionado se define como un grupo o situación específicos. Unos Contactos, por ejemplo, podrían ser un conjunto de espías en el Vaticano y otros representar a un puñado de blogueros. Los infiltrados en el Vaticano podrían ser Espías • • • ("un área de alta seguridad"), mientras que los blogueros serían Espías • • ("varias áreas útiles"). Ambos grupos te proporcionarían tipos de información muy distintos y también tipos separados de acceso.

Los Trasfondos diferenciados pueden ser especialmente útiles cuando un grupo de recursos resulte comprometido o destruido (los espías del Vaticano son atrapados) o si tu personaje tiene varias identidades (los blogueros lo conocen como su amigo Getsemaní, pero los infiltrados en el Vaticano responden ante el misterioso Obispo Negro). Magos cambiaformas o gente que busque beneficiarse lo máximo posible pueden tener distintas cuentas de banco (Recursos), Nodos, Aliados o incluso Familiares. Cada uno se adquiere por separado, sin ningún "descuento". Sin embargo, si un Trasfondo falla, siempre puedes usar el otro.

Esta regla sólo se aplica a Trasfondos en los que un personaje podría tener varios recursos distintos relacionados. No puedes tener varios Avatares, Arcanos, Destinos, Sueños o Requerimientos. *Podrías*, sin embargo, tener varios Aliados, Contactos, Mentores, Bibliotecas... En todos los casos, cada Trasfondo exige el tiempo normal de atención: ¡un par de Familiares o Capillas serían muy difíciles de mantener! Y aun así, a ciertos personajes esta opción les proporciona toda una serie de posibilidades para un mundo siempre cambiante.

comunicación, etc. El equipo complejo, avanzado, caro o ilegal (*hardware* militar, camiones, espacio de oficina...) suele tener que solicitarse, a no ser que el supervisor / Narrador considere que es necesario para la misión.

- **Solicitar:** Como beneficiarios de la generosidad de la Unión, los Tecnócratas pueden rellenar una solicitud para el supervisor adecuado. Si la solicitud se concede, el operativo puede tener (*temporalmente*) equipo especializado o un Trasfondo que normalmente no posee. En ese caso, el personaje debe tener el Trasfondo Requerimientos; el jugador justifica la petición como personaje al Narrador, luego tira su puntuación de Requerimientos. La dificultad de la tirada es 7, pero puede ser menor o mayor si: el personaje se lleva muy bien (o muy mal) con sus supervisores; el equipo es fácil de conseguir; o es raro, frágil, caro o peligroso. Una tirada con éxito le proporciona ese equipo, fallar la tirada causa una simple negativa y un fracaso hace que se gane una amonestación por parte del supervisor ofendido.

- **Subcontratar:** Normalmente, los agentes Tecnocráticos pueden solicitar equipo apropiado para su Convención: un Traje Negro obtiene armas y equipo de vigilancia, un Ingeniero del Vacío obtiene hipertecnología de Ciencia Dimensional, ese tipo de cosas. Sin embargo, un miembro del Sindicato (y *sólo* un miembro del Sindicato) puede subcontratar equipo de otra Convención Tecnocrática. La dificultad de la tirada sigue siendo 7, modificada por la naturaleza del equipo y el estatus del agente solicitante.

- **Pedir prestado:** Un Tecnócrata bien conectado puede intentar que su Aliado, Contacto, Mentor o Patrón consiga el equipo por él. En este caso, el jugador tira por el Trasfondo adecuado. La dificultad sigue siendo 7, ajustada por las circunstancias. Un fallo equivale a una negativa (que también puede dañar la relación) y un fracaso significa que uno o ambos compañeros son cazados (lo que *sin duda* la daña). Cada éxito equivale a un punto de Requerimiento; si ya tiene este Rasgo, añade un punto a su valor habitual.

- **Pedir amablemente:** En este caso, un Tecnócrata usa su talento social con sus contactos. El jugador interpreta la petición y o bien hace una tirada social (Atributo Social + Habilidad, con Rasgos apropiados según la naturaleza de la petición: Manipulación + Política, Apariencia + Seducción, etc.); o bien tira Atributo Social + Trasfondo apropiado (Carisma + Aliados, por ejemplo). La tirada depende de qué hace el personaje para aprovechar el contacto. Usar Procedimientos Iluminados (es decir, Magia de Esferas) para conseguir lo que quieres en este tipo de negociación se considera *extremadamente* inmutuo, con terribles consecuencias para una o ambas partes si algo va mal.

- **Robar:** Un agente estúpido o desesperado puede tratar de “tomar equipo prestado de modo no oficial”, pero la Unión mantiene un *muy* buen registro de sus recursos y un agente que trate de robar alguno de éstos no durará mucho en este mundo.

Los siguientes Trasfondos pueden ser solicitados, subcontratados o prestados: Biblioteca, Dispositivo, Espías, Influencia, Nodo, Recursos y Refuerzos. Todos los demás implican una conexión personal con el Trasfondo concreto. En ningún caso los Rasgos solicitados se convierten en propiedad del personaje. Deben ser devueltos (en buen estado) al final de la misión.

Aunque un no Tecnócrata puede intentar que otro no Tecnócrata le preste un Trasfondo (con los límites habituales), ningún agente de la Unión prestará *jamás* equipo de la misma a un Subversor de la Realidad. Más allá de las horribles consecuencias de que lo pillen haciéndolo, la idea iría totalmente en contra de la naturaleza de un Tecnócrata. Sin duda, ese demente mago de la muerte tiene su utilidad como carne de cañón, pero *¿de verdad* confiarías en un lunático con un Generador de Alucinación Consensuada? Ni en broma.

Confiscación de recursos

El lado negativo de estas políticas adquisitivas es sencillo: lo que se da, se puede quitar. Un personaje o grupo que actúa de modo temerario, deshonroso o sospechoso puede que vea rescindidos sus Trasfondos. En este caso, el Narrador le arrebata los Trasfondos (posiblemente tras un juicio, humillación, o tal vez no). Salvo los Trasfondos personales (Destino, Encubrimiento, Genio e Hiperestudio), los Trasfondos de un Tecnócrata pertenecen en última instancia a la Unión, no al individuo. Los Tecnócratas sabios se comportan... o si no...

Los siguientes Trasfondos pueden confiscarse por orden de un supervisor: Aliados, Arma Secreta, Espías, Influencia, Maravilla, Mejora, Mentor, Patrón, Recursos, Refuerzos y Requerimiento. Compañeros y Contactos también pueden ser neutralizados (léase secuestrados o asesinados), y el acceso a Biblioteca, Constructo, Laboratorio o Nodo puede ser restringido o denegado. En resumen, un personaje Tecnocrático tiene grandes ventajas y una enorme desventaja: puede solicitar cosas muy por encima de su capacidad, pero esas cosas le pueden ser arrebatadas si se pasa de la raya. Así, se usan tanto las jugosas zanahorias como los palos afilados para controlar el comportamiento de un Tecnócrata, asegurar su conformidad, lealtad y devoto servicio.

Para más información sobre confiscación de recursos, ver ***Incumplimiento***, ***Los seis grados***, y ***Recompensas por el servicio*** en el **Capítulo Cinco,** **pág. 181-182**.

Trasfondos

Como se mencionó antes, la Tecnocracia define ciertos Rasgos de modo distinto a los magos místicos. Y, aunque los miembros de las Tradiciones comparten muchos términos comunes, los magos místicos y los tecnomantes de distintos grupos (o de ninguno) pueden definir sus Trasfondos según criterios Tecnocráticos (como Compañero en vez de Familiar) en vez de hacerlo según los términos o ideas normales de las Tradiciones. Como siempre, el Concepto guía la definición. Una sacerdotisa Bata’a es más proclive a ver su Avatar como un aspecto de los Loa, mientras que un friki informático auto-Despertado es más probable que vea su Yo Iluminado como una chispa llameante de Genio.

Aliados

En tiempos de necesidad, tienes amigos que te guardan las espaldas. Estos aliados pueden ser tipos duros amigos tuyos, animales serviciales, gente con conexiones que pueden usar a tu favor, recaderos o puede que incluso espíritus menores que harán algún favor ocasional cuando tengan ganas. Normalmente, este Trasfondo se refiere a humanos no Despertados o animales muy inteligentes (como una manada de lobos o un grupo de simios). Probablemente, son conscientes del lado más extraño de tu vida, pero no conocen los detalles de la sociedad mágica o de tus verdaderos poderes a no ser que elijas ponerlos en peligro compartiendo esos secretos con ellos. Sea cual sea su naturaleza o su relación contigo, estos aliados son personajes por sí mismos, con necesidades, miedos, motivaciones y objetivos que pueden coincidir con los de tu mago, pero que ocasionalmente también pueden chocar con ellos.

Cada punto en este Trasfondo te da un aliado con habilidades moderadamente útiles, o dos aliados que básicamente hacen recados y realizan tareas de poco valor. Con dos puntos o más, puedes aumentar la habilidad de tus aliados moderados o comprar más aliados menores y moderados. Por ejemplo, con dos puntos podrías elegir dos aliados moderados, cuatro compinches o un aliado importante más capaz que los menores. Los Aliados con Magia cuentan como mayores. Si matan a tus aliados o te abandonan de algún otro modo, este Trasfondo pierde los puntos que representaban esos personajes hasta que reclutes nuevos aliados para reemplazarlos.

En ciertos casos, este Trasfondo puede pasar de los cinco puntos: ver ***Trasfondos por encima de cinco*, pág. 301**. Para ver varios personajes de ejemplo, ver **Apéndice I**.

X	Sin aliados que te ayuden cuando lo necesites.
•	Un aliado de poder moderado o dos compinches menores.
••	Dos aliados moderados, cuatro compinches o un único aliado más poderoso.
•••	Tres aliados moderados o una combinación de menores y mayores.
••••	Cuatro aliados moderados, seis compinches menores o una combinación de los tres tipos.
•••••	Cinco aliados moderados o un conjunto de menores y mayores.
••••• •	Seis aliados moderados, una pequeña pandilla de compinches o uno o dos amigos realmente poderosos.
••••• ••	Siete moderados, un grupo de compinches o un puñado de compañeros fuertes.
••••• •••	Ocho moderados, un montón de seguidores o unos pocos tipos duros.
••••• ••••	Nueve moderados, una milicia privada o una pandilla de amigos importantes.
••••• •••••	Diez aliados capaces, un pequeño ejército o una pandilla realmente mortífera.

Arcano / Encubrimiento

Conoces el delicado arte de desaparecer. Ya sea mediante un truco no tan simple, la habilidad de nublar la mente de los hombres, disruptores sensoriales nanotecnológicos o algún poder innombrable de ocultación, posees un talento para perderte. Especialmente en la era de los teléfonos con cámara, las bases de datos globales, los rastreadores electrónicos, las muestras de ADN y los monitores de circuito cerrado en cada esquina, Arcano (o su versión Tecnocrática, **Encubrimiento**) es un Rasgo útil. Los registros se pierden, las cámaras funcionan mal o graban imágenes borrosas donde estás, la gente recuerda a "un *hombre*… o mujer, supongo, no estoy seguro". Aunque este talento no es *realmente* invisibilidad, te ayuda a mezclarte con las multitudes, emborrona tus rasgos en las cámaras y te permite colarte por los huecos de un mundo cada vez más monitorizado.

Para los magos místicos, Arcano es doblar la realidad mediante fluctuaciones de energía metafísica, como ecos o Resonancia. Por lo que respecta a la Tecnocracia, es un fenómeno perfectamente explicable… y te darán una explicación razonable tan pronto como una cumpla los rígidos criterios de difusión de información. La Unión prefiere mantener vigilados a individuos misteriosos, como el agente secreto John Courage, quien manifiesta este efecto Encubrimiento, pero es más fácil decirlo que hacerlo.

En términos de juego, sumas tus puntos de Arcano / Encubrimiento como dados adicionales a todas las tiradas de Sigilo. Tus oponentes ven reducidas sus reservas en Percepción o Investigación en esa misma cantidad siempre que alguien trata de rastrearte. Este beneficio dura tanto tiempo como pases desapercibido. En combate, la gente puede verte de forma normal, aunque los vídeos o fotos de esa pelea estén borrosas. Un personaje con Encubrimiento que corra gritando y llamando la atención, *llamará* la atención, aunque los testigos probablemente no se pondrán de acuerdo a la hora de describirlo en detalle tras el suceso. El efecto Arcano / Encubrimiento *no* oculta rasgos realmente memorables. Alguien con el pelo púrpura y tatuajes faciales va a llamar la atención, aunque puede que la gente discrepe en el tono de púrpura o las formas de sus tatuajes.

X	Llamas tanto la atención como cualquier otro.
•	Te camuflas en las multitudes.
••	Tu presencia desaparece de la memoria.
•••	Eres esa persona que cuesta recordar.
••••	Registros, fotos y hasta los recuerdos que hay de ti son pocos y difíciles de encontrar.
•••••	Eres como un fantasma en este mundo, conocido sólo por la gente en la que quieres confiar.

Armas Secretas*

Como un valioso conejillo de indias para la División Q de la Tecnocracia, tienes acceso a tecnología experimental. Cuando un nuevo Dispositivo alcanza el estado de prototipo, tus amigos (¿?) en Q te dan una explicación y luego te envían a comprobar cómo se comporta esa cosa sobre el terreno.

Este Rasgo, un Trasfondo *SÓLO* disponible para operativos de campo Tecnocráticos, te da periódicamente cosillas con las que jugar. Su puntuación refleja el tipo de cosas a las que tienes acceso para una misión concreta. Al igual que con Requerimientos, estos Dispositivos *no* te pertenecen: la División Q los quiere de vuelta, preferiblemente intactos, con un informe

completo sobre cómo funcionaron en tus manos. Con suerte, tendrás cosas buenas que decir; si las cosas van mal… bueno, al menos la División Q sabrá qué *no* hacer la próxima vez.

Los agentes favoritos reciben mejor equipo. El problema es que no siempre estás seguro de cuánto te estiman. Cuando te preparas para una misión, tu Narrador hace una tirada de un Atributo Social + Armas Secretas. El Atributo en cuestión depende del tipo de relación que tienes con el representante de la División Q: Carisma en la mayoría de los casos, Manipulación si el agente trata de jugar con el sistema y Apariencia si el agente le parece especialmente atractivo al agente de la División Q. La dificultad depende de cómo le cae tu agente al proveedor de la División Q. Fallar la tirada significa que el proveedor no tiene nada para ti esta vez; uno o dos éxitos te consiguen algo de dudoso valor y tres éxitos o más te dan material de primera. Un fracaso refleja un artilugio defectuoso, ya sea entregado a propósito por un proveedor disgustado o enviado al campo antes de que se solucionen todos los fallos. Como es una tirada secreta, no sabrás cómo salieron las cosas hasta que los uses sobre el terreno. Obviamente, ¡vale la pena llevarte bien con tu representante local de la División Q!

X	Agente típico: ¡no hay nada para ti!
•	Puedes obtener pequeños objetos triviales: lápices, lámparas, barritas nutritivas, etc.
••	Te envían pequeños objetos de utilidad limitada: sensores, fuentes de energía, pastillas energéticas, etc.
•••	Comienzas a obtener lo bueno: pequeñas armas, armaduras, suministros médicos, etc.
••••	Un agente de confianza, conoces las peculiaridades de varios armeros de la División Q porque acuden a ti para probar sus juguetes especiales. Estos objetos suelen ser útiles, pero están llenos de fallos complicados y tal vez peligrosos.
•••••	Obtienes todo de tipo de cosas guays y caras: armaduras, armas, equipo de transporte avanzado, etc. ¡*Ten* cuidado, 007!

Avatar / Genio

El Despertar define al mago. Tanto si piensa en él como un místico dios interior como si cree que es la Iluminación científicamente explicable de consciencias superiores, el Avatar o Genio permite a un Artesano de la Voluntad hacer las cosas que hace. Algunos Avatares son más potentes y efectivos que otros. Este Rasgo mide tu yo Despertado, refleja su capacidad de alterar y mantener Quintaesencia y determina cuán real es en las percepciones de tu personaje.

Todo personaje mago tiene un Avatar de algún tipo, pero a no ser que adquieras al menos un punto en este Rasgo, tu capacidad de *hacer* mucho con tu Magia es extremadamente limitada. Aunque tus tiradas de Magia se basan en *Areté*, no en el Avatar, tu personaje no será capaz de usar Quintaesencia para potenciar sus hechizos. La habilidad de un mago de absorber o usar Quintaesencia se basa en el Rasgo Avatar **(ver *Quintaesencia*, pág. 331-333).** Su yo superior también es débil, más un ascua que una hoguera. Pero una puntuación de Avatar / Genio elevada refleja un yo superior cuya personalidad distintiva le parece muy real al mago concreto.

X	Un Avatar efimérico apenas capaz de hacer Magia.
•	Una presencia notable que te permite absorber o gastar un punto de Quintaesencia.
••	Una presencia dinámica que te permite absorber o gastar dos puntos de Quintaesencia.
•••	Una entidad discernible que te permite absorber o gastar tres puntos de Quintaesencia.
••••	Un poderoso espíritu que te permite absorber o gastar cuatro puntos de Quintaesencia.
•••••	Una poderosa fuerza de Iluminación que te permite absorber o gastar cinco puntos de Quintaesencia.

Bendición

Alguien ha dejado su marca en ti. Esta marca suele ser beneficiosa, pero viene con asombrosos efectos colaterales. Tal vez siempre encuentras unas pocas monedas cuando las necesitas, pero te atascas con la cuenta cuando pides algunas bebidas con las chicas. Tal vez eres afortunado con el sexo, pero no encuentras una relación duradera. Este Trasfondo te da un beneficio menor al coste de una peculiaridad relacionada.

En términos de juego, Bendición te da un único beneficio narrativo menor. Este beneficio parece provenir de un elemento de la historia de tu personaje, uno ligado con las creencias que enfocan tu Magia. Un Akáshico, por ejemplo, podría considerarse bendecido por el dios del viento Fei Lian porque siempre hay una suave brisa que le refresca; una Hermana de Hipólita nunca se pierde (una bendición de Atenea), mientras que un jefe tuerto del Sindicato que produce una desconcertante sensación de androginia física y energética también parece saber algunas cosas que nadie debería conocer (nadie *llama* Odín al jefe, pero esa fotografía de dos cuervos en su pared apunta a una cierta familiaridad…).

Al mismo tiempo, este beneficio parece un poco… *raro*. ¿Por qué sopla una brisa en este apartamento cerrado? ¿Cómo *supiste* salir de este laberinto? ¿Es ese jefe "él"… o "ella"… o…? Uhm, creo que me limitaré a llamarlo "jefe". Esta sensación de extrañeza podría considerarse un poquito de Resonancia constante, un guiño de tu dios patrón, un rasgo de corrientes de realidad localizadas o lo que te parezca apropiado. La explicación obvia es que es una señal de la figura que te bendijo, pero este tipo de cosas no suelen pasar en el mundo *real*, ¿verdad?

Como los Trasfondos Sueño, Leyenda, Vida Pasada y Tótem, Bendición liga a tu mago a fuerzas mayores que él. Aunque, en la mente de tu mago, estas fuerzas parecen provenir de sus creencias más profundas (y así, podrían ser una forma de Magia sin control), siguen siendo, en última instancia, un misterio. Odín no se aparecerá a la puerta de ese jefe diciendo: *"Eh, adivina quién te hizo andrógino"*, aunque ciertos elementos narrativos pueden hacer la respuesta obvia para alguien familiarizado con la mitología nórdica (la foto de los cuervos, el ojo, el modo en que los cuervos siempre vuelan cuando el jefe sale a pasear…, esa clase de cosas). El personaje puede no admitir que cree en las Bendiciones ("¿Viejos dioses vikingos? ¡Ridículo!"), pero hay una conexión ahí que va más allá de lo que todos sospechan (el jefe aún recuerda con cariño ese libro de mitología nórdica de tercero…).

En términos de juego, elige una habilidad de origen narrativo que no sea de combate y que conceda a tu personaje un talento poco común. Cuanto mayor sea la puntuación, más útil es ese talento. A diferencia de la entrada Bendiciones de la **Guía de las Tradiciones**, este talento NO se elige entre Efectos de Esferas, Méritos o Defectos; en su lugar, es un giro menor del destino que influye en la vida del personaje en términos narrativos, como en los siguientes ejemplos (ese Trasfondo Bendición, un conjunto abierto de superpoderes con causas, efectos y sistemas conflictivos, ha sido revisado para esta edición).

Tu Bendición debe seguir ciertas directrices:

- Está basada en las creencias del personaje sobre el mundo: en resumen, su paradigma Mágico.
- Está ligada a la historia personal de tu mago, probablemente a algo de su infancia.
- Está conectada a algún tipo de figura sobrenatural / mítica / paranormal (un dios, un héroe, un arquetipo, una reina feérica), cuyo favor encaja con tu concepto de personaje.
- *No* influye en el combate, excepto tal vez de un modo indirecto (tus cuchillos se mantienen afilados, siempre te queda una bala en la recámara, tus puños tienen efectos sonoros de cine, etc.).
- Tampoco influye en las tiradas de Magia. Aunque una Bendición puede influir en la elección de las Esferas del personaje y debería estar ligada a su Foco, *no* alterará la dificultad de las tiradas de Areté al lanzar hechizos.
- No supone una muestra obvia de fenómenos inhumanos o imposibles (como vuelo, piel de hierro, manos ardientes…) y puede tener una explicación racional y científica.
- Tiene una peculiaridad extraña adecuada, también narrativa, con efectos que siguen o reflejan la Bendición (la extraña brisa, un ojo y la afinidad con los cuervos, una tendencia a confundir indicaciones, aunque nunca te pierdas, etc.).
- Si el personaje rompe con su patrón aparente, como con un grave insulto o una conversión religiosa, entonces la Bendición desaparece (los dioses *odian* la ingratitud).

Estas Bendiciones comparten una clara conexión con la figura que aparentemente favorece a tu personaje: un hombre bendecido por Pan siempre vuelve a casa con la mujer (u hombre) más guapa del club, aunque él sea bien peludo y oloroso; la mujer bendecida por Alá tiene un don para improvisar poesía, aunque nunca escribe ninguna; esa chica bendecida por la Dama del Lago siempre lleva cuchillos afilados… y le encanta nadar; ¿ese tipo apodado “Lucifer”? No es *realmente* un demonio ni nada de eso, pero parece capaz de convencer a la gente *de lo que sea*… y ¿su piel no parece un poco… *roja*…?

Las Bendiciones no son infalibles. En situaciones de alto riesgo, puede que el personaje aún tenga que realizar una tirada para tener éxito. Si, por ejemplo, el tal Lucifer quiere hablar con alguien importante para convencerle de algún plan realmente loco, su personaje debe tirar. En esas tiradas, el Narrador resta a la dificultad requerida un nivel de dificultad por punto de Trasfondo. Nuestro Lucifer, por ejemplo, tiene Bendición 4, por lo que sustrae un –4 a la dificultad de su tirada. Una Bendición *no* afecta a las acciones de combate o las tiradas de invocar Magia, por lo que *no altera* esas tiradas.

Como se sugirió antes, este Trasfondo encaja bien con Destino, Leyenda, Vida Pasada y, especialmente, Tótem. El Narrador tiene la última palabra sobre los efectos y manifestaciones de la Bendición y puede vetar una que no encaje en la crónica, parezca demasiado peligrosa o desequilibre el juego demasiado a favor del personaje.

X	Ninguna figura te favorece.
•	La vida te concede pequeños favores: tus ropas siempre parecen limpias y planchadas, tu cocina nunca se ensucia, encuentras billetes pequeños en el suelo, etc.
••	Te favorecen pequeñas cosas: siempre encuentras aparcamiento, ganas pequeñas cantidades siempre que juegas a la lotería, logras el número de alguien siempre que lo pides, etc.
•••	Posees una extraña afinidad hacia ciertas cosas: todo lo que cocinas siempre sabe bien, nunca te pierdes o pierdes tus llaves, los bebés se duermen al instante cuando los acunas, etc.
••••	Tu don parece claramente asombroso: los niños se callan cuando se lo dices, tus sugerencias siempre parecen razonables, te acuestas con quien deseas, etc.
•••••	Una gran bendición te sigue: a tu cartera y cuenta de banco siempre les queda un dólar, a tu pistola le queda la última bala, conoces secretos que nadie debería conocer, etc.

Biblioteca

Guau… ¿la gente *necesita* libros en la Era de Internet? Bueno, de hecho, sí. Aunque Internet tiene un suministro casi infinito de información, sigue habiendo mucha sólo disponible en libros. Especialmente, cuando tratas con información esotérica, mística, histórica o académica, una buena biblioteca te proporcionará datos que ninguna búsqueda abarcará. Por mucho que los magos del nuevo milenio hayan aprendido a apreciar Internet (o sufran por la falta de ese aprecio), los archivos físicos siguen siendo esenciales para el estudiante serio de las Artes Mágicas y las Hiperciencias Iluminadas.

A finales del siglo XX y principios del XXI, este Trasfondo refleja acceso a un archivo multimedia vital para ese mago concreto. Puede que un mago anticuado sacuda su canosa cabeza con desaprobación ante esa estupidez de Internet, pero hasta él tendrá fotos, grabaciones, rollos de película y probablemente hasta *¡glups!* DVD, CD o MP3 en su archivo, aunque sólo sea porque gran parte del siglo pasado se ha grabado en esos medios. Una bruja urbana podría tener una colección pequeña aunque importante de tomos Mágicos clásicos o viejas revistas psicodélicas de los sesenta para complementar su conexión de banda ancha, y hasta el transhumanista más sublime conserva unas pocas copias arrugadas de *Mondo 2000* o *Piss Clear* en su

colección. La naturaleza exacta de tu Biblioteca dependerá de tu personalidad y te dará acceso ilimitado a una cantidad impresionante de información cuando la necesites.

Como tu Trasfondo Biblioteca se centra en un almacén de información útil para tu mago, incluye material que te ayuda a investigar tus Habilidades y Esferas elegidas. Necesitarás aumentar tu colección de vez en cuando, cuando aprendas sobre nuevos temas (no es raro que los magos suelan consumir información compulsivamente), pero entonces podrás investigar cuestiones que lidien con esos Rasgos si superas una tirada de Rasgo Mental + Biblioteca. Tales investigaciones, por supuesto, exigen tiempo y esfuerzo... y con archivos más grandes, ¡ese tiempo y esfuerzo pueden ser sustanciales!

Para reflejar archivos enormes, este Trasfondo puede pasar de 5. Un grupo unido y de confianza también puede compartir este Trasfondo y crear archivos realmente impresionantes. En este caso, la Biblioteca del grupo equivale a la puntuación más alta del grupo más un punto por cada contribuyente adicional (una cábala cuyos miembros tienen Bibliotecas con puntuaciones de 3, 2, 2 y 1 tendrían una Biblioteca combinada de 5). Después de todo, un archivo combinado tendrá material redundante y... ¿cuántas copias de *Harry Potter y el Prisionero de Azkabán* necesitas?

Para más información sobre ***Aumentar y aprender Rasgos***, ver la sección con ese nombre más adelante en este capítulo, **pág. 336-337**.

X	Esas copias de Cosmo no te ayudarán a aprender Esferas.
•	Tienes unos pocos libros de bolsillo de la Nueva era.
••	Mucha ficción, poca substancia.
•••	Hay alguna cosa útil cuando buscas en ella.
••••	Tu colección de información arcana es respetable.
•••••	Tienes una colección muy decente de diversos saberes.
••••• •	Gozas de un vasto archivo personal.
••••• ••	Tu base de datos cuenta con extensa información escrita, grabada y virtual.
••••• •••	Tienes pleno acceso a un archivo nacional.
••••• ••••	Gozas de acceso ilimitado a bases de datos personales, nacionales y clasificadas.
••••• •••••	Si tienes tiempo (y ayuda) suficientes, puedes acceder a casi cualquier cosa escrita y almacenada. Podrías no *entenderlo* (¡malditos códigos, lenguas perdidas e idiomas extranjeros!), pero probablemente podrás *encontrarlo*.

Capilla / Constructo

En el peligroso mundo de los Despertados, siempre es buena idea tener socios de ideas similares y una fortaleza con buena seguridad. Desde la Edad de Oro de la Hechicería, esos lugares han sido llamados *Alianzas*: centros en los que un grupo de magos aliados vigilan el territorio, combinan recursos y acuerdan ayudarse y defenderse unos a otros cuando hay necesidad. Años más tarde, la Orden de la Razón adoptó esa idea y construyó la Unión Tecnocrática según ese principio. En el siglo xx, los magos de las Tradiciones llaman a esos lugares *Capillas*, la Unión los llama *Constructos* y otros magos los llaman según les resulte culturalmente apropiado (templo, logia, mezquita, etc.).

En términos de juego, una Capilla o Constructo es una base de operaciones. Un personaje con este Trasfondo pertenece a una de esas bases y tiene ciertos beneficios, pero también responsabilidades, hacia el grupo que la mantiene. La mayoría de agentes Tecnocráticos pertenece por defecto a un Constructo: así es como opera la Unión. Los magos místicos tienen más opciones, pero muchos de ellos pertenecen a Capillas por cuestiones prácticas. Después de todo, la unión *hace* la fuerza.

Dado que las reglas de creación de personajes de **Mago** asumen que los personajes iniciales son nuevos en el juego Despertado, un personaje con este Trasfondo comienza como un miembro de bajo rango de una fortaleza establecida. Obtiene el beneficio de pertenecer a un grupo de colegas más viejos y experimentados (probablemente personajes del Narrador), pero también comienza en la base de la jerarquía. Los veteranos le encargan recados y tareas para la Capilla y carece de influencia política en el grupo. Ascender es una de las claves del viaje de un joven mago.

Un grupo de magos místicos también puede crear su propia Capilla, una opción que no es posible para operativos de la Tecnocracia (la Unión desaprueba tal individualismo). Al compartir puntos entre los miembros, el grupo puede acceder a los recursos necesarios para construir un lugar propio. En términos de juego, estos puntos de construcción reflejan tiempo, dinero, favores, trabajo y otras cosas gastadas en el proceso de establecer la fortaleza (en ***El Libro de las Capillas*** se estableció un sistema basado en puntos, pero ese sistema se ha descartado). Cuantos más puntos reúna el grupo, mayor puede ser la Capilla.

Casa ocupada segura	10-20 puntos.
Pequeño santuario	21-30 puntos.
Capilla mística	30-70 puntos.
Fortaleza	71-100 puntos.
Centro de poder	101+ puntos.

Una Capilla o Constructo puede tener la forma que parezca apropiada. Uno puede ser una arboleda boscosa; otro podría ser un cine abandonado; un tercero puede ser un demencial laboratorio apartado; y un cuarto podría ser una tienda en un edificio de oficinas, un gran salón vikingo, un despacho de abogados o tienda de maquinaria. Las Capillas y Constructos de bajo nivel tienen pocos recursos mundanos: algunas protecciones Mágicas, un sistema de seguridad, tal vez un puñado de ayudantes no Despertados, servicios de comunicaciones y cosas similares. En el nivel de Capilla mística, el lugar puede tener parafernalia sobrenatural: estanques de observación, portales a los Reinos del Horizonte, espíritus guardianes, ese tipo de cosas. Las fortalezas y centros de poder tienen extensos recursos mundanos y Mágicos / hipertecnológicos: esos lugares deberían discutirse en profundidad con el Narrador y exigir enormes inversiones de tiempo, poder, trabajo y materiales.

La estabilidad de esta reserva depende de la cooperación continuada y supervivencia de los contribuyentes. Si un mago se va o lo matan, se pierden sus puntos. Si todo el grupo se rompe, se pierden todos los puntos y la Capilla se disuelve. Los supervivientes

podrían compartir algunos puntos de Experiencia para reemplazar la contribución perdida. Si no, esa Capilla se une a las muchas compañías y fortalezas rotas esparcidas por la historia de los magos.

Por cierto, los demás Trasfondos conectados a la Capilla deben adquirirse por separado. Pueden añadirse a una Capilla los siguientes Trasfondos: *Aliados*, *Arcano*, *Biblioteca*, *Culto*, *Criados*, *Espías*, *Familiar*, *Influencia*, *Maravilla*, *Mentor*, *Nodo*, *Patrón*, *Recursos* y *Refuerzos*. Para más detalles sobre compartir puntos de Trasfondos, ver ***Compartir Trasfondos*, pág. 301-302**.

X	Ningún lugar al que llamar hogar.
•	Un punto compartido o membresía en una pequeña casa ocupada.
••	Dos puntos compartidos o membresía en un pequeño santuario.
•••	Tres puntos compartidos o membresía en una Capilla o Constructo promedio.
••••	Cuatro puntos compartidos o membresía en una fortaleza.
•••••	Cinco puntos compartidos o membresía en un centro de poder.

Certificación

En una era en la que necesitas permiso para cualquier maldita cosa imaginable, las certificaciones correctas pueden salvarte de muchísimos problemas. Con este Trasfondo, tu personaje tiene papeles oficiales que le permiten realizar alguna actividad regulada: cazar, conducir, operar máquinas pesadas, practicar la medicina, poseer ciertas armas, etc. En general, tales actividades implican riesgos, exigen entrenamiento especial, afectan a la sociedad en su conjunto, o una combinación de las tres. Las certificaciones simples, como un permiso de pesca, son fáciles de obtener, mientras que las actividades realmente peligrosas o complejas requieren mayores niveles de certificación.

A no ser que tu personaje haya logrado obtener un permiso sin el entrenamiento adecuado, necesitarás al menos un punto en una Habilidad relacionada por cada punto en este Trasfondo; para una licencia médica, por ejemplo, se necesitarán al menos cuatro puntos de Medicina. Asumiendo que tu personaje tenga las habilidades adecuadas (o haya pagado los sobornos adecuados), puedes obtener certificaciones para identidades alternativas (ver ***Identidad Alternativa***), para reflejar a un personaje con los papeles adecuados bajo diversos nombres.

Las certificaciones oficiales conllevan un nivel de visibilidad. Éstas pueden ser comprobadas por las autoridades y, aunque un permiso de armas pesadas puede darte acceso a algún equipamiento impresionante, también asegura que serás una de las primeras personas buscadas por la policía cuando alguien cometa un crimen con esas armas.

X	Lo normal: permiso de conducir, documento de identidad, nada especial.
•	Licencia de caza, licencia de negocios, pasaporte para un país abierto, etc.
••	Certificado de enseñanza, licencia de fisioterapia, certificación de buceo, licencia de contabilidad, permiso de armas básicas, etc.
•••	Permiso de armas ocultas, licencia de manejo de material peligroso, clero ordenado por la iglesia, certificado de socorrista, licencia de detective privado, permiso de piloto privado, etc.
••••	Permiso de armas de clase C, certificado médico colegial o profesional legal, licencia de piloto de aeronave profesional, operativo de inteligencia del gobierno, etc.
•••••	Inmunidad diplomática, licencia para matar.

Contactos

Conoces a gente que sabe cosas. Aunque tales contactos no son tan útiles o fiables como los Aliados, pueden ayudarte a extraer información, difundir mensajes, mover los hilos y pedir pequeños favores (conseguir entradas para un concierto en el que ya se han agotado, localizar un apartamento barato para alquilar, conseguir una reunión con el jefe de policía, etc.). Naturalmente, esa gente también querrá tu ayuda de vez en cuando. Siempre y cuando una espalda rasque a la otra, esta gente puede resultar muy útil.

La naturaleza de tu Trasfondo Contactos depende del Concepto e historia de tu personaje. La chica huida de casa llamada Jinx, por ejemplo, tendría contactos entre la gente de la calle, mientras que el ejecutivo Malcolm tiene contactos en el mundo de los negocios. En su área de experiencia, los contactos pueden encontrar o proporcionar la información adecuada. Jinx puede aprender cómo hacer el puente a un coche y Malcolm puede obtener información sobre acciones de empresas automovilísticas, pero probablemente ni Jinx ni Malcolm conocerán a alguien que pueda rastrear la matrícula de un coche. Si buscas contactos fuera de tu especialidad, siempre podrías buscar algunos nuevos o podrías usar los que tienes para encontrar lo que necesitas (en términos de juego, la segunda opción aumenta la dificultad de tu tirada en +2 o más).

Cuando llames a tus contactos, tira el Atributo Social adecuado + Contactos. La dificultad depende de la naturaleza de la información que tratas de divulgar o el favor que intentas obtener. Si tienes éxito obtienes lo que necesitabas, pero si fallas, obtienes información errónea, un mensaje deformado o nada de nada. Un fracaso significa que has cabreado a alguien: o bien tu contacto te vende o te manda a la mierda, tras lo cual se aparta de tu red por un tiempo.

Cada punto en este Rasgo refleja un gran Contacto, un personaje desarrollado como un Aliado. Podrías también establecer contactos casuales superando una tirada de un Rasgo Social o Mental + Contactos, pero costará más trabajar con estas fuentes (la tirada tiene mayor dificultad) y no son tan fiables en lo que respecta a información sensible.

Este Trasfondo puede superar los cinco puntos. Para redes de información que tratan con información sensible o secreta, ver el Trasfondo ***Espías***.

X	Nada, todo depende de ti.
•	Un contacto.
••	Dos contactos.
•••	Tres contactos.
••••	Cuatro contactos.
•••••	Cinco contactos.



••••• •	Seis contactos.
••••• ••	Siete contactos.
••••• •••	Ocho contactos.
••••• ••••	Nueve contactos.
••••• •••••	Diez contactos.

Criados

"¿Qué será esta noche, señor?". Cuando la batalla ha terminado (o poco antes de empezar), un fiel criado puede vendar tus heridas, afilar tus armas, limpiar los cuerpos y asegurarse de que vas a llegar a tu junta de las ocho en punto de la mañana.

A diferencia de Aliados o Familiares, esos Criados no dominan las Artes místicas o el combate; a diferencia de Refuerzos o Espías, no son pistolas o fuentes de información sin rostro. Cada criado es un devoto sirviente, empleado, servidor controlado mentalmente, constructo de laboratorio o incluso un espíritu de muy poca importancia que cumple tus órdenes con un sentido decente de la lealtad. Se ocupará de tu casa, tu equipamiento y tus tareas rutinarias en general. Tal vez sea un ayudante de laboratorio patético, un aprendiz mundano, un amante o un amigo devoto. Es tu Igor, tu Moneypenny. Mientras los trates con respeto (y tal vez aunque no lo hagas), este Trasfondo te dará un par de manos extras.

Como en los Trasfondos antes mencionados, cada Criado es un personaje del Narrador pleno. La lealtad de ese personaje depende mucho de las circunstancias, pero en general puedes contar con él a no ser que las cosas vayan realmente mal. Salvo unas pocas excepciones, sus habilidades son estrictamente mundanas. Podría saber algo de yoga o tener experiencia de oficina, ¡pero no cargará con una ametralladora! Si entrenas a un Criado, el personaje pasa a ser un Aliado.

Los constructos de laboratorio y los criados espirituales son esencialmente humanos normales con algún efecto y origen especiales, pero sin poderes inusuales más allá, tal vez, de una fuerza inusual o la habilidad de flotar por la casa. Aparte de eso, son sólo gente normal. La gente rica tiene varios criados en el personal, pero no necesitas ser rico para tener este Trasfondo. Un mago sin techo podría gozar de la lealtad del niño que salvó de un padre maltratador.

X	Te lavas tu *propia* ropa.
•	Un criado.
••	Dos criados.
•••	Tres criados.
••••	Cuatro criados.
•••••	Cinco criados.

Culto

Cualquier mago con carisma puede tener amigos, pero este culto va más allá de la mera amistad. Estos devotos confían en ti y te veneran tan profundamente que, cuando los reúnes y diriges, pueden contribuir con sus creencias a tus rituales.

La naturaleza de tu culto no importa. Podrías ser una figura religiosa con una congregación, un artista con fans especialmente devotos, un profesor cuyos estudiantes literalmente lo veneran

o cualquier otra cosa parecida. Lo que importa es la *creencia*: tu culto te acepta como alguien que hace maravillas y quieren ser parte de esa magia... por lo que lo son.

Como se detalla en ***Aliados, asistentes y cultos*** y en ***Actuar en concierto*** **(Capítulo Diez, pág. 532 y pág. 542-543)**, un grupo de ayudantes que comparten una creencia común que ayuden a un mago en un conjuro ritual añaden dados a la tirada de éste. Tales rituales pueden implicar tanto Artes místicas como Tecnomagia, *siempre que todos participen*. En la mayoría de casos, todos los personajes implicados deben ocupar el mismo espacio físico durante el ritual; una potencial excepción podría ser un grupo en línea vinculado por Magia de Mente o una conferencia tecnológica (una fiesta *LAN*, videoconferencia, etc.). Los ayudantes deben tener una convicción absoluta y no estar afectados (al menos por el momento) por distracciones externas.

Los miembros del Culto son Durmientes típicos no especialmente hábiles más allá de su absoluta fe en ti. Los ayudantes poderosos son Aliados, Criados, Refuerzos u otros personajes mayores. Esta gente, no obstante, tiene alguna razón vital para creer en lo que haces. Esto supone que debes satisfacer su confianza. Si quieres que confíen, al menos debes parecer la persona que esperan que seas. Si su fe titubea, pierdes los beneficios de este Trasfondo.

Es posible tener un culto mayor, por supuesto: un predicador popular podría tener cientos de devotos. Pero a partir de cierto punto, ellos ya no pueden ayudarte mucho más. El Trasfondo de cinco puntos te ofrece el máximo beneficio de un culto.

X	Sin culto.
•	Culto minúsculo: 3-7 personas. Añade un dado a la tirada de un ritual realizado con ayuda de ese grupo.
• •	Culto pequeño: 8-12 personas. Añade dos dados a los rituales realizados cuando se reúne ese grupo.
• • •	Culto moderado: 13-17 personas. Añade tres dados a los rituales realizados en presencia de todo el grupo.
• • • •	Culto grande: 18-22 personas. Añade cuatro dados a los rituales realizados con el apoyo de ese grupo.
• • • • •	Culto enorme: 23-30 personas. Añade cinco dados a los rituales realizados cuando se ha reunido todo el grupo.

Destino

Eres un Elegido, alguien destinado a jugar un papel vital en el drama cósmico. Las profecías señalan tu venidera grandeza; análisis estadísticos apuntan hacia tu importancia. Más importante aún, *tú* sabes que estás destinado a ser especial. Cuando las cosas parezcan ir mal, puedes usar este conocimiento para salir adelante.

Una vez por sesión de juego, puedes invocar este sentido del destino si te enfrentas a un desafío difícil o estás en un aprieto. Si has gastado todos tus puntos de Fuerza de Voluntad antes de esta crisis puedes tirar tus dados de Destino a dificultad 8. Cada éxito te permite recuperar al instante un punto de Fuerza de Voluntad. Con esa confianza restaurada, puedes engañar a la derrota o la muerte, y vivir otro día para alcanzar lo que el Destino te tiene reservado.

Pero en algún momento te enfrentarás a tu destino final. Ese día, el Narrador declarará: "*Es el Momento de tu Destino. ¡Enfréntate a ESTA crisis tú solo!*". En ese punto, careces de tiradas especiales. Sea lo que sea que el Destino te tiene reservado, te toca a ti cumplirlo. Si consigues sobrevivir a ese encuentro y lograr algo memorable, este Trasfondo desaparece, tal vez para ser reemplazado por otro Trasfondo (a discreción del Narrador) que refleje el cambio dramático de vida que has experimentado. Si fallas, siempre sabrás que el Destino llamó a tu puerta y no estuviste listo para la tarea.

X	No eres especialmente importante.
•	Un destino menor; tira un dado.
••	Eres significativo; tira dos dados.
•••	Eres importante; tira tres dados.
••••	Estás destinado a grandes cosas; tira cuatro dados.
•••••	Algún día, pronto, serás una leyenda; tira cinco dados.

Espías

Una colección de pajaritos en diversos nidos te mantiene bien informado. Estos informantes no son necesariamente tus amigos; de hecho, pueden odiarte con la fogosa intensidad de mil ardientes soles. Pero por el momento, tienes algo que quieren: dinero, sexo, drogas, Magia, lo que sea. A cambio de ese vicio, te dirán lo que saben.

Los Espías adoptan muchas formas distintas: socios descontentos, empleados abatidos, *groupies* hastiados, adictos desesperados, acólitos leales a tu causa, gente que te debe favores, gente que estaría en graves problemas sin ti, oportunistas que aman el color de tu dinero, amantes que quieren permanecer a tu lado... Ciertos científicos locos y Tecnócratas hasta tienen bichos especiales o pequeños robots que los informan. Sin embargo, cualquiera que sea tu relación con estos espías, podrían volverse en tu contra si no tienes cuidado. Dinero, Magia, mejores drogas, la amenaza de ser torturados... todas estas cosas y más podrían poner a tus espías al servicio de otro. Y aunque *sigan* siendo leales a ti, pueden verse confundidos con información falsa o impresiones equivocadas sobre qué está pasando realmente. Tan sólo conocen lo que pueden ver.

En cuanto al sistema, este Rasgo te permite averiguar información (Inteligencia + Espías); hacer circular información errónea, distracciones y mentiras (Manipulación + Espías); impresionar a gente a distancia (Carisma + Espías); o percibir potenciales amenazas a tiempo (Percepción + Espías). Un auténtico maestro de espías puede tener más de 5 puntos en este Rasgo, lo que explica la terrible influencia de ciertos Herméticos, Tecnócratas, justicieros y mentes criminales.

X	Sin informantes especiales.
•	Uno o dos espías en lugares útiles: la policía, la mafia, Wall Street, etc.
••	De cuatro a seis informantes en varios lugares útiles.
•••	Un puñado de espías en lugares útiles, más unos pocos en zonas de difícil acceso (el Pentágono, la CIA, la ONU...), o uno o dos en zonas de

alta seguridad (un Simposio Tecnocrático, una Capilla de las Tradiciones, una oficina clasificada del gobierno, etc.).

•••• Infiltrados en toda una esfera de influencia (los bajos fondos, el gobierno de una nación, el mercado de acciones internacional, etc.) o un puñado en un Constructo, Capilla, Clan vampírico, Tribu de hombres lobo, o por algo el estilo.

••••• Ojos y oídos a lo largo del mundo Durmiente o varios contactos en el reino sobrenatural.

••••• • Tienes una pequeña industria noticiera o una agencia de inteligencia en nómina que también tiene cierta perspectiva en asuntos sobrenaturales.

••••• •• Más allá de los cientos de contactos que tienes en el mundo mortal, tienes muchos "amigos" repartidos por el mundo sobrenatural.

••••• ••• Tienes toda una agencia de inteligencia reuniendo y procesando información para ti.

••••• •••• Gran Hermano.

••••• ••••• Gran Hermano a escala global.

Estatus

El respeto es importante. Afortunadamente, gozas de un cierto grado de respeto dentro del grupo que has elegido. Este Trasfondo refleja tu reputación general entre tus pares Despertados (Adeptos Virtuales, Templarios, Progenitores, etc.). En los niveles más altos de Estatus (4 y 5), esta reputación se extiende a los grupos afiliados (todas las Tradiciones, Oficios Dispares, Convenciones de la Tecnocracia) y podría extenderse también fuera de tu facción ("*he oído hablar mucho de usted, Mister Leonard: incluso* aquí, *hemos oído hablar de usted...*").

Narrativamente, el Estatus te da un cierto respeto por parte de magos asociados. Éste, a la vez, te otorga cierta deferencia: la gente te abre las puertas, se dirige a ti por el nombre y título que desees, te invita a eventos especiales, etc. Si necesitas un pequeño favor o te metes en una disputa, Estatus da cierto peso a tu causa.

En términos de juego, puedes añadir este Trasfondo a tu reserva de dados durante las tiradas Sociales al tratar con tus pares; un Adepto Virtual *admirado*, por ejemplo, añadiría cuatro dados a sus tiradas Sociales entre los Adeptos. Esa bonificación se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) entre los magos de una secta distinta pero aliada; el mismo Adepto obtendría dos dados entre otras Tradiciones. No obtienes esa bonificación entre enemigos o extraños, aunque podrían reconocerte a nivel narrativo ("*nuestros archivos sobre usted, Sta. Vásquez – o tal vez debería llamarla* Vudú *– son muy... impresionantes...*").

Obviamente, Estatus debe basarse en algo que hagas o hayas hecho. Una maga novata no va a tener Estatus 5: debe ganárselo. Este Trasfondo refleja una reputación entre magos, no entre Durmientes u otras entidades, aunque ciertos seres al tanto (como vampiros o señores de los espíritus) podrían reconocer a un mago de Estatus 4 o 5. Idealmente, el Narrador otorga este Trasfondo como recompensa por las acciones del personaje durante la crónica. También puede perder Estatus si no está a la altura; un agente conocido por su cobardía no será respetado mucho tiempo.

X Ningún estatus especial.

• Reconocido: tus pares identifican tu nombre si sale a colación.

•• Reputado: eres considerado digno de mención.

••• Respetado: tu palabra tiene peso.

•••• Admirado: la mayoría de gente en tu grupo te mira con respeto.

••••• Venerado: eres considerado un modelo de los principios de tu grupo.

Fama

Por alguna razón narrativa, eres famoso en el mundo Durmiente. Tal vez eres una estrella del *hip-hop*, un político, un atleta o una estrella de YouTube y los *reality shows*. Entre la gente de ese ámbito, eres considerado una celebridad y, a mayor puntuación, mayor es tu fama.

Una bendición a medias, este Rasgo hace que llames mucho la atención. Es menos probable que las autoridades se metan contigo (a no ser quieran dar ejemplo contigo), los fans te concederán una cierta deferencia y la gente creerá cosas de ti que no aceptaría de una persona normal. Sí, esa superestrella del kung-fu puede hacer un agujero en una pared con una patada, ¿no viste su última película? Y, eh, si *ese* tipo me mirara de *esa* manera, ¡yo también me desmayaría! Fama confiere estatus a costa de visibilidad y te permite salirte con la tuya en situaciones que superarían a la mayoría de la gente.

Este Trasfondo también complementa los Rasgos Sociales cuando tratas de conseguir cosas. Una tirada con éxito de Carisma, Manipulación o Apariencia + Fama puede abrir muchas puertas. Por supuesto, la gente te *reconocerá*, por lo que no esperes timar con esos boletos de vuelo gratuitos o pasar por ese control de seguridad sin que alguien recuerde que lo hiciste. En la era de los teléfonos con cámaras, YouTube y los circuitos cerrados de televisión, alguien famoso tendrá problemas para irse de rositas ante ciertas cosas. Haz un hechizo en público y enseguida habrá vídeos de ello *online*.

La fama también es volátil, especialmente en esta era de famosos de usar y tirar. En términos narrativos, tendrás que seguir haciendo grandes cosas para que te recuerden. Y al igual que habrá gente que te ame por lo que haces, habrá quienes te odien por lo mismo. La fama atrae acosadores, *haters*, críticos y ladrones... y si no los quieres en tu vida, ¿por qué escogiste ser FAMOSO...?

X Nadie importante.

• En una subcultura selecta, la gente te conoce. Tal vez eras más famoso antes, pero esos días ya han pasado.

•• Una celebridad local, eres conocido por la gente adecuada en tu comunidad.

••• Alguien destacado, eres reconocido por gran parte de la población.

•••• Una figura nacional (o tal vez incluso internacional), eres reconocido por un porcentaje enorme de la población.

••••• Eres famoso en casi todas partes.

Familiar / Compañero

Los aliados animales son parte integral del misticismo del mago clásico. ¿Quién no ha oído hablar del gato de la bruja, el corcel telépata, el hermano-lobo, el ayudante de laboratorio hecho de retales e ingenuidad? La tradición llama *Familiares* a tales entidades y la mayoría de las Nueve Tradiciones suelen usar este término. Otros grupos suelen usar sus propios nombres: ayudantes, hermanos, bestias-alma, espíritus animales, etc.

Aunque la Tecnocracia no reconoce oficialmente tal desviación del protocolo en sus filas, ciertos Tecnócratas (especialmente entre los Progenitores, el Nuevo Orden Mundial e Iteración X) son conocidos por emplear **Compañeros**: bichos cibernéticamente mejorados, experimentos biogenéticos, clones… Los animales de laboratorio ven mejoradas su inteligencia y capacidades con las maravillas de la hiperciencia, y los humanos desarrollados en contenedores con piel perfecta y rasgos deslumbrantes abundan en las oficinas y burdeles de los jefes del Sindicato. En los bordes cenagosos donde el protocolo se vuelve una austera sugerencia, los Ingenieros del Vacío trabajan junto a alienígenas ¿amistosos? y criaturas terrestres tecnológicamente modificadas. Estos Compañeros, por supuesto, no se parecen en nada a los Familiares de los supersticiosos (¡tales comparaciones serían equivalentes a traición!). Pero aun así, es divertido lo mucho que tienen en común Compañeros y Familiares. En términos de juego, por supuesto, son básicamente lo mismo. Los Tecnócratas definen sus ceremonias de vinculación y sus procedimientos de alimentación de forma distinta, pero el Trasfondo funciona exactamente igual para ambas definiciones.

La principal función de un Familiar / Compañero es la de compañía. Los magos tienen extrañas vidas que los suelen apartar de las interacciones humanas normales y, al igual que la gente desea mascotas de diversas especies, los magos desean la compañía de entidades que entiendan sus extrañas vidas. Parecería raro que el personal de tu laboratorio fueran ratones hiperinteligentes (¡y directamente demente que fueran simios hiperinteligentes!), pero cuando la rareza define tu vida diaria, esos compañeros parecen perfectamente apropiados. Con muy pocas excepciones, estas criaturas tienen al menos un nivel humano de inteligencia, enigmáticos niveles de percepción y sabiduría arcana, y al menos una o dos habilidades físicas más allá de lo que esperarías de una persona o animal normales.

¿Qué tipo de Familiar o Compañero tienes? Eso dependerá de cómo te aproximes a la vida y a la Magia. Los Familiares / Compañeros comunes para los diversos tipos de mago incluyen:

- **Megafauna carismática:** Lobos, osos, cocodrilos, águilas, halcones, simios, grandes felinos, bueyes, bisontes, caballos, ciervos, renos, etc. (chamanes, brujas de la naturaleza, artistas marciales, clero, hechiceros…).
- **Animales pequeños pero capaces:** Ratones, ratas, gatos y perros domésticos, conejos y liebres, cuervos, búhos, zorros, palomas, loros, monos, serpientes, etc. (brujas



urbanas o rurales, gente de la calle, místicos suburbanos, científicos locos, académicos, santos…).

- **Bestias de ataque:** Perros grandes, grandes felinos domesticados, aves rapaces, serpientes, arañas, etc. (brujas, Trajes Negros, agentes de la autoridad, militares, magos de guerra…).
- **Máquinas:** Robots, androides y otros ayudantes mecánicos (diversos tipos de tecnomantes).
- **Servidores:** Clones; extraños sirvientes; "gente" increíblemente fuerte, atractiva o capaz que parece especialmente obediente y también un poco más que humana, aunque también menos que humana (ejecutivos, celebridades, criminales, científicos locos, brujas urbanas, videntes, líderes de sectas, tentadores decadentes, Infernalistas…).
- **Cosas muertas:** Zombis, esqueletos animados, partes del cuerpo separadas aunque "vivas": cabezas, manos, etc. (necromantes, hechiceros, líderes de sectas, chicos barriobajeros y otros magos oscuros).
- **Constructos:** Gólems, cíborgs, animales mejorados tecnológicamente, monstruos cosidos a partir de cadáveres, etc. (científicos locos y otros tecnomantes; magos rituales de la vieja escuela que los hacen de barro, piedra…).
- **Seres híbridos:** Sirenas, centauros, unicornios, etc. (se sienten atraídos por los altos místicos míticos, hechiceros, brujas de la naturaleza, científicos locos, Merodeadores…).
- **Alienígenas:** Grises, monstruos con ojos de insecto, horrores de más allá del tiempo y el espacio (Ingenieros del Vacío, Eteritas, científicos locos, sectarios enloquecidos, *geeks* solitarios, Trajes Negros…).
- **Imps:** Diablillos, bestias demoníacas, monstruillos escalofriantes (Infernalistas, hechiceros, brujas escalofriantes, líderes de sectas).
- **Sirvientes espirituales**: Elementales, sirvientes invisibles, fantasmas menores, espíritus naturales, Epiflinos, etc. (chamanes de todo tipo, videntes, hechiceros, brujas…).
- **Bestias de datos:** Programas encarnados de la Red Digital (tecnomantes internautas de todo tipo).

Sea cual sea la forma que tome tu asociado, el Familiar / Compañero tiene mente y consciencia propias, con planes y deseos que podrías *suponer*, pero nunca *saber*. Siempre hay algo vagamente alienígena en ellos, y ni las mayores Artes de Mente pueden entender por completo el proceso de pensamiento de tales entidades.

En términos de juego, este Trasfondo (como Aliados y Mentor) refleja un personaje afiliado con el jugador, pero creado e interpretado por el Narrador. Más allá de la compañía, ese personaje proporciona otros beneficios a su mago.

- **Consejo:** El Familiar / Compañero tiene acceso a ciertos tipos de información y puede proporcionar revelaciones a su mago asociado. Generalmente, esto funciona como un puñado de Conocimientos (Cosmología, Enigmas, Ocultismo y posiblemente otros) a partir de los que el Familiar / Compañero puede ofrecer sugerencias a su mago. La reserva de dados para ese Rasgo equivale a un dado por cada punto en el Trasfondo. Por ejemplo, Cazaarañas tiene una tarántula azul como Familiar 3. Si Cazaarañas necesita algún consejo sobre un acertijo, el Narrador tira tres dados y la tarántula teje algún consejo en una red.
- **Empatía:** El mago y su Compañero comparten un vínculo emocional y cada uno puede sentir lo que siente el otro. Para ocultar esos sentimientos, un personaje debe superar una tirada de Manipulación + Subterfugio, con la Fuerza de Voluntad del otro como dificultad. Incluso así, la otra parte percibirá que el personaje está tratando de ocultar algo.
- **Festín de ortigas / anulación de Paradoja:** Cuando un inminente contragolpe de Paradoja amenaza al mago o cuando ese mago absorbe cantidades peligrosas de Paradoja, el Familiar puede absorber cierta cantidad de esas energías. Mientras el Compañero se mantenga cerca de su mago, normalmente en un radio de unos 10 metros (o yardas), puede desviar unos cuantos puntos de la Paradoja de un mago o absorber un contragolpe inminente.

  El Familiar puede resistir hasta 5 puntos de Paradoja por punto en el Trasfondo; la araña de Cazaarañas, por tanto, podría retener hasta 15 puntos de Paradoja. El Familiar anula esos puntos a un ritmo de un punto por semana. Si la Paradoja excede la capacidad del Familiar (15 puntos para la araña de Cazaarañas), entonces, toda esa cantidad de Paradoja explota en un horrible contragolpe que afecta al mago y al Familiar por igual. Ver ***Contragolpes físicos, la Quemadura*** bajo ***El Efecto Paradoja*** en el **Capítulo Diez**, **pág. 551**.

  Por cierto, los Familiares no disfrutan *para nada* de este tipo de cosas y uno puede hartarse (es un decir) de un mago que le hace "comer ortigas" con frecuencia. Un Familiar puede ponerse de mal humor cuando le llenan de Paradoja y puede romper el vínculo o actuar de algún otro modo si su mago sigue usándolo como una batería de Paradoja.

Consumo de Quintaesencia: A cambio de esos beneficios, el Familiar requiere una cierta cantidad de Quintaesencia o Tass a la semana. Los bichos místicos devoran energías Mágicas bebiendo del mago, bañándose en su aura o manteniendo otro tipo de contacto físico o metafísico con él. Los Compañeros tecnológicos comen aperitivos ricos en Quintaesencia (es decir, Tass), absorben Quintaesencia por contacto físico (afecto, fusión mental, sexo…) u obtienen poder de las máquinas hipertecnológicas del mago. En términos de juego, es lo mismo: el mago ofrece Quintaesencia y el Compañero se alimenta de ella. Sin Quintaesencia no hay Familiar; el disgustado Compañero desaparece y el mago pierde todos los beneficios asociados con él.

Los Familiares también desean regalos, favores, afecto… La naturaleza de tales ofertas depende del Compañero concreto y podría ser rara, arbitraria o directamente horrorosa.

Los magos listos son protectores con sus Familiares… por una buena razón. Si un Familiar muere, el mago asociado pierde automáticamente todos los beneficios de esa relación, además de un punto de Fuerza de Voluntad *permanente* y dos puntos de Quintaesencia por nivel de Trasfondo. Si eso cuesta más Quintaesencia de la que tiene el mago, los puntos adicionales se convierten en puntos de Paradoja. Por ejemplo, si alguien aplastara la tarántula de Cazaarañas, ella perdería seis puntos de Quintaesencia; si sólo dispusiera de dos puntos, entonces también ganaría cuatro puntos de Paradoja. Moraleja: ¡no dejes que nadie aplaste a tu Familiar!

Un vínculo entre un Familiar y un mago comienza con una ceremonia de invocación adecuada. Los chamanes realizan búsquedas visionarias, las brujas llaman a un ayudante, los científicos locos fabrican a sus Compañeros mediante tecnologías no ortodoxas, etc. Al margen de los detalles, el mago y el Compañero acuerdan compartir un vínculo cercano entre ellos. Mientras ambas partes sobrevivan y honren los términos del acuerdo (términos que exigen ciertos compromisos y sacrificios por parte del mago), el vínculo permanece intacto.

Este Trasfondo abarca un tipo especial de Compañero: otras criaturas compañeras sin las propiedades especiales del Trasfondo contarían como Aliados o Tótem. Para las estadísticas de diversos seres, ver el **Apéndice I**, y para una selección de familiares y reglas para crear tales personajes, ver el suplemento de **Mago 20** llamado **Dioses, Monstruos y Extraños Familiares**.

X — Sin mascotas especiales.

• — Tu Compañero tiene acceso a unas pocas pizcas dispersas de información útil (requiere un punto de Quintaesencia por semana y puede absorber hasta 5 puntos de Paradoja).

•• — Tienes un buen Compañero (requiere dos puntos de Quintaesencia por semana y puede absorber hasta 10 puntos de Paradoja).

••• — Tu magnífico Compañero comparte su sabiduría y lealtad contigo (requiere tres puntos de Quintaesencia por semana y puede absorber hasta 15 puntos de Paradoja).

•••• — Estás bendecido con la presencia (aunque no siempre con la buena conducta) de una criatura lista y milagrosa (cuatro puntos de Quintaesencia por semana y puede absorber hasta 20 puntos de Paradoja).

••••• — Tu Familiar probablemente sabe más que tú, puede ser muy exigente y tiene una personalidad muy franca (cinco puntos de Quintaesencia por semana, puede retener hasta 25 puntos de Paradoja y te soltará mucha mierda sobre ambas).

Heredad

La mente de un mago es su castillo. Allí, puede alejarse de todo en un mundo propio. Tratados clásicos y renacentistas hablan de *palacios de la memoria* en los que una persona construye una estructura en su mente para ayudarse a meditar, estudiar, reflexionar y, por supuesto, recordar. Moldeado a partir de la consciencia del creador, estos constructos no tienen forma física, pero ofrecen una especie de refugio. Con este Trasfondo tienes uno de estos lugares.

Cosmológicamente, una Heredad existe en Maya como un Reino Onírico semipermanente inspirado por tu mente durmiente. Este reino puede ser algo que has creado intencionadamente con el Talento Sueño Lúcido o podría existir en un lugar conjurado por tu imaginación subconsciente. Como sea, sigue señales de tu conciencia y muestra elementos de importancia significativa para ti. Tu mente podría construir un templo que nadie podría profanar, un campo de flores en honor a tu amado, una galería de fotografías que inmortaliza gente o lugares que deseas recordar… si puedes *soñarlo*, puedes *crearlo*… aunque puede que no controles tu creación una vez exista la Heredad.

Esta Heredad puede no ser un lugar agradable. Pesadillas, Silencios, pensamientos suicidas u otras neurosis oscuras también pueden engendrar una Heredad. Tal vez *quieras* moldear un reino de pesadilla, ya sea un campo de pruebas, un purgatorio o un reflejo de tu amor por las películas de terror. Agradable o no, esa Heredad podría ser pequeña, impresionante o vasta. Puede que ni tú sepas cuán grande puede ser. Nuestras mentes, después de todo, están llenas de sorpresas…

En términos de juego, el valor del Trasfondo refleja el grado de control que tienes sobre este lugar una vez está establecido. A niveles bajos, puedes visitar el reino, pero no controlarlo, mientras que a niveles mayores determinas casi cada detalle del mismo **(ver *Sueño Lúcido*, pág. 294)**. Imagínate la apariencia y naturaleza de tu Heredad, probablemente en colaboración con tu Narrador… quien va a añadir algunos elementos propios.

Cuando sueñes o medites, tu personaje puede visitar su Heredad si supera una tirada de Percepción + Heredad. La dificultad depende de tu situación: dirigirte allí bajo circunstancias normales sería dificultad 5 o 6, mientras que tratar de alcanzarla en circunstancias estresantes (como mientras eres torturado u otros desafíos) oscilaría entre dificultad 7 y 9. Una vez ha llegado, la consciencia del personaje es libre de vagar por la Heredad. Aunque el estrés físico o mental puede perturbar el reino, sigue siendo un espacio familiar (aunque no siempre acogedor).

No hay nada físico en una Heredad. No puedes ir allí físicamente y no puedes tomar nada físico de ese reino. En su lugar, un viajero envía su forma astral a esa Heredad, dejando su cuerpo atrás; para los detalles, ver ***Viaje astral*** en los **Capítulos Cuatro**, **pág. 87**, y **Nueve**, **pág. 476-478**. Dicho esto, no necesitas Mente 3 o más para entrar en tu Heredad personal: el Trasfondo se encarga de los arreglos para el viaje. Un mago que *puede* viajar astralmente, sin embargo, podría salir de la Heredad y alcanzar a otros Reinos Oníricos o Astrales desde allí.

En la Heredad, tu apariencia refleja tu estado mental. Si estás calmado, soñando lúcidamente o has logrado proyectar tu forma astral ideal, tienes el aspecto que quieras. En otras circunstancias, tu forma de visita puede mostrar cualquier estrés, temor o inseguridad que estés sufriendo en el mundo físico. Aunque superar una tirada de Astucia + Heredad (o Sueño Lúcido) te permite ajustar tu apariencia… tiradas similares también te pueden ayudar a cambiar el paisaje onírico. Cambios mayores, por supuesto, requieren varios éxitos (ver más atrás para dificultades potenciales).

Dado que la propia Heredad refleja el estado mental del creador, también puedes enfrentarte a problemas internos dentro de las fronteras del Reino Onírico. Superar una tirada de Percep-



ción + Heredad te permite descubrir conflictos subconscientes y entender qué pasa bajo la superficie. De forma parecida, puedes tratar de acceder a recuerdos ocultos dentro de la Heredad. En este caso, tira Inteligencia + Meditación o Heredad (lo que sea mayor), con una dificultad y éxitos requeridos según lo poco conocida que sea esa información. El nombre de tu última novia sería fácil de encontrar, pero el nombre del niño que se sentaba a tu lado en tercero sería mucho más difícil de recordar.

Un mago de Mente habilidoso (Mente 3 para un sujeto dormido, Mente 4 para uno despierto) también puede atraer la consciencia de otra gente a su Heredad. Si esa persona no *quiere* entrar en ella, tiran Fuerza de Voluntad contra Fuerza de Voluntad **(ver *Acciones enfrentadas* en el Capítulo Ocho, pág. 390)** y el ganador logra su objetivo. Alguien que combata el sueño puede tirar cada pocos turnos para abandonar la Heredad, pero hasta que tenga éxito en su tirada, el personaje está atrapado. Insistimos, no es una trampa *física*, aunque estar atascado en la pesadilla de otro puede ser muy horripilante.

Si tu mago cae en un Silencio, puedes tirar su Fuerza de Voluntad (dificultad 9) para que vaya a su Heredad; allí *sigue* atrapado en su paisaje mental, pero al menos es un territorio familiar. Superar unas cuantas tiradas de Percepción + Heredad podrían permitirle escapar. Ver ***Silencio*** en el **Capítulo Diez**, **pág. 554-561**.

X	Ningún Reino Onírico.
•	Visitante ocasional del reino. Tienes un nombre para él y reconoces unos pocos rasgos significativos.
••	Un visitante habitual, has viajado extensamente por la Heredad.
•••	En tus sueños, conoces este lugar muy bien.
••••	Éste es *tu* reino y, aunque no controlas todos sus aspectos o residentes, te conocen y reconocen como alguien con autoridad allí.
•••••	Señor o Dama de la Heredad, conoces y controlas este reino como si fuera realmente tuyo, porque lo *es*.

Identidad Alternativa

A veces tienes que estar listo para desaparecer. Especialmente para cambiaformas, clones o gente con profesiones peligrosas (espías, informadores, asesinos...), la habilidad de adoptar identidades alternativas puede significar la diferencia entre una nueva vida y una tumba sin marcar. Con este Trasfondo, puedes ocultarte tras una identidad alternativa: cuanto mayor sea, más apoyo tienes para esa identidad. Cada punto proporciona un cierto nivel de reconocimiento oficial que resiste cada vez mayores niveles de escrutinio. Un carné falso barato puede ayudarte a pasar un portero, ¡pero no engañará a la policía de carreteras!

Por sí misma, una identidad alternativa es útil, pero no tanto. Puedes usar un carné nuevo durante algún tiempo, pero tendrás que volver a empezar, lo que no es muy útil a no ser que planees reconstruir tu vida desde cero. Puedes vincular otros Trasfondos a una identidad alternativa; no podrás conseguir un nuevo Avatar, por supuesto, pero podrías tener Aliados, Recursos, Espías,

etc. conectados a ese nuevo yo. Por cada punto en Identidad Alternativa, puedes añadir un punto de otros Trasfondos a tu otro yo. Tendrás que pagar por esos Trasfondos, por supuesto (no vienen gratis con este Rasgo). Pero cuando necesites abandonar tu antigua identidad, podrías tener nuevos recursos esperándote (para más detalles, ver recuadro ***Trasfondos diferenciales***).

Una identificación de calidad resiste una observación a fondo. Para poner en evidencia una identidad alternativa, un personaje debería tirar Atributo Mental + Investigación contra una dificultad igual a tu Identidad Alternativa +3. Puedes adquirir este Rasgo varias veces para reflejar una serie de identidades alternativas. Aun así, deberías usar algún tipo de Magia o disfraz para proporcionar apariencias diferentes a tus distintas identidades. Sí, tu licencia de conducir pondrá "Jane Palmer", pero si pareces, actúas y suenas como Eva Morrissey, probablemente te reconocerán como tal.

X	Sólo eres tú.
•	Una licencia de conducir falsa que se parece a ti.
••	Una identificación falsa aceptable, más unos cuantos documentos de apoyo.
•••	Papeles de identificación respetables y documentos de apoyo que pasarían una inspección por encima.
••••	Una identidad alternativa establecida.
•••••	Una identidad bien respaldada con una historia completa, documentos de apoyo, testigos, fotos de familia falsas, hogares alternativos y todo eso.

Influencia

Gozas de atención y respeto en el mundo de los Durmientes. Tal vez eres una celebridad, el jefe de una banda, un político o el líder de una secta… o tal vez tienes montones de amigos poderosos. En cualquier caso, cuando hablas, la gente escucha y con frecuencia obedece.

Por lo general, este Trasfondo refleja una cierta cantidad de deferencia social que recibes incluso sin tirar el Rasgo. Cuando alguien de elevada Influencia entra en una habitación, la gente se da cuenta; los presentes se comportan adecuadamente, se ofrecen pequeños favores, de repente logras acuerdos imposibles… ese tipo de cosas. Al combinar Atributos Sociales con este Trasfondo (como Manipulación + Influencia) puedes obrar tu "magia" con la gente apropiada. Los Atributos Mentales (como Percepción + Influencia) te permiten detectar o conseguir información mediante tu red social. Y, aunque los Rasgos Físicos no te ayudarán a tener éxito con tu Influencia, una hazaña atlética espectacular (como Resistencia + Influencia para reflejar un *"¡nadie podría sobrevivir a ESO!"*) puede impresionar a gran cantidad de gente si haces algo que muchos puedan ver.

Para reflejar la fama de cierta gente, este Trasfondo puede llegar a 10. Recuerda que la gente famosa e influyente es fácil de reconocer y tiende a ser responsable de (y a ser considerada responsable por) mucha gente. Por ello, la Influencia tiene doble filo y las actividades imprudentes pueden rebajar tu puntuación. Sí, puedes entrar a un restaurante y tratar a la gente como si fuera mierda, pero espera algunas malas reacciones en los medios tan pronto como vuelvas la espalda.

Ciertas prácticas Mágicas tienden a utilizar este tipo de Influencia; ver ***Arte del Deseo*** y ***Dominio***, y sus instrumentos asociados, en la sección de ***Prácticas*** del **Capítulo Diez**, **pág. 574 y 579**.

X	Ninguna influencia digna de mención.
•	La gente de tu profesión te reconoce.
••	Tienes varios asociados y un cierto nivel de peso.
•••	La gente de tu campo respeta tus habilidades.
••••	Tienes mucho peso.
•••••	Eres una fuerza a tener en cuenta.
••••• •	Eres influyente en la política de tu nación.
••••• ••	Tus acciones influyen en varias naciones aliadas.
••••• •••	Eres muy respetado en regiones culturales enteras.
••••• ••••	Tu dominio se extiende por esferas sociopolíticas enteras (UE, ONU, CNA, etc.).
••••• •••••	Tu influencia se extiende por todo el mundo mortal y hasta recibes cierto respeto incluso en los Otros Mundos.

Leyenda

La imaginación colectiva de la humanidad se centra en ti. Aunque puede que no seas *realmente* una reencarnación del Rey Arturo o Biggie Smalls, evocas esas figuras a un nivel primordial. La gente te ve como una leyenda y espera cosas legendarias de ti. En consecuencia, eres como un Nodo andante, capaz de recargar tu propia Quintaesencia (y probablemente la de otros) si vives de acuerdo a la leyenda que tienes asociada.

En términos narrativos, elige una leyenda y luego modela tu personaje con algunos elementos familiares de esa figura. Caperucita Roja vestiría una sudadera con capucha carmesí e iría a donde se supone que no debe ir; Popeye hablaría raro, comería espinacas y se metería en muchas peleas. Nuestra era de las comunicaciones crea leyendas, por lo que tu modelo podría ser un personaje de la cultura pop, aunque el poder de esas leyendas no es muy profundo. Cuanto más vivas según la leyenda, más energía te proporciona.

En términos de juego, puedes tirar tu Trasfondo Leyenda una sola vez *por historia*. Cada éxito repone un punto de Quintaesencia en tu reserva (es inteligente elegir una puntuación alta de Avatar si tienes este Trasfondo). La dificultad de esa tirada depende de lo conocida que sea esa leyenda en tu localización actual; encarnar a Sun Tzu puede ser de gran ayuda en una academia militar china, pero el ciudadano promedio occidental te dirá "¿Sun *QUIÉN*?". La dificultad mínima es 6; si tu Leyenda es poco conocida puede aumentar hasta 9.

Una vez por historia, también puedes infundir objetos con Quintaesencia (convirtiéndolos en Tass) si han tenido algo que ver contigo mientras vivías de acuerdo con tu leyenda. Una Colt .45 usada por un Jesse James moderno, por ejemplo, adquiriría cierta energía por asociación. Tales objetos tienen una sensación poderosa asociada; hasta los Durmientes sienten algo especial en la guitarra de Jimi Hendrix. Los personajes que pueden emplear Quintaesencia pueden acceder a ese Tass para su propios propósitos. Cada punto en este Trasfondo te permite instilar un objeto concreto con el valor de todo el Trasfondo en Quintaesencia o

imbuir un objeto con un único punto de Tass por cada punto en el Trasfondo. Leyenda 5, por tanto, o bien llenaría un único objeto con cinco puntos de Quintaesencia, o bien imbuiría un único punto de Quintaesencia en cinco objetos separados. Una vez que se use el Tass, desaparece hasta la siguiente historia.

Otros personajes Despertados pueden recargar sus Avatares de ti si toman un papel activo en tu leyenda. Una amante de James Dean, un compañero de bebidas de Janis Joplin, un mago que comparta la Mesa Redonda como un reencarnado Lanzarote… estos personajes puede gozar de los beneficios de este efecto de Nodo andante siempre que hayan participado en la leyenda a lo largo de esa historia concreta.

Los Tecnócratas también pueden tener este Trasfondo; ese Lanzarote reencarnado puede ser un cíborg con una personalidad particularmente noble y una vida onírica realmente activa.

Los objetos y animales pueden tener el Trasfondo Leyenda con los mismos poderes que la Leyenda de un personaje. En este caso, el elemento de "vivir según la leyenda" requiere que otra gente crea en su conexión con esa leyenda. La Sunburst Stratocaster de Hendrix puede ser una Leyenda por sí misma, un objeto reverenciado por los amantes de la música en todas partes. Un mago que ponga sus manos en esa guitarra podría recargar su Avatar tocando el instrumento… lo que explica por qué ciertos objetos se convierten en propiedades valiosísimas para quienes los reconocen como lo que son y por qué la gente sigue matando búfalos y ciervos blancos cuando aparecen. Pero los objetos y animales legendarios deberían estar en manos del Narrador. Si éste permite a un personaje adquirir ese objeto o animal, se convierte en una Maravilla o Aliado.

En todos los casos, esa Quintaesencia también tiene Resonancia legendaria. Humo de un porro pasado por Monsieur Zigzag evocará los sesenta, incluso a día de hoy, y mostrará ecos de ¡¡¡ahiii-ahiii-ahhhh!!! siguiendo el rastro del Hombre Sin Nombre. El machete de Lizzie Borden hace que la gente sienta náuseas aunque la Lizzie Borden real no mató a nadie con él. Esa fuerza de la creencia es inherente a la esencia de una Leyenda. La gente tocada por una Leyenda *sabe* que ha formado parte de algo extraordinario.

Este Trasfondo funciona bien con: *Destino*, *Tótem* y *Vidas Pasadas*, y también con ciertos Méritos y Defectos. Obviamente, necesitarás una razón convincente para reclamar el Trasfondo Leyenda. Sólo *parecerse* a Jim Morrison no basta: debes *ser* Jim Morrison en todo lo que realmente importa. Muchos *afirman* ser "los nuevos Beatles" o el "siguiente Jesucristo", pero la conexión debe ser más profunda que eso. Este Trasfondo hace uso del poder sublime del reino de los arquetipos. A no ser que ese poder sea cierto y se manifieste de forma clara y constante, entonces no eres más que otro farsante, no el verdadero McCoy.

X Ninguna conexión legendaria.

• Una leyenda poco conocida (La Pícara Cocinera, Abou Hassan) o una figura menor de la cultura popular (Betty Boop, Grumpy Cat).

•• Una leyenda menor (Simbad el Marino, Guy Fawkes) o una importante figura de la cultura popular (Janis Joplin, el Gato de Cheshire).

••• Una leyenda famosa (Don Quijote, Shaka Zulú) o un icono de la cultura popular (Batman, Elvis).

•••• Una gran leyenda (George Washington, Simón Bolívar, Caperucita Roja).

••••• Una leyenda universal (Cenicienta, el Rey Arturo, la Mona Lisa).

Maravilla (Dispositivo / Fetiche / Talismán, etc.)

Una maravilla, bajo cualquier nombre, sigue siendo una golosina… y tú tienes una. ¿Qué es una Maravilla? Tal vez sea un Talismán místico imbuido con poder Mágico; un Fetiche cuyas extrañas propiedades provienen de un espíritu atado a su forma; o un Dispositivo Tecnocrático o de ciencia extraña fabricado mediante Ciencia Iluminada para crear algo que trasciende la tecnología mortal. En términos de juego, una Maravilla es un objeto con Efectos de Esferas propios. Aunque tales objetos, con pocas excepciones, normalmente sólo funcionan en manos de magos, la forma y función de la Maravilla dependen de la gente y los métodos implicados en su creación.

Siempre que tu Narrador esté de acuerdo, una Maravilla puede ser cualquier cosa: una rama de roble con runas nórdicas, un cañón de plasma, un todoterreno robótico, una tarjeta bancaria que extrae dinero de cualquier cuenta en un banco, una guitarra encantada, una pluma de búho que escribe en cualquier lengua humana… la forma y función de la Maravilla pueden ser, dentro de un límite, lo que quieras que sean. Ciertos términos (*Fetiche*, *Dispositivo*, etc.) definen tipos concretos de objetos. La sección ***La caja de juguetes*** del **Apéndice II, pág. 651-653,** muestra detalles, reglas y una selección de Maravillas de ejemplo.

Las Maravillas pueden ser temperamentales… especialmente los Fetiches, cuyos espíritus guía tienen personalidades propias. Pero hasta los Dispositivos pueden parecer asombrosamente tozudos, como puede atestiguar cualquiera con un coche u ordenador un poco particular. Tienden a tener extraños efectos sobre la gente que los usa, especialmente en magos que confían en las Maravillas como Elric de Melniboné confía en su espada Stormbringer. En muchos casos, las Maravillas tienen elaborados relatos sobre su creación, historia y hazañas. Si tu personaje empieza el juego con una Maravilla, crea una historia y una descripción intrigantes para ese objeto, luego pásala a tu Narrador para que la apruebe y la desarrolle. Es posible que tu Maravilla tenga secretos que desconoces. Idealmente, una Maravilla es más que un simple "objeto mágico"; más bien es un milagro materializado: una prueba sólida de la realidad de la Magia.

X Sin objetos de poder.

• Una Maravilla con un pequeño poder (es decir, digna de 1-3 puntos).

•• Una Maravilla con uno o dos poderes, probablemente con algo de Quintaesencia y Areté propios (4-6 puntos).

••• Una Maravilla con algunos poderes notables o uno respetable (7-9 puntos).

•••• Una Maravilla con poderes impresionantes o un Efecto poderoso (10-12 puntos).

••••• Una Maravilla con formidables poderes o un único Efecto devastador (13-15 puntos).

Mejora $

La hipertecnología Iluminada puede lograr cosas increíbles, pocas de ellas más impactantes (o, para algunos magos, impías) que la modificación de tejido vivo con el poder de las máquinas. Tales mejoras perfeccionan (o profanan) la obra de la Naturaleza, creando mutaciones más o menos permanentes: brazos cibernéticos o biomodificaciones genéticas que otorgan al sujeto poderes mucho más allá de las habilidades normales.

Un personaje mejorado tiene una de tres opciones:

- Un *cíborg* tiene dispositivos biomecánicos integrados en su cuerpo: huesos de primium, garras extensibles, escáneres de infrarrojos, todo eso. La puntuación del Trasfondo otorga al personaje una cierta cantidad de Dispositivos de mejora cibernéticos a costa de puntos de Paradoja permanentes.

- Una persona *biomodificada* tiene modificaciones orgánicas permanentes injertadas, desarrolladas o de algún modo implantadas en su cuerpo. La puntuación del Trasfondo es como en el caso cibernético, con Paradoja permanente, pero algunos beneficios sobre la modificación mecánica.

- Un ser *geningeniado* tiene ciertas mejoras físicas que lo vuelven más fuerte, rápido, duro, listo, perceptivo o atractivo que un espécimen típico de su especie. La puntuación del Trasfondo mejora los Atributos relacionados por encima de su máximo normal a costa de defectos genéticos permanentes.

Esas tres opciones *no pueden* combinarse. Un personaje concreto sólo puede tener una, no las tres. Cada opción tiene ciertas reglas y limitaciones.

- **Cibernética:** Estos dispositivos te convierten en un imán de Paradoja. En términos de juego, añades puntos de Paradoja permanentes a tu Rueda de Paradoja; estos puntos nunca se van y toda la Paradoja adicional que ganes se suma a estos puntos permanentes. Así, los contragolpes de Paradoja pueden ser terribles.

  Los ciberimplantes son máquinas esencialmente integradas en tu cuerpo. A los cíborgs que molestan a sus inventores se les extraen los implantes, lo que suele ser un proceso mortal. Tales entidades también son inversiones andantes para sus creadores, quienes vigilan *muy* de cerca la conducta y localización de esos recursos humanos. Las lecciones de Frankenstein no han caído en saco roto para quienes construyen cíborgs y suelen instalar sistemas de seguridad para impedir esa clase de desafortunados eventos. Si no hay opción, harán lo que sea para recuperar... o destruir a un cíborg descarriado.

  En cuanto a los efectos de Magia de Vida sobre humanoides cibernéticos... bueno, no son bonitos. Tales brujerías causan que el tejido orgánico rechace los dispositivos mecánicos. Los hechizos de Vida causan dos niveles adicionales de daño agravado sobre los cíborgs si superan su Contramagia. Como protección, los cíborgs de la Tecnocracia están equipados con ***Contramedidas de primium***, las cuales se describen en ***Biotecnología*** en el **Apéndice II**, **pág. 657**. Los cíborgs de sectas no Tecnocráticas, en cambio, están bien jodidos.

- **Biomodificaciones:** Esta forma de mutación de la carne o genética esencialmente instala modificaciones permanentes en el cuerpo del personaje. A diferencia de la cibernética mecánica, estas modificaciones no pueden desinstalarse o expulsarse del cuerpo (aunque pueden ser amputadas o extirpadas quirúrgicamente). El daño adicional de la Esfera Vida no se aplica a las biomodificaciones, aunque los puntos de Paradoja permanentes siguen aplicándose a las biomods obvias. Como las mejoras de geningeniería, las biomodificaciones también hacen que el personaje sufra un Defecto Genético por nivel en el Trasfondo.

- **Geningeniería:** A diferencia de las mejoras mecánicas, la geningeniería no suele ser obvia. A no ser que un bioconstructo modificado genéticamente levante un coche o que le reboten las balas en el pecho, suele poder pasar por un ser humano normal. Aun así, la comprensión imperfecta del tejido orgánico (o simplemente la hybris de quienes desearían dominarlo) deja su propio legado: locura, enfermedad, etc., representadas por las reglas de los Defectos Genéticos, descritas en el **Apéndice II**, **pág. 648** y **651**.

Los siguientes Atributos (¡y no otros!) pueden aumentarse con mejoras: *Fuerza*, *Destreza*, *Resistencia*, *Apariencia*, *Percepción*, *Inteligencia* y *Salud*. Estos puntos suplementarios pueden aumentar los Rasgos normales de un personaje hasta 8 y pueden dividirse entre varios Atributos distintos; por ejemplo, tres a Fuerza y dos a Resistencia.

Gracias a sus poderosos efectos y propiedades inusuales, este Trasfondo es más caro de lo habitual; cuesta *DOS puntos por punto*, en vez del punto habitual. Estas modificaciones son esencialmente Dispositivos implantados, por lo que este Trasfondo no puede ser compartido, prestado o solicitado. *Puede* mejorarse con puntos de Experiencia siempre que haya otro personaje que sepa cómo trabajar con esas tecnologías. *No recomendamos permitir* a los personajes jugadores adquirir este Trasfondo por encima del máximo de 5. Ciertos personajes secundarios podrían tener modificaciones mayores, pero esas mejoras extremas deberían estar vedadas a tus jugadores.

Normalmente, el Trasfondo Mejora sólo se aplica a personajes Tecnocráticos. Con permiso del Narrador, otros personajes tecnófilos (Eteritas, Adeptos Virtuales, ciberpaganos, etc.) también pueden adquirir tales modificaciones. Pero una advertencia: la Unión ha pasado *décadas* perfeccionando estas tecnologías, mientras que los científicos locos individuales han ido improvisando. Es absolutamente adecuado hacer que los personajes no Tecnócratas tomen Defectos adicionales o sufran otras penalizaciones de juego basadas en sus Mejoras.

Para más detalles sobre mejoras y los Defectos relacionados con ellas, ver ***Biotecnología*** y ***Defectos Genéticos*** en el **Apéndice II**, **pág. 657-661 y pág. 648-651**.

X	Sin modificaciones especiales.
•	+1 punto de Atributo o 3 puntos para Dispositivos. Un punto de Paradoja o Defecto Genético.
••	+2 puntos de Atributos o 6 puntos para Dispositivos. Dos puntos de Paradoja o Defectos Genéticos.
•••	+3 puntos de Atributos o 9 puntos para Dispositivos. Tres puntos de Paradoja o Defectos Genéticos.
••••	+4 puntos de Atributos o 12 puntos para Dispositivos. Cuatro puntos de Paradoja o Defectos Genéticos.
•••••	+5 puntos de Atributos o 15 puntos para Dispositivos. Cinco puntos de Paradoja o Defectos Genéticos.

Mentor

Un mago "veterano" se interesa por ti y te proporciona entrenamiento, guía y ayuda ocasional. Ten en cuenta que dicho veterano puede ser de tu edad o incluso más joven, ese entrenamiento podría consistir en tirarte de azoteas, esa guía podría implicar más yodaísmos que una maratón de *Karate Kid* y esa ayuda podría reducirse a golpearte en la cabeza justo *después* de que leyeras ese párrafo en ese grimorio encuadernado en carne. La puntuación de este Trasfondo refleja cuán útil te resulta tu mentor, más allá del poder personal. Después de todo, una Gran Maestra Hermética no es muy buena para sus estudiantes si se niega a hacer más que dejarlos dormir en el suelo.

El vínculo mentor-estudiante tiende a ser una de las experiencias más influyentes en la vida de un mago. En muchos casos, el mentor descubre algún talento interesante en un Sonámbulo no Despertado, inicia al potencial estudiante y luego alimenta y guía esa chispa cuando prende en un Despertar pleno. Esto es especialmente cierto para los Tecnócratas, quienes suelen ser reclutados poco antes o justo después de obtener la Iluminación… o bien son convertidos de sus carreras previas como Subversores de la Realidad por un operativo Tecnocrático efectivo.

Los mentores tienen sus propios objetivos, por supuesto, y no siempre son evidentes. Muchos magos conocen por primera vez la sociedad Despertada a través de mentores distantes, maltratadores, manipuladores, insensibles, inefectivos o directamente locos. Otros, por supuesto, aprenden de veteranos afectuosos, comprensivos, perspicaces y sabios. Realmente depende de la personalidad, el trasfondo y la afiliación de tu mago. Los mentores Tecnocráticos suelen ser (aunque no siempre) fríos y eficientes, mientras que los místicos pueden ser absurdos, excéntricos, distantes o cualquier combinación de rasgos brujeriles que puedas imaginar.

En términos de juego, un Mentor proporciona algo de lubricante social, entrenamiento Mágico o tecnológico, recursos ocasionales y tal vez intervenga o ayude a tu mago si realmente lo necesita. A cambio, esperará un cierto respeto, obediencia y ayuda en su taller. La conducta de un estudiante, buena o mala, se refleja sobre su mentor, por lo que no es sabio abusar de esta relación. Un mentor enojado puede ser algo terrible, especialmente para un mago joven e inexperto.

Como con Aliados y Familiar, este Trasfondo representa personajes del Narrador con sus propias historias, personalidades, motivos y relaciones en el mundo. Tu Narrador puede (y debe) disfrutar interpretando tales personajes y desarrollando sus motivos, que suelen permanecer ocultos para sus estudiantes. Recuerda las diversas tramas dirigidas por los adultos en la saga de Harry Potter, tramas en las que los estudiantes rara vez entienden qué está pasando. Los mentores no dan nada a cambio de nada: si uno tiene interés en guiar a tu mago, ¡*siempre* hay algo más que simple amabilidad o deber!

Para ejemplos sobre las relaciones mentor-estudiante en diversos grupos, ver las secciones de iniciación en las descripciones de cada uno a lo largo del **Capítulo Cinco**.

X	Ningún mentor digno de mención.
•	Un mentor poco fiable o sin experiencia.
••	Un guía provechoso aunque excéntrico.
•••	Un maestro bueno y destacado.
••••	Un anciano sabio, provechoso y respetado.
•••••	Un poderoso veterano que se ha implicado seriamente en tu éxito.

Nodo

En un mundo en el que la Magia parece escasa, tienes acceso a un milagro: un Nodo donde puedes meditar para restaurar tu Quintaesencia interior o reunir la energía sólida denominada Tass en diversas formas. No obstante, puedes tener que pelear para retener el lugar: hombres lobo, espíritus y magos rivales siempre buscan añadir sitios así a sus colecciones. Puede que el Nodo no sea un lugar mágico evidente; la mayoría no lo son, pero para la gente que estudia tales cosas, los Nodos son faros de energía deseados por místicos y Tecnócratas por igual.

En la gran tradición de las religiones e imperios de todas partes, los Nodos tienden a adaptarse para satisfacer los propósitos de los grupos que los reclaman. La Tecnocracia envía equipos para sanear Nodos místicos y luego construir fortalezas, laboratorios o estaciones de poder sobre la antigua instalación. Los magos místicos consagran tales territorios a su manera, construyendo templos sobre valles, iglesias sobre fuentes y centros comerciales o laboratorios informáticos sobre el suelo sagrado antes honrado por un grupo rival. En resumen, los Nodos son uno de los frentes más desagradables de la Guerra de la Ascensión. Incluso magos aliados, como Coristas y Verbena, no están por encima de reconsagrar los lugares sagrados del otro… ¡todo por el bien mayor, por supuesto!

Como se menciona en el **Capítulo Tres**, los Nodos tienen Resonancia según el tipo de energía que los haya formado. El Tass de un lugar concreto también tiene esa Resonancia, y la forma que toma seguirá la naturaleza del Nodo. Un Nodo forjado por una batalla puede irradiar furia y pesar, encarnados como sangre, hueso y ceniza; una fuente de esperanza resulta refrescante y limpia, su Tass sería agua pura; pero un laboratorio frankensteiniano parece gótico y premonitorio, con relámpagos



de Quintaesencia saltando entre generadores y capturados en baterías, como Tass, para un uso posterior. La Celosía tiende a reducirse en torno a los Nodos místicos, pero se espesa en los Tecnocráticos a menos que uses Procedimientos de Ciencia Dimensional en vez de Magia espiritual.

Como Trasfondo, este Nodo representa un lugar que está en manos de tu personaje y tal vez unos pocos amigos. Puedes compartir los puntos de Trasfondo para construir un Nodo mayor, aunque tu grupo necesitará una explicación narrativa razonable si quieres comenzar la crónica con un lugar de gran poder. Tu Nodo produce una cierta cantidad de Quintaesencia ambiental, sin utilizar, que tu Avatar puede absorber mientras meditas en ese lugar, más un poco de Tass que puede recolectarse en forma sólida y usarse luego en otra parte. La cantidad exacta de Tass y Quintaesencia depende de la naturaleza de tu crónica: un Nodo de una saga de alta fantasía podría producir hasta 5 o 10 puntos de Quintaesencia a la semana por punto de Trasfondo, mientras que una crónica en la que "la magia se muere" tendría Nodos que producen 1 o 2 puntos de Quintaesencia a la semana por cada punto. En última instancia, es el Narrador quien determina el valor semanal de un Nodo. Para crónicas de la era industrial sugerimos 2 puntos semanales por punto de Trasfondo (la mitad en Quintaesencia, la otra mitad en Tass). Sea cual sea su forma, el suministro de Quintaesencia es finito. Si absorbes toda en tu Avatar o recoges todo el Tass, el Nodo necesita recuperar su energía antes de poder usarse de nuevo.

Los hombres lobo piensan en sus Nodos como *Túmulos*: lugares sagrados bendecidos por su diosa lunar primordial. Dirigidos por un fervor religioso, tienden a reclamar Nodos para sí cuando pueden. Aunque tales criaturas evitan las frías factorías de poder Tecnocrático, un mago o cábala con un Nodo místico podría tener grandes visitantes peludos para discutir una transacción sobre su propiedad.

[**Nota:** Los niveles de Túmulo han sido ajustados respecto a versiones más antiguas para reflejar la escala de 1 al 10 de este Trasfondo.]

X Ningún lugar de poder.

• Un lugar minúsculo de importancia menor (Túmulo de nivel uno).

•• Un chorrito menor de energía metafísica (Túmulo de nivel uno).

••• Un flujo estable de Quintaesencia (Túmulo de nivel dos).

•••• Un pulso de energía, más generosas cantidades de Tass materializado (Túmulo de nivel dos).

••••• Un poderoso manantial con abundancia de energía (Túmulo de nivel tres).

••••• • Un Nodo concentrado, con Tass y energía ambiental refinados mediante las Artes de Cardinal o ciencias (Túmulo de nivel tres).

••••• •• Una considerable fuerza de poder metafísico (Túmulo de nivel cuatro).

••••• •••	Un lugar raro y maravilloso, rebosante de Fuerza Cardinal (Túmulo de nivel cuatro).
••••• ••••	Uno de los mayores lugares sagrados o refinerías más potentes en el mundo material (Túmulo de nivel cinco).
••••• •••••	Uno de los lugares más raros y preciosos de la Tierra… y un campo de batalla seguro para las fuerzas que se aprovecharían de su poder (Túmulo de nivel cinco).

Patrón

En el juego de ajedrez político de las facciones de la Ascensión, ciertos jugadores ocultan sus rostros de los peones. Uno de esos jugadores se ha dedicado a tu bienestar… al menos por el momento. Lo más probable es que no tengas ni idea de quién es tu patrón, qué quiere o cuál será la factura final por sus servicios prestados; aunque *creas* saber quién está tras esa benevolencia, la verdad es incierta. Esta persona no es un Mentor ni un Aliado, sino un benefactor secreto cuyos verdaderos objetivos están más allá de tu comprensión… al menos por el momento.

En términos de juego, Patrón refleja a alguien poderoso que vigila por los intereses de tu personaje. Sólo el Narrador sabe cuáles son sus planes y cuál podría ser su interés en el personaje. Al principio de la crónica, este benefactor ejerce su fuerza de modos misteriosos: se revierten órdenes, se realizan o anulan contratos, se envían regalos, se dejan caer pistas y se tira de hilos. La Magia no revelará la razón de estas atenciones: el patrón es demasiado astuto para que lo pillen tan fácilmente. Hay claramente alguna alianza o interés en común, pero la naturaleza de esa conexión resulta elusiva. Especialmente en laberintos paranoicos como las Órdenes Hermética o Tecnocrática, esta generosidad misteriosa puede ser *muy* desconcertante. Pero sabes que algún día el patrón pedirá cobrarse sus deudas…

X	Sin amigos especiales.
•	Alguien que desde las sombras mueve algunos hilos.
••	Un benefactor servicial que prefiere mantenerse oculto.
•••	Un superior o veterano que te ayuda por razones misteriosas.
••••	Una facción poderosa que parece favorecerte.
•••••	Un mago o Tecnócrata de alto rango que parece dedicarse a tu bienestar… al menos por ahora.

Rango

Ostentas un título que te distingue de alguna forma de las masas: tal vez un rango militar, un cargo religioso, una posición ejecutiva con una corporación poderosa o algún cargo igual de influyente. Esa posición te garantiza un grado de respeto, ciertos beneficios ligados al trabajo y probablemente la inmediata deferencia (y obediencia) del personal de menor rango. Naturalmente, este rango exige responsabilidad con el cargo; ¡un jefe de estado no puede salir y tener aventuras cuando quiera! Existen rangos por encima de los mostrados, pero no están disponibles para los personajes porque requieren demasiado tiempo y responsabilidad.

Este Trasfondo, especialmente común entre los Tecnócratas, otorga ***Influencia*** (como el Trasfondo) igual al Rango. Aunque esta Influencia *sólo* se activa entre la gente subordinada al Rango (como los empleados de un ejecutivo o los súbditos de un noble) y en situaciones en que el personaje actúe *dentro de los límites de su cargo*.

Puede que otra gente no quede impresionada con tanta facilidad, en cuyo caso la Influencia cuenta como la mitad del Rango o como un nivel elegido por el Narrador (un mulá sigue teniendo cierta influencia entre no musulmanes, pero no tanto como entre los fieles). También ten en cuenta que el vicepresidente financiero de una compañía entre las 500 más ricas según la revista *Fortune* puede tener Influencia entre la gente que vive y respira el capitalismo, pero un grupo de manifestantes de Ocupa Wall Street puede reaccionar de modo *muy* negativo ante el Rango del personaje.

Cuando actúes a nivel oficial, tu personaje también puede acceder a ***Recursos*** (el Trasfondo) iguales a la mitad de su Rango o a un nivel elegido por el Narrador, como beneficio por su cargo… aunque probablemente tendrá que responder ante sus superiores por *cómo* se gastan esos recursos. También puede tener ***Fama*** igual a la mitad de su Rango entre la gente que está bajo sus órdenes. Si quiere Influencia, Recursos o Fama independientes de su Rango, necesitará adquirirlos por separado. Un sargento de instrucción puede tener una gran riqueza familiar, pero esos recursos no vienen de los canales militares. El Rango también puede conferir otros beneficios, según la institución. Un sacerdote no podría conducir la mejor limusina de una empresa, ¡pero el vicepresidente de esa compañía sin duda que puede!

Ten en cuenta que Rango refleja estatus en instituciones Durmientes. El estatus de un mago no tiene nada que ver con este Trasfondo, aunque un vicepresidente, sacerdote o sargento de instrucción aún podría impresionar a ciertos Despertados gracias a su posición en el mundo mortal.

X	Ningún rango destacado.
•	Rango inferior: Sargento de instrucción, escudero, diácono, miembro de la junta escolar, periodista novato, gerente junior, instructor universitario.
••	Rango bajo: Policía novato, caballero, prior, concejal de la ciudad, periodista en plantilla, gerente senior, profesor.
•••	Rango medio: Capitán, barón, abad, alcalde, columnista local, ejecutivo medio de corporación, profesor universitario titular.
••••	Rango elevado: Comandante, obispo, gobernador, columnista de una agencia, vicepresidente junior, jefe de departamento.
•••••	Alto mando: General, príncipe, arzobispo, senador, corresponsal internacional, vicepresidente corporativo, decano.

Recursos

Como cualquier representante del Sindicato podría decirte, se puede hacer mucho dinero con Magia… *muchísimo* dinero

si juegas bien tus cartas. Naturalmente, el Sindicato no se referirá a lo que hacen como Magia, es simplemente el Arte del Deseo refinado en una ciencia. Lo llames como lo llames, este Trasfondo significa que tienes efectivo y bienes disponibles... en los niveles más altos, *montones* de efectivo y bienes.

Dada la fabulosa riqueza que ciertos magos pueden acumular, este Trasfondo llega hasta 10. Tal riqueza no sólo es cosa del Sindicato. Los magos Herméticos son famosos por sus lujos, los Coristas pueden disponer de vastos recursos y hay estrellas de rock Extáticas que pueden hacer más dinero del que nadie tendría derecho a disfrutar. Pero los verdaderos hechiceros fiscales son los autodenominados hombres (y mujeres) de dinero, cuya Convención comenzó con el Alto Gremio medieval y se ha ido reforzando desde entonces. Algunos magos provienen de ese viejo dinero; otros hacen sus propias fortunas. Dado el potencial económico de Esferas como Entropía, Materia, Mente y Vida, ¿por qué *no* ir a por el oro?

Por supuesto, suele ser peligroso depender demasiado de los ingresos Mágicos. Las transacciones hoy en día se realizan sobre todo en dinero virtual: tarjetas de débito y de crédito, retiros bancarios, depósitos *online*... Soltar un montón de efectivo hará que destaques... ¿Por qué crees que tantos billetes tienen esas tiras de seguimiento? Un mago sabio encanta a la gente para que engrose su cuenta bancaria; cambiar plomo en oro es demasiado sospechoso (y laborioso) para ser efectivo. Como con tantas cosas en este mundo tecnológico, es más fácil para un Tecnócrata superar los obstáculos que para un mago místico. Dicho eso, hay muchas fortunas antiguas entre los círculos Herméticos y ciertos aquelarres de brujas. Diablos, ¡pero si algunos magos osados hasta hacen sus fortunas escribiendo libros de la Nueva era, novelas fantásticas o juegos de rol!

Como sucede con otros Trasfondos, controlar una alta puntuación de Recursos requiere tiempo y esfuerzo. Es más fácil perder fortunas, si no eres cuidadoso, que hacerlas. Dada la naturaleza virtual del comercio moderno, probablemente no tengas montones de dinero y metales preciosos por ahí... aunque si eres de la vieja escuela, podrías...

Nota: Como se mencionó antes, el Narrador puede prohibir a los personajes jugadores adquirir Recursos a 8, 9 y 10. Como se describe en los epígrafes de la práctica del ***Arte del Deseo / Hipereconomía***, la ***Esfera Utilidad Primordial*** y el instrumento ***Dinero y riqueza***, el dinero puede proporcionar una poderosa fuente de poder para un mago del siglo XXI. Ver **Capítulo Diez, pág. 574, 526-527 y 592,** para más detalles.

X Obrero pobre: Vives sueldo a sueldo y eso es todo.

• Con un mínimo margen: tienes un pequeño apartamento y tal vez un vehículo barato. Para los estándares locales, ingresos de clase obrera.

•• Clase media baja: Tienes un piso o un apartamento, más un vehículo, algunos ahorros y suficiente dinero para caprichos ocasionales.

••• Clase media con propiedades: O bien posees o bien tienes una parte importante de alguna propiedad, más un vehículo, inversiones y ahorros. Podrías mantener un estilo de vida de un punto indefinidamente.

•••• Acomodado: Posees una gran casa, alguna propiedad y al menos dos vehículos, al igual que destacados niveles de ahorros e inversiones. Para los estándares locales eres un millonario, y aunque esto ya no vale tanto como antaño, no es algo baladí.

••••• Bienvenido al 1%: Como multimillonario, tienes posesiones, inversiones y ahorros sustanciales.

••••• • Dinero de Hollywood: Lo que quieras, lo tienes.

••••• •• Club de los billonarios. Puedes influir en todo un negocio o industria.

••••• ••• Rico como Bruce Wayne: Posees empresas.

••••• •••• Rico como Tony Stark: Posees industrias.

••••• ••••• Rico como Bill Gates: Posees gobiernos.

Refuerzos

Puedes llamar a la caballería y esperar ayuda cuando la necesites... hasta cierto punto. Gracias a tu membresía en alguna organización, eres capaz de solicitar Refuerzos y tener un pequeño equipo de gente útil que se lanza a hacerse cargo de cualquier asunto. A diferencia de Aliados, esta gente carece de rostro, tiene habilidades limitadas y es más o menos prescindible. Esencialmente vienen a encargarse de trabajos simples, para luego dispersarse de regreso a la organización.

Los personajes de Refuerzos provienen de una gran reserva de personal hábil pero no Despertado. Su relación con el personaje jugador es básicamente un asunto de conveniencia, sin ninguna lealtad especial. Aunque podrían arriesgar sus vidas por el mago, la ayuda no es personal. Esta gente simplemente hace su trabajo.

Estos Refuerzos suelen tomar la forma de un grupo de soldados armados que llegan en tromba para cubrir la huida del mago. Todas las tareas (o sacrificios) importantes son responsabilidad del mago: los Refuerzos no están para encargarse de lo más duro. En otras situaciones, este Trasfondo puede representar otros tipos de personal de apoyo: recepcionistas, estudiantes, encargados de equipo, conductores, médicos, hasta prostitutas. Un Rey o Reina de la Jungla debe ser capaz de pedir ayuda y atraer un grupo apropiado de animales, asumiendo que haya una razón para que el personaje reciba esa clase de lealtad. El tipo de ayuda dependerá de la organización, la situación y el papel del mago en ese grupo. Una estrella de *rock* Extática podría llamar a putas y encargados de equipo, mientras que un Traje Negro podría traer policías, periodistas o personal de "limpieza". Y aunque es fácil despreciar la importancia de estudiantes, recepcionistas o blogueros, hay que recordar que la sociedad depende mucho más de la información que de la violencia. Un reportero elocuente puede hacer más, desde un punto de vista general, que una docena de tipos con pistolas.

El personal de Refuerzos típico tiene Rasgos entre 1 y 3, con una o dos Habilidades notables. Los animales son pequeños (pájaros, ratas, murciélagos, perros o gatos domésticos, etc.) y los

espíritus son entidades menores con un único propósito (apariciones, elementales de la brisa, etc.). Los Agentes de Refuerzos más de élite (mercenarios, ninjas, cíborgs, espíritus menores o grandes depredadores) cuestan el doble que los agentes típicos, pero tienen rasgos entre 3 y 5, habilidades inusuales o un gran potencial de combate. Esencialmente, estos agentes temporales de élite se convierten en Aliados durante una sola misión y luego desaparecen de regreso al lugar de donde vinieron.

Para obtener este Trasfondo, un personaje *debe* pertenecer a una gran organización: una pandilla, la policía, una división militar, la Tecnocracia, etc. Cualquiera que sea su conexión con ese grupo, el mago necesita realizar tareas ocasionales para el grupo que envía ayuda. Si no cumple su parte del trato, si sus Refuerzos tienden a sufrir numerosas bajas o si abusa de algún modo de los agentes y su grupo, este Trasfondo puede reducirse o ser retirado.

Ejemplos de equipos de Refuerzos según los tipos de magos a los que apoyan pueden ser:

- **Todos:** Estudiantes, conductores, recepcionistas, mensajeros, técnicos de laboratorio, activistas políticos, comerciantes, obreros manuales, técnicos de emergencia médica, sectarios, matones.
- **Agentes de la autoridad:** Polis y detectives, personal militar, periodistas, técnicos de emergencia médica, equipos de "limpieza".
- **Artistas marciales:** Sanadores, filósofos, estudiantes de artes marciales, combatientes aliados temporales, devotos de tu senda espiritual.
- **Brujas:** Animales, devotos, gente de la Nueva era, activistas paganos, sanadores, espíritus menores.
- **Celebridades:** *Fans*, técnicos de equipo, asistentes personales, fotógrafos, músicos para giras, periodistas, maquilladores.
- **Chamanes:** Devotos, espíritus menores, animales, activistas, defensores armados de tu cultura.
- **Cíborgs:** Mecánicos, técnicos, soldados, aliados cibernéticos temporales.
- **Científicos:** Técnicos, ayudantes de investigación, robots, asistentes deformes o mejorados aliados temporales.
- **Clero:** Acólitos, alto y bajo clero, sanadores, devotos de tu religión.
- **Eruditos:** Ayudantes de investigación, bibliotecarios, blogueros, académicos, antiguos estudiantes, estudiantes de grado.
- **Espías y asesinos:** Informantes, pandilleros, agentes durmientes, equipos de "limpieza".
- **Gánsteres y justicieros:** Pandilleros, putas, policías aliados, gente de la calle, drogadictos, periodistas, delincuentes comunes.
- **Gente salvaje:** Animales, sanadores, curanderos, jefes tribales, nativos de la región adecuada.
- ***Hackers*:** Técnicos, blogueros, *hackers* aliados temporales, activistas políticos, anarquistas, transhumanistas, especialistas en informática.
- **Magnates:** Subordinados corporativos, lacayos, lameculos, personal de oficina, periodistas, guardias de seguridad.
- **Magos rituales:** Ocultistas, sectarios, acólitos, eruditos, asistentes temerosos, aprendices aspirantes, diablillos menores o aliados espirituales temporales.
- **Miembros de subculturas:** Artistas, neotribalistas, músicos, sanadores, blogueros, especialistas en psicoactivos, tipos duros de tu subcultura.

Este Trasfondo puede superar los cinco puntos, **ver pág. 301**. Para ejemplos de personajes y animales de Refuerzos, ver **Apéndice I**, **pág. 618-639**.

X	¡Estás solo, chico!
•	Dos agentes típicos.
••	Cuatro agentes básicos o dos aliados temporales habilidosos.
•••	Seis agentes.
••••	Ocho agentes o cuatro aliados temporales.
•••••	Diez agentes.
••••• •	Doce agentes o seis aliados temporales.
••••• ••	Catorce agentes.
••••• •••	Dieciséis agentes u ocho aliados temporales.
••••• ••••	Dieciocho agentes.
••••• •••••	Veinte agentes o diez aliados temporales.

Requerimientos*

Hay razones para el dominio Tecnocrático. Una de ellas tiene que ver con la épica variedad de recursos disponibles para los operativos Tecnocráticos. Con este Trasfondo *(un Rasgo SÓLO disponible para los Tecnócratas bien considerados por la Orden)*, puedes solicitar suministros de tus superiores y esperar recibirlos.

Antes de una misión, se te proporcionará a ti y tu equipo cualquier herramienta que tus superiores esperen que sea necesaria. Si quieres más (como la mayoría de agentes), necesitas solicitarlas. En términos narrativos, hablas con tus contactos y rellenas una solicitud oficial para el equipo deseado: ver ***Solicitud, subcontratación y préstamo de Trasfondos***, **pág. 302-303**. En términos de juego, tras tu Trasfondo Requerimientos. Cada éxito te da 5 puntos de Trasfondo con los que comprar Dispositivos para esa misión (ver ***La caja de juguetes*** en el **Apéndice II** para Dispositivos y sus costes). Más de tres éxitos te proporcionan tanta tecnología Durmiente como puedas usar. Si tu relación con las autoridades es buena, será una tirada fácil... y si no, buena suerte obteniendo algo más que una buena reprimenda. Ver ***Los seis grados*** en el **Capítulo Cinco**, **pág. 181-182** para ejemplos de lo que significa estar bien visto y las alternativas.

Asumiendo que tu reputación sea intachable (o que al menos hayas compensado tus fracasos con grandes victorias), podrías considerar que este Trasfondo cuenta como cinco puntos de Trasfondo por punto al solicitar Dispositivos. Tu Narrador puede reservarse la tirada para aquellas ocasiones en que estás en la cuerda floja, pidas favores especiales o trates de aplastar un mosquito con una apisonadora.

Al final de la misión tienes que devolver el equipo prestado. Si la División Q ha de venir a por él personalmente, perderás tu valor en Requerimientos durante algún tiempo... ¡y con suerte, será lo único que te quiten! El equipo dañado o perdido da una mala impresión de tu actuación, especialmente si dejas que algún Subversor de la Realidad ponga sus manos manchadas de sangre en hipertecnología de la Unión. Si las cosas fueron bien, tu valor en Requerimientos podría subir uno o dos puntos; si no, podrías perder uno o dos... o hasta más si la cagaste catastróficamente. Tu amalgama puede compartir este Trasfondo para solicitar incluso más equipo, pero entonces todo el grupo es responsable tanto del equipo como del éxito. La Tecnocracia entiende que no se puede hacer una tortilla sin romper algunos huevos, pero esa comprensión tiene un límite...

Tabla de Requerimientos

Relación	Dificultad
Lealtad dudosa	9
Lealtad cuestionable	8
Lealtad asumida	7
Lealtad segura	6
Lealtad total	5

X Sin dados: "¡Fuera de mi oficina!".
• Un dado: No te toman en serio.
•• Dos dados: "Podría haber algo libre para ti...".
••• Tres dados: Te has ganado su confianza.
•••• Cuatro dados: Le gustas a la División Q.
••••• Cinco dados: Eres un operativo valioso y de confianza.
••••• • Seis dados: Un escuadrón de agentes de eficacia probada.
••••• •• Siete dados: Un equipo de confianza de operativos leales.
••••• ••• Ocho dados: Un equipo de especialistas.
••••• •••• Nueve dados: Una fuerza de ataque de élite con la máxima confianza de sus superiores.
••••• ••••• Diez dados: Máxima autorización, confianza y favor por parte de sus superiores.

Sanctum / Laboratorio $

Tienes un lugar donde puedes alejarte de todo (siendo "todo" la realidad consensuada que obstruye tus Artes y Ciencias Iluminadas). Oh, este lugar existe en el plano terrenal y está sujeto al Efecto Paradoja; pero tu Laboratorio o Sanctum es un lugar de poder y privacidad, diseñado para satisfacer tus necesidades y permitirte refinar tus técnicas en relativa seguridad.

Un Sanctum puede ir desde un pequeño jardín de hierbas con guardas contra los intrusos y árboles plantados para dificultar que alguien eche un vistazo al lugar de forma casual, hasta pequeños laboratorios llenos de instrumental científico reluciente. Estudios de artes marciales, departamentos para yoga, arboledas sagradas, guaridas en el sótano, lugares de ensayo para bandas, *suites* en áticos, estudios de fotografía, pequeñas capillas en cimas de montañas remotas... el Sanctum o Laboratorio es lo que quieras que sea. Esencialmente, un mago o un grupo ocupa el lugar, lo consagra para reflejar sus necesidades y deseos, y establece la realidad de ese espacio para que encaje con el propósito del poseedor. El laboratorio de un Progenitor podría brillar bajo luces estériles, con superficies pulidas de acero y cristal listas para seguir la llamada de la Ciencia. Podría hacerse una limpieza ritual en un bosque espeso, grabando viejas runas en árboles y disponiendo las piedras cuidadosamente para enfatizar la naturaleza mística del lugar. Podrías tener un sótano manchado de sangre con sillas de huesos humanos; un apartamento acolchado al estilo de los setenta; una librería que sólo abre de noche; un agujero de hobbit sacado de alguna adaptación de Tolkien hecha por Peter Jackson... cualquier cosa que te guste (y te puedas permitir) entra dentro del alcance de este Trasfondo.

En términos de juego, este Rasgo proporciona varios beneficios:

- Un espacio relativamente privado para conducir experimentos, meditar, practicar tus artes, etc. Esta privacidad *es* relativa; los operativos Tecnocráticos rara vez tienen tales lugares para sí. A no ser que un grupo o individuo sea *extremadamente* rico y esté muy bien conectado, un Laboratorio Tecnocrático es en realidad propiedad de la Unión y está bajo su dirección, no pertenece a los propios operativos. Así, tus superiores te vigilan incluso dentro de tu santuario, y la privacidad de éste es más una cortesía que una realidad.

- Existencias de materiales para usar: hierbas, calderos, diagramas, elaborados glifos grabados en el suelo, armas de práctica para artes marciales, productos químicos variados, telescopios, microscopios, lo que sea. Estas existencias dependen de la puntuación del Trasfondo y te permiten acceso constante a lo que sea que necesites (dentro de lo razonable).

- Un espacio ritual especialmente preparado en el Sanctum (o un espacio experimental en un Laboratorio) reduce la dificultad de los rituales o experimentos realizados en esa área. Esa reducción depende de la puntuación del Trasfondo, como se muestra más adelante.

- Un efecto encubridor que protege la localización. En esencia, el Sanctum / Laboratorio tiene una puntuación de Arcano / Encubrimiento según la puntuación del Trasfondo. Podrías considerar este efecto el resultado de guardas de protección, campos de ocultación, un aura de cotidianeidad... esa clase de cosas. Mientras estén en el área protegida, los personajes están protegidos por este efecto Arcano (un personaje que

ya tenga el Trasfondo Arcano / Encubrimiento obtiene el efecto de mayor Arcano (el del Sanctum o el de su Arcano, no una combinación de ambos).

- Todos los Efectos lanzados en el Sanctum se consideran Magia coincidente siempre que sigan la definición de realidad dentro de ese santuario. Clonar sería coincidente en un Laboratorio de Iteración X o de los Progenitores; invocar a un espíritu sería coincidente en el suelo sagrado de un chamán; una bruja podría invocar diablillos o sanar heridas profundas en su Sanctum; pero el Traje Negro que derriba la puerta se encontraría con una marcada desventaja porque…

- Los Efectos de los magos rivales se consideran vulgares en tu espacio. Los Procedimientos de ese Hombre de Negro van en contra de la realidad dominante en el santuario de esa bruja, mientras que los hechizos de la bruja van en contra la realidad establecida de un Constructo del NOM. Los rivales que usan el mismo estilo de Magia se considerarían por igual en un Sanctum: dos Verbena que se odian a muerte, pero que usan los mismos paradigmas y herramientas, serían ambos considerados coincidentes en el mismo Sanctum; sin embargo, una Eterita descubriría que su ciencia extraña es vulgar en el suelo sagrado de esa bruja, aunque se hubiese aliado con uno de los Verbena rivales.

- Los Sancta místicos tienen un beneficio adicional sobre los Laboratorios tecnológicos: el valor de la Celosía es un nivel menor en un lugar dedicado a la Magia que en un lugar similar no dedicado a ella. La Celosía en un Laboratorio Tecnomágico, por otro lado, como los usados por la Sociedad del Éter o los Adeptos Virtuales, es un nivel mayor de lo que sería en otro caso. Y un Laboratorio Tecnocrático tiene un valor de Celosía de 9, excepto para Procedimientos de Ciencia Dimensional, cuyos Efectos se consideran coincidentes en un Laboratorio Tecnocrático apropiado.

Por todos estos beneficios, un Sanctum cuesta *DOS* puntos de Trasfondo por punto de Sanctum. Como el Trasfondo Mejoras, ofrece una cantidad inusual de beneficios por punto. Si te permiten adquirir Trasfondos con puntos de Experiencia, Sanctum cuesta el doble del precio habitual de Trasfondo.

Pese a su naturaleza, este espacio debe ser especialmente preparado por el grupo o mago que lo usa y recibir cuidados constantes (al menos, una vez al mes) para mantenerlo sintonizado con quienes lo usan. Un Sanctum no puede tener más de 45 metros (500 pies) cuadrados y la mayoría son mucho más pequeños… normalmente, una o dos habitaciones. Dado que es espacio personal, es sabio limitar la gente que entra y sale de tu Sanctum. Demasiado tráfico puede volver mundano a un santuario por lo que respecta a la realidad consensuada.

X	Ningún espacio especial.
•	Una pequeña cantidad de materiales; sin reducción de las dificultades de rituales, aunque tu Magia es coincidente aquí. Un punto de Arcano.
••	Unas pequeñas reservas de materiales; la dificultad de los rituales se reduce en 1. Dos puntos en Arcano.



•••	Unas existencias decentes de materiales; la dificultad de los rituales se reduce en 1. Tres puntos en Arcano.
••••	Unas buenas existencias de materiales; la dificultad de los rituales se reduce en 2. Cuatro puntos en Arcano.
•••••	Unas existencias excelentes de materiales; la dificultad de los rituales se reduce en 2. Cinco puntos en Arcano.

Sueño / Hiperestudio

El conocimiento lo es todo para un mago. Al ser conductos de la consciencia cósmica, ciertos magos pueden acceder a información que no han estudiado o practicado personalmente. Tras meditar un poco (o, en caso de Tecnócratas y otros Artesanos de la Voluntad de mentalidad científica, **Hiperestudiar**), tales magos pueden acceder temporalmente a la reserva de conocimiento y experiencia que hay ahí afuera, canalizando Habilidades que no poseen normalmente.

En términos narrativos, tu personaje dedica un corto período de tiempo a concentrarse en una situación concreta. Cuánto más elaborada sea la situación, más tarda en meditar sobre ella. El tipo de concentración depende del foco del mago y puede ir desde una sesión BDSM a una noche larga en la biblioteca. Un erudito podría hincar los codos y estudiar para un examen, un vidente pagano podría caminar por el bosque hasta contactar con los espíritus del lugar. Cazaarañas podría hacer malabares con fuego mientras Zafira Angelita reza a Dios para que le guíe.

En términos de juego, tira Percepción + Sueño (dificultad 6) para obtener una comprensión del tema en cuestión. Siempre que tu personaje no haya sido interrumpido durante su meditación, puede obtener una cierta cantidad de conocimiento colectivo relativo a la situación. Si la tirada tuvo éxito, puedes usar tu puntuación de Sueño como si fuera la de otra Habilidad relacionada con el tema en el que se ha concentrado. Si el personaje no tiene normalmente esa Habilidad, puede usarla igualmente para tratar esa situación durante una única tarea ininterrumpida, suponiendo que meditase sobre un tema relacionado ese día; si *tiene* la Habilidad, puede usar su puntuación de Sueño en vez de esa Habilidad; un Rasgo no se suma al otro.

Por ejemplo, digamos que Cazaarañas se enfrenta a una gran pelea contra un oponente que realmente sabe lo que hace. Su escasa Técnica de Pelea no le va a servir, por lo que medita mientras danza con fuego. Cazaarañas tiene cuatro puntos en Sueño. Su jugador supera una tirada de Percepción + Sueño, por lo que durante esa pelea (y sólo durante esa pelea), Cazaarañas tiene cuatro puntos de Artes Marciales, una Habilidad que no posee. Tras el combate, la habilidad de Cazaarañas se esfuma; durante el resto de su vida, no puede recordar lo que acaba de hacer.

Este Trasfondo no es del todo fiable. Puedes obtener alguna Habilidad que no esperabas y no puedes depender de lo que sabes: es más una *sensación* que una *certeza*. La Habilidad concedida por Sueño dura mientras se realiza una tarea necesaria (una pelea, un examen, una reunión, una carrera...) y sólo puede usarse para realizar esa tarea. Sueño sólo puede usarse una vez por día y, aunque el personaje puede decir qué *querría* aprender, la decisión final sobre la Habilidad concedida por ese Sueño corresponde al Narrador.

X	Careces de esa conexión especial con la consciencia colectiva.
•	Atrapas atisbos neblinosos de información relacionada. Un dado para la tarea.
••	Se te presentan percepciones útiles durante el trance. Dos dados para la tarea.
•••	Tus meditaciones producen importantes resultados. Tres dados para la tarea.
••••	Puedes extraer una increíble cantidad de conocimiento a partir de un trance. Cuatro dados para la tarea.
•••••	Tienes línea directa con la consciencia colectiva. Con tiempo para concentrarte, puedes extraer cosas fenomenales. Cinco dados para la tarea.

Tótem $

Mucho tiempo antes de que la tecnología nos diera diosecillos, los chamanes cerraban pactos con espíritus ayudantes. Cada parte de esos pactos recibía algo a cambio: el chamán obtenía ayuda cuando la necesitaba y el espíritu obtenía un aliado humano para asuntos terrenales. Hoy en día, un puñado de gente recuerda estos pactos. El Trasfondo Tótem refleja tal acuerdo contigo. *TAN SÓLO los chamanes u hombres medicina de algún tipo pueden elegir este Trasfondo.*

Sin embargo, los Tótems son mucho más que meros ayudantes. Cada Tótem es un poderoso arquetipo espiritual: una entidad con muchas formas y rostros. Coyote no es simplemente un animal; es un embaucador mítico, libidinoso y astuto, pero no especialmente sabio. Ser uno de los elegidos de Coyote es embarcarse en una senda de engaño y mala conducta que socava la autoridad y fractura los límites. Un chamán abrazado por Coyote se vuelve un agente del desgobierno, para cuyos trucos recibe la ayuda del propio Coyote.

Los espíritus Tótem no suelen ayudar a los seres humanos; de hecho, hoy en día no suelen apreciarlos en absoluto. Para obtener el favor de un Tótem, una persona necesita buscar al espíritu en una agotadora búsqueda de visión o atraer la atención de ese espíritu encarnando la esencia del Tótem en su vida diaria. Ese chamán-Coyote podría haber sido un poco coyote para empezar: tramposo y cambiante con una gran vena antiautoritaria... si fue así, ¡podría haber tenido la atención de Coyote todo el tiempo! En cualquier caso, un chamán que quiere formar un lazo con su espíritu Tótem tendrá que viajar al mundo espiritual (probablemente durante una ordalía en la vida real) para impresionarlo con su potencial devoción.

A diferencia de esos hechiceros que imponen la obediencia a los espíritus, un chamán con Tótem no exige un pacto, ni adora al espíritu como si fuera un dios. Más bien, el chamán se vuelve pariente del espíritu: esencialmente un primo, hermano o hijo. Dicho eso, un vínculo entre un chamán y un Tótem puede ser conflictivo y estar lleno de discusiones, incluso de insultos. Los Tótems suelen ser muy toscos... al igual que la mayoría de chamanes, de hecho. Ambos se entienden entre

ellos del modo críptico y a veces franco de las familias y, como los parientes, pueden comunicarse muchísimo sin apenas decir palabra.

En términos narrativos, el espíritu Tótem es como una combinación de ***Aliado*** y ***Patrón*** que ayuda a tu chamán cuando le apetece hacerlo. Como otros personajes aliados, este espíritu quiere ciertas cosas a cambio. Normalmente, esos deseos combinan un servicio ("*ve a cazar a la gente que cazó a mis hijos-lobos*") con una prohibición ("*no mates lobos ni permitas que los maten, a no ser que esos lobos te ataquen primero*"). Ambos elementos dependen de la naturaleza del Tótem (Cucaracha, por ejemplo, no te hará cazar conejos ni te prohibirá beber alcohol). A cambio, el Tótem instila algo de su esencia (su toque o marca) sobre sus elegidos. Una persona con un Tótem Lobo tiene un aspecto fiero pero noble, pero uno comprometido con Cucaracha es un superviviente duro, aunque sucio.

En cuanto a sistemas, cada punto en Tótem te da una conexión más cercana con un espíritu: a mayor puntuación, más profundo es el vínculo. Este Trasfondo cuesta *DOS puntos por punto* (como ***Mejoras*** y ***Sanctum***) y confiere una serie creciente de beneficios:

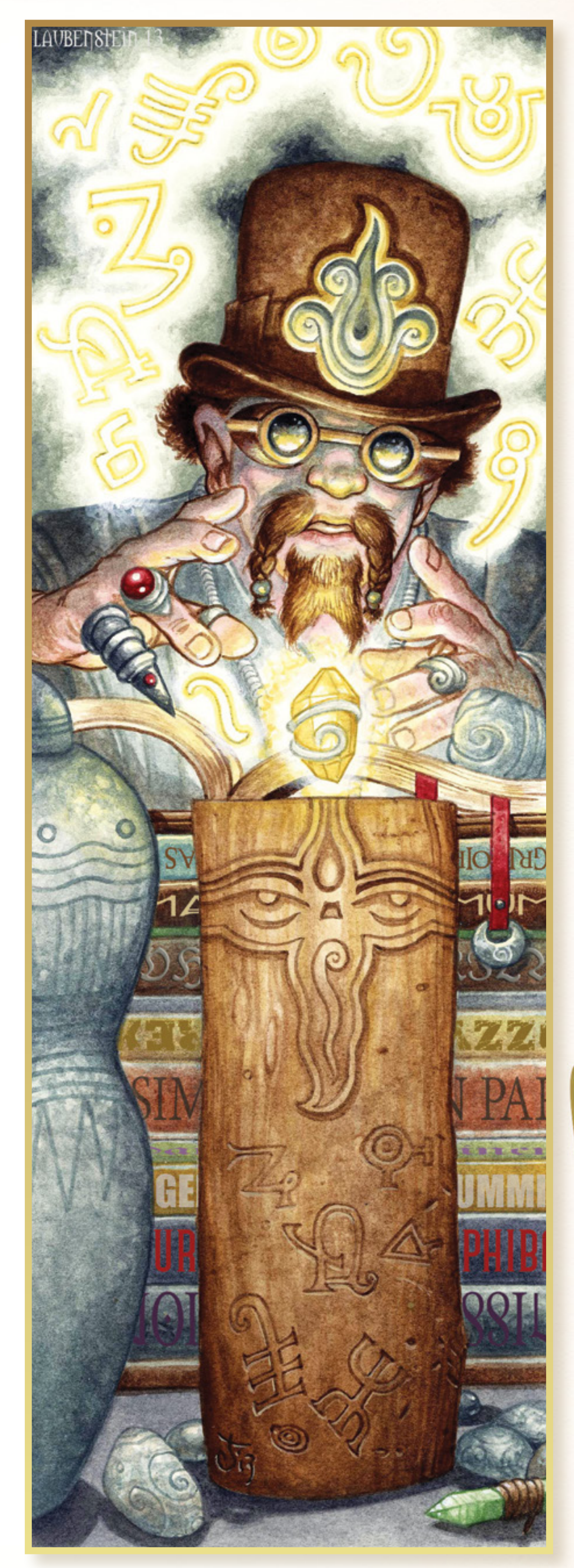
- **Comunicación:** Un Tótem siempre puede comunicarse con sus elegidos. Normalmente, esto implica profecías, sueños y susurros al oído. Los Tótems rara vez conversan con su pariente humano salvo que el lazo sea especialmente fuerte (Tótem 4 o 5). Tu Tótem puede ponerse hablador en un sueño, pero no esperes que se vuelva un hábito. Los espíritus suelen esperar que los humanos sean estúpidos... y las comunicaciones crípticas purgan a los estúpidos. Después de todo, si no puedes comprender qué está diciendo el Tótem, ¿por qué debería molestarse en hablar contigo?

- **Apariencia:** Tu Tótem se muestra o bien en una forma que sólo tú puedes ver o (en los niveles más altos) en forma de espíritu animal. Estas manifestaciones tienen los rasgos aproximados de los animales apropiados, aunque un Tótem de cinco puntos podría ser considerablemente más poderoso si la situación exigiese una poderosa aparición.

- **Habilidad:** Cada espíritu Tótem tiene ciertos rasgos famosos: la astucia de Zorro, el sigilo de Gato, la ferocidad de León, etc. Como resultado, el Trasfondo Tótem te da un dado adicional para añadir a una Habilidad relacionada con la naturaleza de ese espíritu. Si no la tienes, ¡no eres digno de la atención del Tótem! Para vincularte con un espíritu Tótem, debes compartir algo de su naturaleza.

- **Sabiduría:** Los Tótems enseñan a sus parientes especiales cómo lidiar con los mundos espirituales. En términos de juego, esto se refleja con puntos en Cosmología, Saber (Especialidad Espíritus) o ambos.

- **Marca de Tótem:** Como se mencionó antes, un Tótem comparte un poco de su naturaleza con el chamán... y el chamán probablemente ya mostraba un poco de esa naturaleza incluso antes del vínculo. Una vez éste se oficialice, su conducta y apariencia se parecen a la naturaleza del Tótem todavía más. La gente que trabaja con espíritus



podrá detectar la conexión del Tótem con tu chamán ("*tienes el aspecto de Cuervo...*") con una tirada con éxito de Percepción + Consciencia. Pero en los niveles más altos de este Trasfondo, hasta los Durmientes se dan cuenta; puede que no *sepan* qué están viendo, pero el chamán les parece raro ("*señorita, ¿qué hace esa cabeza de piel de coyote en su mochila? Y... ¿no ha pensado NUNCA en peinarse el pelo?*").

Debido las diferencias entre los chamanes humanos y los hombres lobo chamánicos, este Trasfondo difiere de su homónimo de **Hombre Lobo: El Apocalipsis** (también es una revisión del presentado en ***Caminos de los Espíritus***, que se parecía al de **Hombre Lobo**). Como Trasfondos como Fama, Recursos, Estatus, etc., debes cuidar tu vínculo con el Tótem y mantener a tu pariente espiritual contento. De otro modo, podrías perder puntos de este Rasgo... y posiblemente perderlo por completo. Este Trasfondo funciona bien con Aliados, Bendición, Familiar y Leyenda; también podría estar ligado a ciertos Méritos y Defectos. Estos Rasgos, por supuesto, aún deben adquirirse por separado.

Como se mencionaba antes, *sólo personajes chamanes u hombres medicina pueden tener el Trasfondo Tótem*. Los Tecnócratas (al estar muertos para los espíritus) *jamás* pueden vincularse con un espíritu salvo dos excepciones concretas: ***El Hombre*** y ***La Máquina***. No obstante, ciertos tecnomantes espirituales podrían enlazarse con Tótems tecnológicos. Los Herméticos, Coristas y otros magos monoteístas o ritualistas suelen ser considerados demasiado autoritarios u hostiles para ganarse el afecto de un espíritu Tótem. Para una serie de guías espirituales y sus características, ver ***Espíritus Tótem*** en el **Apéndice I**, **pág. 633-636**.

X Sin lazo con un espíritu Tótem.

• Tu Tótem se aparece en sueños y visiones y ofrece un dado adicional a tu reserva normal de una Habilidad (Atletismo, Sigilo, Supervivencia, etc.) relacionada con la naturaleza del espíritu.

•• El Tótem te habla, ofreciéndote ocasionalmente presagios y consejos crípticos, suma dos dados a la reserva de esa Habilidad relacionada.

••• Tu guía espiritual se aparece en tu vida diaria, aunque sólo ante ti y otra gente capaz de ver espíritus. El Tótem te aconseja, envía presagios, ocasionalmente se manifiesta como un espíritu animal para tareas que no sean de combate, otorga dos dados para usar en esa Habilidad relacionada y te da un punto de Cosmología o Saber.

•••• Un poderoso vínculo permite a tu Tótem manifestarse en forma sólida. Ese espíritu ofrece frecuentes consejos y profecías, te da tres dados para usar con la Habilidad apropiada, te otorga dos puntos en Cosmología o en Saber y podría ayudarte en una situación de combate desesperada (como haría un Aliado) a cambio de un gran favor posterior. Para los espíritus y quienes tratan con ellos, claramente disfrutas del favor de tu Tótem y muestras señales obvias de ese vínculo en tu apariencia y conducta.

••••• ¡Tu Tótem te ama! Ese espíritu te proporciona compañía y ayuda frecuentes mediante sueños, visiones, presagios y forma sólida. Obtienes tres dados para la Habilidad apropiada, sumas dos dados tanto a Cosmología como a Saber Espiritual y puedes recibir ayuda en situaciones desesperadas. Tu vínculo con ese espíritu es obvio para cualquiera y te marca como una persona muy extraña, primaria y probablemente intimidante.

Vidas Pasadas

La reencarnación es un tema de debate, incluso entre magos. Los Akáshicos y Chakravanti basan todo su enfoque de la realidad en esa idea, pero sus aliados Coristas (por no decir esos Tecnócratas ateos) rechazan el concepto de almas recicladas... ¡o a veces la misma *idea* del alma! Pero parece haber *algo* ahí... una esencia familiar a la que cierta gente puede recurrir en momentos de necesidad.

Con este Trasfondo, puedes meditar sobre una vida pasada (o, a discreción del Narrador, experimentar una intuición súbita) para obtener ayuda en una situación actual. Tal vez la mirada de un imponente adversario te recuerda a esa vez que encaraste al jefe de operaciones de Stalin, o ese extraño libro te recuerda al pergamino alquímico que estudiaste en Bizancio. Si el Trasfondo Vidas Pasadas entra en juego, tus recuerdos te ayudan con el dilema actual.

En términos de juego, la reserva de dados de este Trasfondo puede sumarse a la de otra tarea. Una vez por sesión, puedes consultar ese pozo de memoria. Cada punto en Vidas Pasadas te da un dado que tirar a dificultad 8; cada éxito te da un dado adicional para usarlo en una futura tirada con alguna Habilidad. Estos dados se añaden a la reserva de una Habilidad que ya posees o (como el Trasfondo *Sueño*) te dan una reserva temporal para una Habilidad que no sueles tener en tu hoja de personaje. Vidas Pasadas no asegura el éxito, pero puede darte un poco de pericia adicional.

Fracasar en una tirada de Vidas Pasadas te deja en medio de algún trauma de la vida pasada; durante un momento crucial, los recuerdos abruman a tu personaje, impidiendo cualquier posibilidad de éxito en este momento. ¡Es especialmente desconcertante si tu mago no *cree* en la reencarnación! ("*¿De qué demonios iba TODO eso...?*"). Para conseguir una dosis adicional de salsa maravillosa, anota detalles de tu vida pasada cuando uses este Rasgo con éxito. Esos recuerdos probablemente resultarán útiles de nuevo algún día...

X Sin vidas pasadas de las que hablar.

• Rastros débiles de alguna encarnación previa.

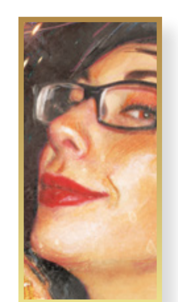
•• Casos frecuentes de *déjà vu*.

••• Memorias definidas de otras vidas.

•••• Recuerdos claros de experiencias previas y otras vidas.

••••• ¿Cuál *era* esta vida?

Areté / Iluminación



Excelencia. Ninguna otra palabra tipifica mejor el objetivo final de un mago que ésa. Ningún mago, al margen de su afiliación, es sólo otra persona más. Cada mago es excelente a su manera. Y así, Areté (pronunciado correctamente a-re-TÉ, aunque con frecuencia como Á-re-te), epitomiza el corazón de la Magia Verdadera y quienes la emplean.

Los Magos, como es habitual, no se ponen de acuerdo en lo que realmente *es* la Areté. Muchos chamanes la ven como una conexión con el Mundo-Alma y los científicos la consideran el corazón del genio interior. Los Akashayana hablan de la iluminación que uno obtiene mediante la armonía con el Camino y los magnates del Sindicato se percatan de que cierta gente sencillamente *nace* superior a las Masas. Aunque las Tradiciones han acordado usar la palabra del griego clásico *Areté* como término común, los Tecnócratas prefieren la palabra más directa *Iluminación*, o sencillamente *Excelencia*. Varios grupos Dispares usan sus propios términos, pero, al margen del idioma o cultura concretos, la connotación de perfección siempre está allí.

X Durmiente.
• Iniciado.
•• Talentoso.
••• Educado.
•••• Disciplinado.
••••• Imponente.
••••• • Magistral.
••••• •• Entendido.
••••• ••• Sabio.
••••• •••• Iluminado.
••••• ••••• Trascendente.

El lamento de Zafira: Ejemplo de Areté, Esferas y Voluntad

Eva interpreta a Zafira Angelita, una Corista punk cazademonios. Zafira comienza con Areté 3 y Voluntad 5. Sus Esferas (Fuerzas, Cardinal, Espíritu y Tiempo) no pueden pasar de 3 hasta que Eva no suba su Areté por encima de 3. Zafira se somete a una Búsqueda y su Areté sube a 4. Ahora Eva tira cuatro dados, no tres, al lanzar los Efectos de Zafira y puede subir sus Esferas a 4.

Tras una serie de eventos horripilantes, la Fuerza de Voluntad permanente de Zafira baja a 3. Ahora Eva está limitada a *tres* dados, no cuatro, cuando Zafira conjura Magia. Hasta que Zafira no logre que su Fuerza de Voluntad vuelva a ser de 4 o más, Eva no puede alzar ninguna de sus Esferas por encima de 3. Y si Zafira tuviera Fuerzas 4 cuando perdió su Fuerza de Voluntad, estaría limitada a Fuerzas 3 hasta que la restaure. Incluso si Zafira realiza otra Búsqueda y aumenta su Areté a 5, sus Esferas y tiradas de conjuración siguen limitadas por su Fuerza de Voluntad permanente de 3.

Efectos de la Areté en el juego

- Areté refleja la capacidad de tu personaje para cambiar la realidad para que se adecue a sus intenciones. Tiras un dado por cada punto en el Rasgo cuando invoques Efectos. Cuanto mayor sea tu Areté, más cosas puedes lograr (para más detalles, ver **Capítulo Diez**).
- Tu Areté también define el potencial de tu Magia. No puedes tener una Esfera con una puntuación superior a la de tu Areté.
- La Magia exige una combinación de Iluminación y Voluntad. Si tu Fuerza de Voluntad *permanente* (no temporal) es inferior a tu Areté, tanto tus Esferas como tus tiradas de Magia están limitadas a tu puntuación de *Fuerza de Voluntad*, no a la de tu Areté.
- Para aumentar tu Areté, tu personaje debe llevar a cabo una *Búsqueda*. Esta búsqueda de visión le obliga a enfrentarse a obstáculos interiores y superarlos. Si lo hace, aumenta su iluminación; en ese momento, puede adquirir otro punto de Areté para reflejar su creciente excelencia. Para más detalles, ver ***Búsquedas*** en los **Capítulos Uno, pág. 44,** y **Siete, pág. 367-369**.

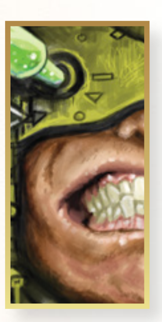
Areté, Foco e Instrumentos

- Con Areté 1 y 2, un mago debe enfocar sus Artes mediante un paradigma, una práctica y al menos siete Instrumentos basados en ese estilo.
- Los magos místicos comienzan a descubrir que la Magia proviene de la excelencia interna, no de un foco externo. A partir de Areté 3, un mago místico puede comenzar a descartar los Instrumentos que usa para enfocar su estilo Mágico. Aunque no *necesita* dejar de usar sus herramientas, puede descartar un instrumento por punto en Areté por encima de 2: uno en Areté 3, dos en Areté 4, tres en Areté 5… Normalmente, es el Instrumento del que menos depende, lo que lo convierte en el instrumento más prescindible. Con Areté 9 ya habrá superado la necesidad de cualquier instrumento y se habrá convertido en un instrumento de la Magia en sí mismo.
- Los tecnomantes no pueden descartar Instrumentos hasta Areté 6; en ese punto, pueden descartar un solo instrumento. Esto es un punto de ruptura; a partir de Areté 7, un Tecnomante puede descartar *dos* Instrumentos por punto de Areté. De nuevo, con Areté 9, el mago habrá trascendido la necesidad de un foco externo.

- Debido al adoctrinamiento, los miembros de la Tecnocracia *no pueden trascender su foco en absoluto*. A menos que abandone por completo la Unión Tecnocrática y abrace un nuevo sistema de creencias (como han hecho la Sociedad del Éter o los Adeptos Virtuales), un Tecnócrata sigue atado a la idea de que sus herramientas le permiten hacer lo que hace. Con Areté 10, un Tecnócrata asume que él, sus instrumentos y su aproximación a la ciencia son un todo integrado. Los Oráculos Tecnocráticos son esencialmente fantasmas en la máquina: consciencias humanas encarnadas en tecnología.

Para más detalles, ver ***Foco y las Artes*** en el **Capítulo Diez**, **pág. 565-600.**

Fuerza de Voluntad



Debes tener *Voluntad* para poder *hacer*. Así, los magos son gente con mucha voluntad. Un mago no puede simplemente abrir las puertas de la Magia sin entender su capacidad para usarla, por lo que no puede subyugar la realidad sin suficiente voluntad para dirigirla. El Rasgo Fuerza de Voluntad refleja la visión, seguridad y determinación de tu mago. Así, incluso cuando está perdiendo la confianza en sí mismo, su Fuerza de Voluntad básica sigue siendo inusualmente fuerte.

X	Pusilánime.
•	Débil.
••	Tímido.
•••	Inseguro.
••••	Seguro.
•••••	Firme.
••••• •	Confiado.
••••• ••	Fuerte.
••••• •••	Controlado.
••••• ••••	Impasible.
••••• •••••	Inquebrantable.

Efectos de la Fuerza de Voluntad en el juego

- Fuerza de Voluntad tiene dos elementos: *la Fuerza de Voluntad permanente* (registrada en círculos en la hoja de personaje) y *la reserva de Fuerza de Voluntad temporal* (registrada en recuadros). Cuando gastes puntos de Fuerza de Voluntad, marca los recuadros; cuando hagas una tirada de Fuerza de Voluntad, básala en el Rasgo permanente.

- Como se mencionó en ***Areté***, tu capacidad Mágica está limitada por tu Fuerza de Voluntad permanente.

- Para ir más allá de los límites normales de tu personaje, puedes gastar puntos temporales de Fuerza de Voluntad.

- Al actuar según la naturaleza de tu personaje (ver la sección ***Arquetipos*** en este mismo capítulo), puedes recuperar esos puntos gastados y restaurar tu reserva de Fuerza de Voluntad hasta que alcance el grado normal de autoconfianza.

- Los magos comienzan con una Fuerza de Voluntad de 5 y crecen desde ahí. La mayoría de los demás personajes tiene una Fuerza de Voluntad entre 1 y 10, la gente normal suele tener entre 2 y 4.

Usar Fuerza de Voluntad

- Al gastar un punto de Fuerza de Voluntad, puedes lograr un éxito automático en una acción concreta. Sólo puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad por turno de esta manera, pero puedes usar varios puntos de Fuerza de Voluntad para obtener éxitos durante una *acción extendida*. Para más detalles, ver el **Capítulo Ocho**, **pág. 389**.

- Cuando tu mago fracasa en una tirada de Magia o sufre un contragolpe de Paradoja, puedes evitarlo deseando que no suceda. Esto cuesta un punto de Fuerza de Voluntad y provoca que lo que estuviese intentando tu mago en ese momento se convierta en un fallo automático. La Paradoja no te golpea hasta el fin de la escena y puede seguir acumulándose hasta entonces. Esta esquiva sólo funciona una vez por conjuración. Ver ***Mantener a raya el desastre***, en la sección ***El Efecto Paradoja*** en el **Capítulo Diez**, **pág. 549.**

- Al tirar tu puntuación de Fuerza de Voluntad, puedes ayudar a tu mago a resistir los efectos de la Esfera Mente. Los éxitos en esa tirada se restan de los éxitos del ataque de Mente. La dificultad suele ser 6, aunque un ataque particularmente potente o sutil puede hacer que esa dificultad aumente a discreción del Narrador. Fracasar en esa tirada puede terminar costándote un punto de Fuerza de Voluntad *permanente*. Los magos y otras criaturas sobrenaturales obtienen esta tirada de aguante de forma gratuita, pero los Durmientes deben gastar un punto de Fuerza de Voluntad para resistir la Magia de Mente de esta manera. Ver ***Resistir asaltos psíquicos*** en el **Capítulo Diez**, **pág. 544.**

- Un punto de Fuerza de Voluntad también puede disipar una ilusión obra del Silencio. Esto requiere superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7 o más) así como un punto de Fuerza de Voluntad. Si se falla la tirada, se malgastará el punto de Fuerza de Voluntad sin lograr reprimir los delirios. El éxito también disipa un punto de Paradoja. En esencia, tu mago toma el control sobre las visiones en su cabeza... al menos por el momento. Ver ***Salir del Silencio*** en el **Capítulo Diez**, **pág. 556**.

- Puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar todas las penalizaciones por heridas (*excepto* las

de Incapacitado) durante un turno por punto. En esencia, tu mago se esfuerza en superar el dolor para realizar una o dos acciones antes de rendirse a esas heridas. Ver ***Salud y lesiones*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 406-409**.

- De modo similar, puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para resistir un impulso o compulsión avasalladora (por ejemplo, el impulso de huir ante un semidiós furioso o de dormir tras varios días sin descanso). Si ese impulso o situación continúa, deberás gastar más Fuerza de Voluntad para seguir adelante. Y frente a algún desafío terrible (como reírte mientras te torturan) podrías necesitar gastar Fuerza de Voluntad aunque tú, como jugador, no lo tuvieras planeado. Es fácil para los *jugadores* mantenerse indiferentes ante traumas devastadores, pero para los *personajes*, tal fortaleza es más difícil y costosa de mantener.

Perder Fuerza de Voluntad

Las pruebas que destrozan la cordura (tortura grotesca, traición íntima, enfrentarse a un Horror Más Allá de la Locura y atrocidades similares) pueden costarle a tu mago un punto de Fuerza de Voluntad *permanente*. Este tipo de cosas no deberían pasar con frecuencia, pero en el tenebroso mundo de los Despertados, tales traumas parecen inevitables. Los puntos de Fuerza de Voluntad perdidos así sólo pueden recuperarse mediante intensa interpretación y elaboradas historias asociadas con la caída y recuperación de ese personaje.

Las siguientes circunstancias podrían costarte uno o dos puntos de Fuerza de Voluntad permanente. Ningún evento debería costar a un mago más de dos puntos de Fuerza de Voluntad a la vez: ¡los magos son jodidamente duros!

- Un mago que sufre un intenso *shock* (angustia, tortura, algo que te hace gritar de terror, etc.) cuando su reserva de Fuerza de Voluntad está a uno o cero, pierde un punto de Fuerza de Voluntad permanente.
- Una prolongada agonía mental, física y emocional puede destruir la Fuerza de Voluntad permanente de un personaje si prosigue más allá del punto de aguante (Fuerza de Voluntad 0). Las ordalías realmente terribles pueden romper del todo al personaje reduciendo gradualmente la Fuerza de Voluntad permanente a 0 a lo largo del tiempo. Los torturadores Nefandos, los cazadores de brujas fanáticos y los Psicops del NOM están especializados en este tipo de cosas.
- Una Búsqueda desastrosa, Silencio prolongado o una larga reclusión en un Reino de Paradoja pueden tener el mismo efecto. Normalmente, tales ordalías cuestan sólo un punto de Fuerza de Voluntad permanente, pero si duran mucho tiempo, los efectos pueden ser devastadores.
- La muerte de un ***Familiar / Compañero*** (según el Trasfondo) cuesta al mago un punto de Fuerza de Voluntad permanente.

Para más detalles, ver el recuadro ***Cosas que el hombre no debería conocer*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 407**.

Recuperar Fuerza de Voluntad

El descanso y el éxito restauran la autoconfianza de una persona. Los siguientes eventos te permiten restaurar puntos gastados de la reserva de Fuerza de Voluntad de tu personaje:

- Al final de una historia en la que hayan tenido éxito (no una sesión de juego), los personajes recuperan *toda* la Fuerza de Voluntad gastada durante esa aventura. Si la historia no fue bien, el Narrador puede limitar la Fuerza de Voluntad restaurada a la mitad de la reserva hasta que los héroes tengan una oportunidad de arreglar las cosas.
- Si un personaje logra algún éxito especial (rescatar a un extraño, salvar una arboleda sagrada, convertir a un vampiro en cenizas inmortales), el subidón de la victoria puede restaurar uno o dos puntos de Fuerza de Voluntad.
- Cuando tu mago satisfaga algún elemento de su Naturaleza obtiene uno o dos puntos de Fuerza de Voluntad. Los eventos deben ser interpretados: no pueden transcurrir entre bastidores.
- El Trasfondo ***Destino*** te permite recuperar Fuerza de Voluntad. Para más detalles, ver ese Rasgo.
- Un buen sueño nocturno (o diurno) restaura un punto de Fuerza de Voluntad, suponiendo que tu personaje haya podido descansar. Esto sólo funciona una vez al día y no sirve si el mago no tiene mucha oportunidad de recargar su consciencia de sí mismo.

Quintaesencia y Paradoja



La rueda de Quintaesencia y Paradoja refleja la interacción de energías opuestas. La primera refleja tu conexión con la substancia esencial del cosmos y la segunda refleja tu separación de la realidad consensuada. Tu Avatar almacena Quintaesencia, pero la Paradoja cancela esa energía esencial. La vida de un mago activo implica un constante ir y venir de ambas energías; mucha Quintaesencia le otorga un mayor control sobre sus Artes, pero una excesiva Paradoja lo convierte en un peligro para sí mismo y cualquiera cerca.

La rueda de Quintaesencia / Paradoja

- Sobre la rueda de Quintaesencia / Paradoja, rellenas tu puntuación permanente de Quintaesencia (un punto por cada punto de Avatar) en los recuadros desde la marca de la izquierda en el sentido de las agujas del reloj.



- La Paradoja comienza en la misma marca, pero va en sentido contrario a las agujas del reloj, por la parte inferior de la rueda. Si tienes puntos permanentes de Paradoja (ver el Trasfondo ***Mejoras***), márcalos con tinta. Nunca se van.
- Si la Paradoja y la Quintaesencia se encuentran en el medio y comienzan a superponerse, la Paradoja cancela la Quintaesencia. La Quintaesencia no cancela la Paradoja; si ese Rasgo alcanza los puntos de Paradoja, dejas de absorber Quintaesencia.
- Como ambos Rasgos pueden superponerse, recomendamos usar distintas marcas para representarlas (tal vez "✓" para la Quintaesencia y "✗" para la Paradoja). Excepto en el caso de la Paradoja permanente, usa un lápiz, no tinta, para marcar esos puntos.

Efectos de la Quintaesencia en el juego

- Puedes gastar Quintaesencia para reducir la dificultad de una tirada de invocar Magia. Cada punto gastado reduce la dificultad en 1, hasta un máximo de –3.
- Dicho eso, la cantidad de Quintaesencia que puedes gastar a la vez está limitada por el Avatar de tu mago. Un personaje con Avatar 2, por ejemplo, puede gastar o absorber sólo dos puntos de Quintaesencia por turno.
- Tu mago también puede usar Quintaesencia para contrarrestar Paradoja o alimentar la Contramagia. Para más detalles, ver ***Cardinal 5,*** pág. 513**,** y ***Contramagia*** en el **Capítulo Diez**, pág. 545.
- Un mago puede absorber Quintaesencia mediante su Avatar; mediante hechizos o Procedimientos de Cardinal; o mediante Tass o alguna Maravilla que recargue Quintaesencia, como una batería o una bebida energética.
- Canalizar Quintaesencia mediante el Avatar requiere meditar en un Nodo; canalizar más que la puntuación de tu Avatar mediante ese Nodo requiere Cardinal 1. Absorber Quintaesencia de la Quintaesencia materializada, el Tass, requiere Cardinal 3. Un Maestro puede absorber Quintaesencia de *cualquier parte* mediante un Efecto vulgar de Cardinal 5. El número de puntos de Quintaesencia que pueden absorberse así dependen del éxito de la tirada de Magia: ver la ***tabla Daño o duración base***, **Capítulo Diez**, pág. 504.
- La Quintaesencia absorbida por el Avatar de tu mago se convierte, esencialmente, en Quintaesencia personal y no le puede ser arrebatada, sólo él puede gastarla. La puntuación de tu Trasfondo Avatar refleja la cantidad máxima de Quintaesencia personal que puedes almacenar.
- En la mayoría de casos, la Quintaesencia es invisible salvo para magos con la Esfera Cardinal. Los personajes con Consciencia u otras habilidades de percepción metafísica pueden *sentir* los desplazamientos de Quintaesencia, pero

Regla Opcional: Resonancia

Dado que la Magia es una extensión del mago que la usa, los logros e intenciones de ese mago se manifiestan como Resonancia. Como se explica en capítulos anteriores, esta fuerza influye en la Quintaesencia, la Paradoja, la Magia y ocasionalmente hasta en el propio mago. En casos extremos, esta energía crea ecos (como el Defecto ***Ecos***; ver el **Apéndice II, pág. 646-647**) que pueden hacer destacar a un Artesano de la Voluntad cuando trata de parecer mundano.

Mago Edición Revisada presentaba la Resonancia como un Rasgo del personaje. Las ediciones previas no lo habían hecho. Dadas las diversas y contradictorias descripciones de la Resonancia a lo largo de la historia de **Mago**, este Rasgo se considera una regla extremadamente *opcional*.

Si tu grupo elige emplear Resonancia y el fenómeno relacionado llamado *Sinergia* como Rasgos, la siguiente escala representa la fuerza de la Resonancia o Sinergia de un personaje.

X	Vaga Resonancia.
•	Extravagante.
••	Rara.
•••	Notoria.
••••	Influyente.
•••••	Inconfundible.

Para más detalles sobre ***Resonancia y Sinergia***, ver esa entrada en el **Capítulo Diez pág. 560-561**.

no serán capaces de verla como un mago que domine Cardinal. Cuando cantidades respetables de Quintaesencia (3 puntos o más) se mueven en las cercanías, las luces tienden a atenuarse, sopla una brisa y la temperatura de la zona puede subir o bajar varios grados. La gente siente los efectos aunque no sepan qué pasa realmente.

- Los cambios de realidad grandes o violentos que mueven en torno a diez o más puntos de Quintaesencia *resultan* visibles para los mortales. Luces brillantes, retazos de colores, explosiones, heladas súbitas, etc. marcan tales disrupciones. Los efectos a ese nivel rasgan el tejido del Tapiz, por lo que *siempre* se consideran Magia vulgar.

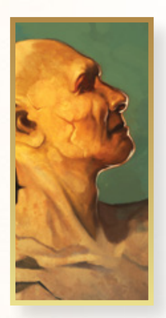
Para más detalles sobre las reglas generales de la Magia, ver el **Capítulo Diez**.

Efectos de la Paradoja en el juego

- Cada vez que un mago usa Magia vulgar, obtiene *al menos* un punto de Paradoja. Para más detalles, ver ***Paso Cuatro – Resultados: ¿Qué sucede?*** en la ***tabla Realizar Efectos Mágicos*** del **Capítulo Diez, pág. 501**.
- Fracasar en un Efecto Mágico también acumula Paradoja, como se señala en la misma ***tabla Invocar Efectos Mágicos***.
- Grandes cantidades Paradoja pueden causar un contragolpe sobre el mago, con horribles resultados: hechizos alterados, explosiones, demencia... Para más espeluznantes detalles, ver ***El Efecto Paradoja*** en el **Capítulo Diez** (pág. 547-553).
- La puntuación de Paradoja de tu mago se convierte en su *reserva de Paradoja*. Cuando las cosas van horriblemente mal con su Magia, el Narrador tira un dado por punto en esa reserva para ver qué pasa. Así, querrás mantener ese Rasgo lo más bajo posible; cuanto mayor sea la reserva, peores son sus efectos.
- Un mago que genera un poco de Paradoja puede purgarla evitando la Magia por un tiempo. Para más detalles, ver ***Perder Paradoja*** en el **Capítulo Diez, pág. 549**.
- Si tu mago acumula 20 puntos o más sin un contragolpe, puede hundirse en un intenso Silencio, desaparecer por una grieta de la realidad (posiblemente para regresar como una versión Merodeadora de la persona que fue) o simplemente explotar.
- Ciertas modificaciones pueden otorgar a un personaje un valor permanente de Paradoja. Para más detalles, ver el Trasfondo ***Mejoras***, ***Paradoja permanente*** en el **Capítulo Diez, pág. 548**, y ***La caja de juguetes*** en el **Apéndice II**.
- Los Magos que almacenan grandes cantidades de Paradoja se convierten en plagas andantes contra la realidad. Manifiestan extrañas peculiaridades relacionadas con la Resonancia, muestran inquietantes *Defectos de Paradoja* y, simplemente, resultan desconcertantes para los demás. Aunque muy pocas criaturas entenderán la naturaleza del problema, instintivamente evitan al hechicero dojante, aunque sólo sea por autopreservación.

Para más detalles sobre ***El Efecto Paradoja*** y el ***Silencio***, ver el **Capítulo Diez**.

Salud



Pese a todos sus poderes, los magos son mortales. Cuando los pinchas, sangran. Cuando los lanzas de edificios, quedan aplastados. El Rasgo *Salud* mide la distancia entre un maestro de la realidad y una autopsia en la morgue.

Cuando las hondas y flechas de la terrible fortuna convierten a tu mago en un sanguinolento trozo de hamburguesa iluminada, esos ataques quitan niveles de tu Rasgo Salud. Un personaje no herido tiene ocho niveles de Salud que puede perder; tras los dos primeros (el *No Herido* por defecto y el nivel de Salud *Magullado*), el personaje comienza a sufrir penalizaciones a sus reservas de dados. Cuanto peores son las heridas, más le cuesta lograr algo. El dolor y el daño se cobran su precio y, si esas penalizaciones exceden la reserva de dados de una actividad, ese personaje no puede realizar esa tarea.

La excepción es la tirada de Areté. Salvo que un Artesano de la Voluntad esté *Incapacitado* o inconsciente, aún puede usar su Areté y sus Esferas, suponiendo que le quede bastante Fuerza de Voluntad para usarlas.

La Magia de Vida y otras formas de tratamiento pueden curar esas heridas, pero incluso así, el dolor y el daño dejan efectos perdurables. Una persona a la que le arranquen el brazo va a recordar la experiencia. Sí, podría hacer que el brazo volviese a crecer mediante potentes hechizos, pero el trauma le dejará cicatrices, tanto físicas como emocionales y psicológicas, que desafían incluso el poder sanador de la Magia. Aunque no necesitas interpretar los terrores duraderos de cada pequeño corte con un papel, las heridas significativas deberían tener efectos narrativos a largo plazo.

Daño contundente, letal y agravado

Las heridas causan tres tipos de daño según la naturaleza del ataque:

- El *daño contundente* (marcado en tu ficha de personaje con una "/") representa los efectos de las contusiones causadas por puñetazos, pequeñas caídas y otras formas de trauma por impactos con objetos romos. Los magos pueden intentar *absorber* este tipo de daño con una tirada de Resistencia. Para más detalles, ver ***Absorber daño*** en la sección ***Combate*** del **Capítulo Nueve, pág. 413**.

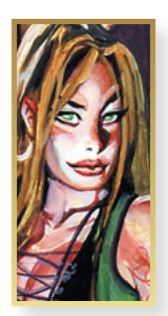
- El *daño letal* (marcado con una "X") refleja heridas de tajos, cortes, disparos, aplastamientos y otras heridas capaces de matarte. En su mayoría, *los magos NO PUEDEN absorber este tipo de daño* sin una armadura especial,

una piel endurecida de forma Mágica u otras formas de protección que supere la fragilidad humana, pero pueden sanarlo con la Magia o tecnología apropiadas.

- El *daño agravado* (marcado con un "*") representa trauma masivo: garras de hombre lobo, colmillos de vampiro, fuegos intensos y las heridas metafísicas causadas por la destrucción del Patrón esencial de alguien mediante Magia u otros medios paranormales. Los magos tampoco pueden absorber este tipo de daño sin protección especial (recuérdalo cuando te metas con un hombre lobo...) y hasta los Maestros de Vida encuentran tales heridas excepcionalmente difíciles de curar.

Para más detalles sobre heridas, curación y el Rasgo Salud, ver ***Salud y lesiones*** en el **Capítulo Nueve,** **pág. 406-409**.

Parte III: Progreso del personaje



Así que aquí estás: una hoja de personaje nueva en la mano, un mago recién creado y listo para la acción. La crónica empieza, la historia comienza, las aventuras se despliegan...

¿Y *ahora* qué?

Una vez tu crónica esté en marcha, los personajes cambiarán y crecerán. Los desafíos que encararán y superarán, incluso aquéllos que los derriben y los dejen llorando, transformarán a esos magos de novatos iniciados a experimentados agentes del cambio. Mientras la Senda Frágil los lleve del Despertar a la Ascensión, los siguientes pasos te ayudarán a marcar su progreso durante el juego.

Puntos de Experiencia

La gente crece y cambia, aprende nuevas cosas y mejora las habilidades que ya posee. En términos de juego, tu personaje gana *puntos de Experiencia*: puntos que te permiten aumentar sus Rasgos o comprar otros nuevos para reflejar las cosas que aprende mientras progresa.

Al final de cada *capítulo* (sesión de juego) de tu crónica, el Narrador da puntos de Experiencia según los logros de esa sesión; en el clímax de un arco argumental concreto, los jugadores reciben unos pocos puntos para reflejar lo que han hecho y aprendido a lo largo de esa historia. Cuantas más cosas haga tu personaje, y cuanto mejor las haga, más puntos obtienes. Así, tu personaje mejora por estar activo en la historia y los jugadores son recompensados por ser creativos durante el juego. Sin embargo, un jugador cuyo personaje hace poco o nada durante el juego progresa muy lentamente, si es que lo hace en absoluto. Así, obra en beneficio del jugador sacar lo máximo de su personaje.

Final de cada capítulo

A medida que terminas cada capítulo, el Narrador concede unos cuantos puntos de Experiencia basados en los siguientes logros.

Un punto – Automático: Cada personaje obtiene un poco de Experiencia sencillamente por haberse enfrentado a los desafíos de esa sesión.

Un punto – Curva de aprendizaje: Los personajes que realmente han aprendido algo nuevo, importante o significativo para la trama o para sus historias personales pueden ganar un punto para reflejar cómo ese conocimiento ha expandido sus horizontes. Para ganar ese punto, el jugador debería explicar por qué ese conocimiento cambió el mundo de su personaje.

Un punto – Interpretación: Un jugador que va más allá del nivel habitual de interpretación del grupo debería ser recompensado con un punto adicional por explorar su personaje, profundizar en su historia, seguir sus peculiaridades o Arquetipo incluso cuando el *jugador* se da cuenta que su personaje está cometiendo un error, etc. ¡La excelencia, después de todo, no debería ser un rasgo que sólo los magos puedan disfrutar! Por supuesto, un grupo realmente bueno elevará cada vez más el listón de una interpretación excepcional, pero en serio, ¡eso no es nada malo!

Un punto – Foco: Dado que las creencias y las prácticas son tan importantes para un mago, un jugador que realmente se meta en la *forma* en que su personaje realiza Magia (que interpreta las creencias del mago, detalla sus prácticas y usa sus instrumentos de modos realmente apropiados) puede obtener un punto por poner énfasis en la aproximación del mago a las Artes y las Ciencias. Así, tu crónica se centra menos en "Vida 3 / Cardinal 2, dificultad 6" y más en contar una buena historia sobre gente cuya fe mueve el mundo.

Un punto – Heroísmo: Un personaje que tiene todo en contra y realiza algún memorable acto de sacrificio o riesgo debería ser recompensado por ofrecerse valerosamente y hacer lo que había que hacer. Los héroes, como vimos antes, son gente cuyas hazañas son dignas de ser cantadas, y ese tipo de riesgo merece una recompensa. ¡Después de todo, lo que no nos mata, nos da puntos de Experiencia!

Final de la historia

Al final de un arco argumental autocontenido, el Narrador otorga unos pocos puntos de Experiencia para recompensar un trabajo bien hecho. Obviamente, habrá más puntos si la aventura fue un éxito. Pero hasta un fracaso puede ser instructivo. Al menos, ¡la Escuela de los Golpes Duros enseña qué *no* hacer la próxima vez!

Un punto – Éxito: Todos los implicados en la aventura obtienen un punto adicional al final de esa historia, asumiendo que hayan alcanzado sus objetivos principales y obtenido alguna clase de victoria.

Un punto – Peligro: Si los personajes se enfrentaron a grandes peligros (angustiosas tentaciones, viajes al Infierno donde los desollarían vivos, peleas en las que la supervivencia estaba en juego) podrían ganar un punto adicional por sobrevivir a la historia. Ten en cuenta que debe haber sido una situación realmente difícil, los magos siempre están en *algún* tipo de peligro. Si la amenaza tenía buenas posibilidades de acabar con su viaje para siempre, los héroes supervivientes podrían beneficiarse por salir intactos.

Un punto – Sabiduría: Si tu mago mostró una astucia más allá de lo requerido, debería ser recompensado por usar su cabeza. Debe haberse tratado de una situación en la que las cosas podrían haber salido realmente mal si ese personaje no hubiera mostrado una gran perspicacia, astucia o intelecto. Se *espera* que los magos sean listos, por lo que este punto debe otorgarse sólo por una gran genialidad.

Un punto – Drama: El Narrador puede, por supuesto, dar puntos adicionales por una interpretación realmente profunda u otros momentos realmente memorables. Después de todo, **Mago** es una experiencia narrativa colaborativa, y grandes historias merecen grandes recompensas.

Costes de Experiencia

Rasgo	Coste
Nueva Habilidad	3
Nueva Esfera	10
Esfera Afín	puntuación actual x 7
Otra Esfera	puntuación actual x 8
Areté	puntuación actual x 8
Atributo	puntuación actual x 4
Habilidad	puntuación actual x 2
Trasfondo*	puntuación actual x 3
Fuerza de Voluntad	puntuación actual x 1

**Podría no estar disponible con puntos de Experiencia: ver recuadro.*

Aumentar y aprender Rasgos

Cuando tu personaje usa sus Atributos y Habilidades, tiene la oportunidad de mejorarlos. En términos de juego, tomas los puntos de Experiencia que has ganado y los usas para mejorar los Rasgos apropiados. Si Jinx se mete en muchas peleas durante una aventura o aprende nuevos trucos de Synder o Khan, tiene sentido que mejoren sus Rasgos de Pelea y Pelea con Armas.

Distintos Rasgos tienen distintos costes… y esos costes suelen aumentar a medida que mejoras un Rasgo concreto. Después de todo, cuando eres bueno con algo es más difícil superar lo que ya has hecho antes. Ciertos Rasgos, como las Esferas, son especialmente caros; los niveles superiores requieren más aprendizaje y pericia para dominarlos que los requeridos por los niveles iniciales… y así, en términos de juego, cuesta mucho más tiempo y experiencia aumentarlos.

Para aumentar un Rasgo, tu personaje necesita hacer algo en la historia que lo mejoraría. No puedes mejorar tu Conocimiento Informática, por ejemplo, si tu mago no se ha acercado a un ordenador durante esta historia. Aumentar un Atributo exige algo de ejercicio serio con el Rasgo en cuestión: largas horas en el gimnasio, por ejemplo, para mejorar tu Fuerza; muchos juegos de ingenio y estudio para mejorar tu Astucia; o práctica en refinar tus sentidos para aumentar Percepción más allá de su nivel original. La Magia de Vida y los implantes cibernéticos pueden permitir ciertos aumentos: ver el Trasfondo ***Mejora*** y el epígrafe de la ***Esfera Vida*** en el **Capítulo Diez**. En cualquier caso, debe haber una *razón* tras ese Atributo o Habilidad mejorado.

En ningún caso puedes aumentar un Rasgo más de un punto a la vez; sí, Jinx puede ser realmente osada, pero no va a pasar de *Luchadora-de-Patio* a *Patear-el-Culo-a-Jet-Li* de la noche a la mañana. Además, tu Narrador necesita aprobar los Rasgos mejorados: puedes sugerir, "*eh, me encantaría comprar otro punto en Pelea para Jinx porque ha estado en muchas peleas este capítulo*", pero el Narrador es quien toma la decisión final.

[**Nota:** Narrador, no seas mamón con estas cosas. Si hay una explicación razonable en el juego, deja que el jugador aumente el Rasgo, salvo que haya alguna razón convincente para no permitirlo.]

Comprar nuevos Rasgos

Además, también puedes comprar nuevos Rasgos para reflejar cosas que tu personaje aprende a lo largo de sus aventuras. Necesitas una razón en la historia para ese nuevo Rasgo (lecciones de un maestro, tiempo de laboratorio, esa clase de cosas) y este proceso exige oportunidad, tiempo y práctica. Un libro de frases, por ejemplo, te enseñará a hablar griego hasta cierto punto; si quieres un vocabulario funcional, tendrás que practicar *usándolo*… preferiblemente con griegos de verdad.

Regla opcional: Aumentar y adquirir Trasfondos con puntos de Experiencia

Como se mencionó antes en la sección ***Trasfondos***, estos Rasgos no podían aumentarse originalmente con puntos de Experiencia, sólo mediante eventos en la crónica. **Mago Edición Revisada** cambió esa regla, por lo que la decisión final corresponde a tu Narrador.

Según esta *regla opcional*, los jugadores pueden aumentar ciertos Trasfondos, pero no todos. Tiene sentido mejorar ciertos Trasfondos con puntos de Experiencia: *Aliados, Biblioteca, Capilla, Contactos, Espías, Influencia, Mejoras, Refuerzos* y *Sanctum* parecen Rasgos que una persona podría mejorar con un poco de esfuerzo adicional (*Mejoras* y *Sanctum* costarían el doble de lo normal). Pero otros Trasfondos (*Arcano, Armas Secretas, Avatar, Destino, Familiar, Maravilla, Mentor, Nodo, Patrón, Recursos, Requerimientos, Sueño* y *Tótem*) deberían quedar fuera del control del jugador y aumentar sólo mediante los eventos de la historia. Es demasiado fácil simplemente permitir a un jugador comprar nuevos puntos en Recursos, por ejemplo, y que acabe dominando el juego mediante su poder financiero. Si tú, como Narrador, decides permitir a los jugadores adquirir o mejorar sus Trasfondos con Experiencia, por favor considera cómo ciertos Trasfondos pueden alterar el juego si su valor depende de puntos gastados a discreción del jugador.

Incluso con todos los factores adecuados en su lugar, se requiere tiempo y esfuerzo para obtener un conocimiento práctico de las cosas nuevas. El tiempo requerido depende de qué tratas de aprender y podría ir desde unos pocos días a un mes o más. Es muy fácil aprender a cocinar lo básico, por ejemplo; pero ¿aprender mandarín conversacional si eres anglohablante? Eso tardará un poco más.

Mejorar o aprender Esferas

Los magos son esponjas de conocimientos, por lo que en muchos casos les resulta fácil aprender nuevas habilidades. Pero las *Esferas* nuevas son más difíciles de aprender. Más allá de los desafíos a la hora de aprender los principios de aspectos completos de la realidad, está el tema de la creencia y la práctica. Un científico loco, por ejemplo, no será capaz de aprender mucho de una bruja sobre la Esfera Vida: sus aproximaciones a ella son demasiado diferentes entre sí. Sí, él puede explicarle a ella las variables plasmódicas y ella puede enseñarle a él a invocar los puntos cardinales, pero probablemente pasarán más tiempo diciéndose *cuán absolutamente EQUIVOCADO está el otro* que aprendiendo algo el uno del otro. Esto es tres veces peor para miembros de las Tradiciones o de la Tecnocracia que tratan de aprender las técnicas del otro. Hasta en el caso de que pudieras tener a dos rivales como esos sentados y tranquilos en la misma habitación el tiempo suficiente como para escucharse, ambos tendrían que intentar superar su arraigada resistencia contra las ideas del otro sobre la realidad. En resumen, no funciona.

Para aprender una nueva Esfera o mejorar las que tiene, tu mago necesitará estudiar con alguien cuyo foco Mágico sea más o menos el mismo que el de tu personaje. En general, esto significa estudiar con un miembro de tu Tradición, Convención o secta y luego aplicar las lecciones para que encajen con tu aproximación individual. Tal aprendizaje ocupa muchos *interludios* (el tiempo que los personajes pasan entre aventuras) dedicados a aprender y practicar nuevos principios y técnicas **(ver *¿Qué haces durante los interludios?* en el Capítulo Ocho, pág. 385)**. Y, aunque un mago *puede* aprender cosas de otras sectas, ese conocimiento puede tardar dos, tres o hasta cinco veces más tiempo que si hubiera estado estudiando con un miembro de su grupo.

Aprendizaje

Obviamente, no puedes aprender mucho sobre los niveles superiores de conocimiento de mentores que saben menos que tú. Y la exploración personal tiene sus límites. La mayoría de gente (especialmente los magos) termina estudiando con alguien realmente bueno en el tema concreto. Esto lleva, en muchos casos, a *aprendizajes*: relaciones en las que un maestro experimentado accede a pasar su conocimiento a un estudiante a cambio de honorarios o servicios.

El aprendizaje tiene una larga y respetada historia en los círculos Despertados. Muchos grupos (especialmente la Orden de Hermes, las sectas familiares de brujería,





órdenes clericales y la mayoría de Convenciones Tecnocráticas) no aceptarán a un miembro que *no haya* servido como aprendiz de un miembro respetado de ese grupo. Tal aprendizaje puede ser amable y afectuoso, duro y brutal, o hasta lo que tradicionalmente se consideraría abusivo. Aunque es menos común en esta era moderna y más democrática, los aprendizajes tradicionales suelen implicar obediencia absoluta, servidumbre y deferencia hacia el maestro en todo. Incluso ahora, las antiguas tradiciones se resisten a morir, y los mentores que siguen los antiguos caminos pueden ser supervisores despiadados.

Y así, a lo largo de la historia de tu personaje, éste puede iniciar un aprendizaje para aprender un nuevo Rasgo, aumentar su conocimiento o ambas cosas. Podría estar en una relación de este tipo al inicio de la crónica (ver el Trasfondo ***Mentor***) o haberla abandonado recientemente en buenos (o no tan buenos) términos. En cualquier caso, hay una historia de por medio, especialmente si tu mentor sigue dedicado a la instrucción de tu personaje. Esa relación dejará una gran huella en cómo tu personaje se plantee la vida, la Magia y todo lo demás. Incluso si rechaza la guía del mentor, las cosas que aprendido de él moldearán, para bien o para mal, al mago en que se convertirá.

Avatar y Genio

Y luego está el mentor interno: el Genio o Avatar que guía la Senda de tu mago. Como ya hemos visto, puede tratarse de una relación compleja que nadie más compartirá. A medida que tu mago avanza por su Senda, esa relación puede crecer y cambiar. El Avatar puede volverse más insistente y exigente, empujando al mago a nuevos extremos en busca de la Ascensión o la Caída.

Parte del papel del Avatar implica desafío; después de todo, sin desafíos, no crecemos. Y así, hasta el Genio más sutil y afable te agobiará hacia nuevos logros y fallos potenciales. Un Avatar realmente fuerte (de 4 o 5) puede ser terrible: tal vez un demonio literal que fuerza al mago día y noche. La Esencia de tu mago determina el tipo de desafíos que te propone. Un espíritu Dinámico inspira pasiones, uno Estático exige perfección, uno Buscador te incita a nuevas experiencias y uno Primordial te presenta enigmas y rompecabezas constantes que aparentemente desafían toda solución. En muchos sentidos, el Avatar es un mentor interno… uno que nunca se larga.

Búsquedas

En momentos de crisis, tu Avatar puede empujar a tu mago a *Búsquedas*; los viajes metafísicos que te empujan más allá de tu zona de confort y te obligan a enfrentar obstáculos que bloquean tu Senda. A veces sucede inesperadamente (en medio de una noche oscura del alma, mientras tu mago se cuestiona sus creencias y acciones). En otros momentos, un mago elige experimentar la Búsqueda y afrontar esos desafíos para crecer. Cada Búsqueda es algo interno. Tus compañeros no se te unirán salvo quizá como productos de la imaginación de tu mago.

En términos de juego, tu mago necesita emprender una Búsqueda siempre que quiera adquirir un punto de Areté. El

Capítulo Siete da más detalles sobre el proceso de Búsqueda desde la perspectiva del Narrador. En el juego, puedes interpretar la Búsqueda como una aventura en solitario, o bien dejar que el Narrador te diga cómo fueron las cosas cuando quisiste aumentar ese Rasgo. Lo ideal es que interpretes tus Búsquedas, aunque sólo sea como breves interludios en una historia mayor. Al ganar Areté mediante desafíos internos simbólicos (desafíos en los que potencialmente *podrías* perder, lo que retrasaría la adquisición del siguiente punto de Areté hasta que los superes), conviertes el Rasgo de las tiradas de Magia en una parte vital de la historia de la vida de tu mago.

Cambiar de foco y afiliación

Algunos desafíos obligan a la gente a cambiar las cosas que más les importan. Hasta los magos, cuyas creencias doblegan la realidad, pueden perder su fe y aceptar otra Senda. La mayoría de las veces, este proceso ayuda al mago a trascender su dependencia de sus rituales y herramientas: el crecimiento de su Areté le ayuda a dejarlos a un lado. Ocasionalmente, un mago puede sufrir una conversión radical y convertirse en un tipo de mago completamente distinto.

Cambiar de bando no es siempre difícil. Los Hijos del Éter y los Adeptos Virtuales desertaron de la Tecnocracia sin cambiar mucho su aproximación general a las Artes Iluminadas. Los Nefandos convierten a Artesanos de la Voluntad rivales tan insidiosamente que poca gente percibe el cambio de alianza hasta que es demasiado tarde. Los magos que cambian de bando sin cambiar sus creencias esenciales sobre la Magia y la tecnología pueden hacerlo fácilmente. Digamos que Malcolm Jamal Leonard es reclutado por su jefe para que se una al Sindicato; su aproximación al Arte del Deseo realmente no cambia, sólo la forma en que la aplica. Ah, pero si se convirtiera a la Sociedad del Éter, su foco (las creencias, prácticas y herramientas tras sus Artes) cambiarían radicalmente.

En tales casos, asume que tu personaje adopta un foco completamente nuevo (un paradigma, prácticas e instrumentos nuevos). No pierde Areté, pero debe empezar con *al menos siete instrumentos de esa práctica*, independientemente de sus logros previos. Después de todo, está aprendiendo un modo completamente nuevo de hacer las cosas, con todas las dudas y preguntas que vienen de tal transformación. Durante al menos un arco argumental o dos (varios meses dentro del juego, en cualquier caso), *sus Esferas funcionarán a la mitad de su valor normal, salvo su Esfera Afín*. De nuevo, está aprendiendo un modo completamente nuevo de hacer las cosas, aunque algunos principios serán más fáciles que otros. Terminará por recuperar su viejo poder con una nueva comprensión de cómo funcionan tales cosas; una vez lo haga, puede comenzar a dejar instrumentos (a un ritmo aproximado de uno por arco argumental) hasta que alcance el nivel de que gozaba antes de su conversión radical.

Tales transformaciones tienen un *enorme* potencial interpretativo: confesiones angustiosas, melancólicas y llorosas, y grandes peleas con la gente que el mago aprecia (el tipo de material por el que viven los jugadores de rol). Por lo que si tu personaje cambia de foco, filiación o ambas cosas, interpreta ese cambio con el máximo dramatismo. Es un evento *ENORME* en la vida del mago y puede proporcionar esos deseados puntos adicionales por drama cuando termine la historia y comience una nueva...

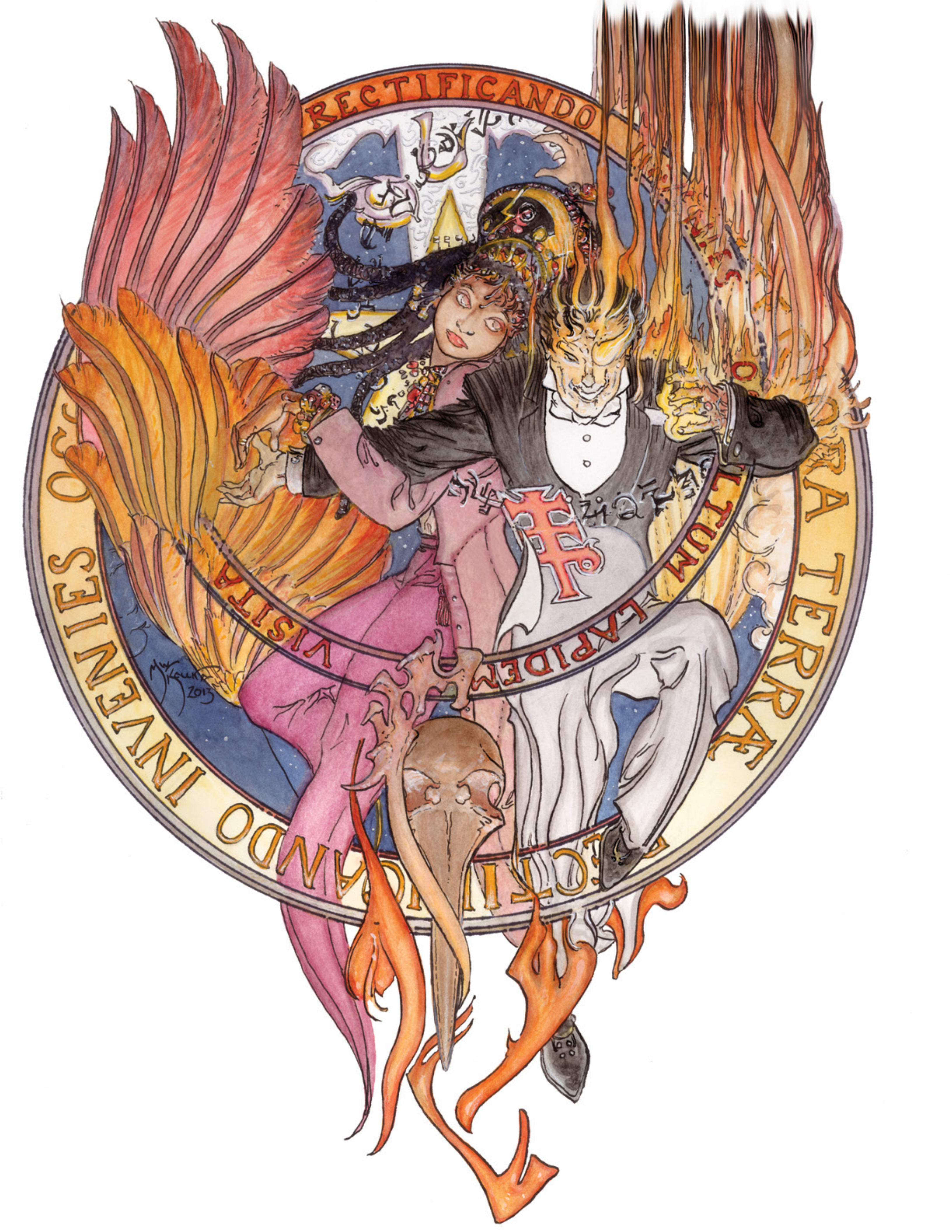
Naturaleza y Conducta

De modo similar, un personaje también puede cambiar de Arquetipo. La gente *cambia* con el tiempo, por lo que es razonable permitir cambios de Conducta e incluso de Naturaleza a lo largo de una crónica. Con las razones adecuadas, un Truhán temerario podría convertirse en un Mártir altruista, un Bellaco pensativo o incluso un Profeta penitente.

Cambiar de *Conducta* es fácil: el personaje sencillamente actúa distinto hacia los demás. Pero un cambio de *Naturaleza* es más profundo que eso. Es un cambio fundamental en el personaje, que, como una rededicación del foco, implica alteraciones drásticas en su comportamiento y creencias. Como un cambio de paradigma, un cambio de Naturaleza altera el núcleo de lo que cree ser un personaje. Sus relaciones y la imagen que tiene de sí mismo, su modo de vestir y actuar, sus compañías, y a quien ve en el espejo... todo ello cambia de maneras imprevisibles. Imagínate a Jinx renegar de sus costumbres de gamberra callejera para convertirse en una monja Corista o una sabia Akáshica, ¿raro, verdad? Y aun así, tales cambios no son menos plausibles que las transformaciones que hacemos en la vida real diaria. Sí, los magos están muy aferrados a sus costumbres (*tiene*n que estarlo, para hacer las cosas que hacen), pero hasta los Artesanos de la Voluntad pueden tener cambios monumentales de actitud... lo que te proporciona, como jugador, muchísimo material.

Resolución

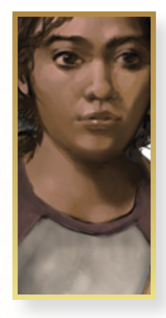
Con el tiempo, la Senda de tu mago lo conducirá a alguna gran resolución: al estancamiento, la Caída o la trascendencia definitiva. En cualquier caso, probablemente te convertirás en una poderosa fuerza del cambio en tu crónica. Pero no es el *poder* lo que realmente proporciona las mayores recompensas en una crónica larga de **Mago**. Aunque las motivaciones que inspiran a la gente a jugar **Mago** son tan variadas como los propios jugadores, la mejor recompensa para un jugador veterano puede ser las muchas oportunidades que tendrás de enfrentarte a implacables posibilidades, atreverte a cosas imposibles y a cambiar el mundo de maneras que parecen mágicas... y a salir de esas experiencias con grandes historias que compartir y una sensación de poder que nunca esperarías de un simple "juego".


RECTIFICANDO
INVENIES OCC
RA TERRÆ
VISITA
LTUM LAPIDEM

Capítulo Siete: Contar la Historia

«El horizonte se derrite en un interrogante sin fin y, como los cartógrafos de antaño, vislumbramos monstruos que bostezan y utopías forjadas por la mente más allá de los límites de nuestros mapas irrisorios y provisionales.»

— Erik Davis, *Tecgnosis: Mito, Magia + Misticismo en la era de la información*



– ¿Estás seguro de esto?

– ¡Por supuesto que estoy seguro! ¿No lo estoy siempre?

El Dr. Hans von Roth iba puesto de nuevo. Lo más terrible es que él iba al volante, volando por la I-5 a una velocidad que habría hecho que las patrullas de tráfico comprobaran los radares antes de pedir la ejecución inmediata de Hans.

¿Por qué dejo que me convenzan para estas cosas?

El cuidado de genios excéntricos es en cierto modo mi especialidad. Puedo hablar lo bastante del tema como para que me consideren un espíritu afín sin considerarme también una amenaza. Debo admitir que Hans es uno de mis favoritos, un Eterita amante de los automóviles con un almacén lleno de juguetes y un dispositivo de camuflaje que le permite darse una vuelta sin acabar en la cárcel cada vez que le da gas al motor. Aun así, Hans tiene también afición por los alucinógenos. Afirma que "lo abren a las profundas respuestas que guían las capas más profundas de las aplicaciones de la física cuántica" o algo parecido. Sea como fuere, parece que le funciona.

¿Pero accionar la válvula de una modificación experimental mientras vas puesto de electroplex? ¿CONMIGO en el coche? Debería haberme tomado la noche libre.

Los sensores para evitar los impactos brillaban con un rojo intenso mientras Hans navegaba a través del tráfico como si los demás coches estuvieran parados. Teniendo en cuenta su trabajo con la tecnología de ajuste cronológico, bien pudieran haberlo estado. Esbocé mi mejor sonrisa e intenté no pasarme todo el trayecto apretando los nudillos.

– Mis cálculos indican – dijo, con ojos que parecían de dibujos animados – , que la posibilidad de anomalías de la Paradoja con esta configuración en concreto es inferior al 32,5476 por ciento.

– Oh – exhalé mientras las alarmas seguían resonando en mi cabeza – . Quieres decir que tenemos una probabilidad inferior al 33% de provocar una Paradoja tal que así.

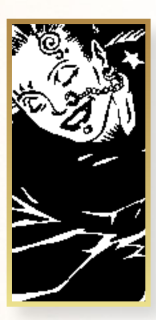
– Bastante menos – se rió – . O algo así.

En noches como ésta, te lo aseguro, desearía haberme quedado dormido.

Excepto que en realidad NO.

Para ser honesto, incluso en las noches más locas compadezco a quienes no tienen cosas como ésta en su vida.

Jugando en los campos del mundo



Juguemos.

Rehagamos el mundo a nuestra imagen.

De eso trata **Mago**. En el centro de estas conspiraciones cósmicas y paradigmas metafísicos, **Mago** te invita a jugar con las posibilidades y a darle la vuelta a la realidad simplemente porque *puedes*. A pesar de sus Muchas Grandes Ideas Importantes®, **Mago** sigue siendo un juego y queremos que lo disfrutes, porque sin esa sensación de juguetona creatividad, las muchas palabras recogidas en este grueso tomo no son más que tinta sobre papel o píxeles en la pantalla sin significado alguno.

Lo importante es el juego

Si has llegado a este punto de este monumental volumen, seguramente estés familiarizado con los juegos narrativos, esto es, los *juegos de rol* o *JdR*. Estos términos, sin embargo, tienen significados distintos para cada uno. En beneficio de la claridad, pues, esbozaremos algunas bases antes de ponernos más ambiciosos.

La gran "N"

¿Qué queremos decir cuando decimos *Narrador*? Simple y llanamente, es el jugador que pone en marcha todo lo demás. El Narrador establece el escenario, da un empujón a los personajes para que se junten, desencadena la acción y mantiene las cosas en movimiento de principio a fin. Un Narrador, el Maestro de Ceremonias de la crónica de tu grupo, proporciona el marco y la inercia para una aventura. Aunque cada participante colabore con los demás jugadores, el Narrador sienta las bases de una crónica.

La crónica

Una crónica toma a un grupo de personajes y los lanza contra el peligro. Para el Narrador, la misma crónica se convierte en una especie de personaje, una extensión de sí mismo. Una gran crónica adquiere vida propia con pasión, impulso, vitalidad y un sentido memorable de personalidad.

¿Cómo puedes imbuir tales cualidades en tu crónica? Al *preocuparte* por la historia y por lo que puedes decir en ella. Porque cuando afrontas asuntos que realmente te importan (guerra, abuso, corrupción, amor) y las incluyes en aquello que estás creando, imbuyes dicha creación con una vibrante sensación de vitalidad.

Colaboración del grupo

Tampoco estás solo en este modo de creatividad. La colaboración es esencial en **Mago**. Todos los implicados aportan parte de sí mismos a la mesa. Al hacerlo, tu *grupo* de juego (un puñado de gente trabajando junta) construye un todo mayor a partir de partes únicas. Cada grupo crea sus propias experiencias y no hay dos crónicas que sean iguales.

Al contrario que los viejos estereotipos sobre "Directores de Juego" que lanzan a sus jugadores a terroríficas ordalías, cada miembro de un grupo de juego de **Mago** se convierte en un narrador por derecho propio. El Narrador con mayúscula toma las decisiones importantes con respecto a reglas y escenarios, pero cada jugador toma parte en el proceso creativo. Esta *narración cooperativa* refuerza la sensación de magia en una crónica. En vez de competencia, logras unidad. Y ésta te permite avanzar a través de los aspectos más desafiantes de **Mago**.

Narración improvisada

Mago, en mayor medida que muchos otros juegos, es improvisado. Tomas lo que tienes y sigues adelante con ello, normalmente en direcciones inesperadas. Los distintos jugadores asumen sus papeles y se afanan en lograr sus metas basándose en los conceptos de los personajes. La Magia no tiene forma y se basa más en lo que un personaje *sabe* y *necesita* que en un listado de hechizos. Aunque ciertos marcos pueden ayudarte a controlar este caos potencial (ahondaremos en ellos más adelante), **Mago** no es un juego de rígidas ideas preconcebidas. Con la ayuda de notas y sistemas, lo vas creando a medida que avanzas.

La improvisación y el poder del sí

Hay una tradición en el teatro llamada *impro* en la cual, haciendo uso de unas bases establecidas de forma general, los actores improvisan sus personajes, las relaciones y el texto. Un juego narrativo es un cruce entre la impro y el ajedrez: historias improvisadas dentro de un marco de reglas. Muchas compañías de teatro usan la impro como un juego por derecho propio o como herramienta que les ayuda a entender el guión. Los hay incluso que realizan interpretaciones basadas sólo en la improvisación, las cuales se fundamentan en la confianza y la creatividad para lograr que surja la magia.

Como juego de improvisación teatral, **Mago** funciona mejor cuando tratas cada situación como una oportunidad de hacer avanzar la historia. Es obvio que se requiere cierta estructura, pero ya entraremos en ello más adelante. Sin embargo, dentro de esa estructura deberías buscar en cada desafío una oportunidad para preguntarte "¿y si…?" y seguir adelante con las respuestas a medida que éstas aparezcan.

Una regla habitual en los juegos de interpretación incluye el "poder del *Sí*". En vez de cerrarlo todo con un *No*, lo que limita las posibilidades, enfréntate a cada desafío con un *Sí*. Este Sí puede ser condicional, por supuesto: "*Sí, puedes INTENTAR sacar la Luna de su órbita… pero no esperes salirte con la tuya sin que haya consecuencias a las que probablemente no quieras enfrentarte*". Y a veces *TIENES* que decir *No* para evitar que el juego se vaya de las manos. ("*No, NO PUEDES ser un vampiro-changeling-garou-mago…*"). Aun así, en su mayor parte, el poder del *Sí* abre puertas a más posibilidades, siempre que dichas posibilidades encajen dentro de tu crónica como un todo.

Supongamos, por ejemplo, que tienes planeado dirigir una crónica sobre científicos locos en la que un puñado de Eteritas se enfrentan a la Tecnocracia con sus inventos. Éste puede ser el punto de partida de tu campaña, pero probablemente no siga así por mucho tiempo. Un jugador puede decidir que la Unión no es

El juego como ritual

Jugar es un ritual. No en el sentido de adoctrinamiento ocultista, sino en el de crear un espacio sagrado para tu imaginación. Al jugar, como en un ritual, los participantes centran su atención en una tarea que incluye algunos elementos recurrentes y que logra un objetivo concreto. Para un grupo de juego, ese ritual aleja a todos los participantes de sus preocupaciones mundanas y abre las puertas de la imaginación y del arte. El Narrador prepara el escenario para ese ritual, dirige las intenciones del grupo e, idealmente, lleva a todos los participantes hacia una sensación de logro heroico antes de traerlos de regreso al mundo cotidiano y enviarlos de vuelta a sus vidas habituales.

Así pues, como Narrador, debes ser consciente de tu papel como "sumo sacerdote" de tu grupo. Aunque no invoques demonios ni ninguna de esas pamplinas, tu grupo confía en que los lleves a un viaje interactivo de la imaginación. Cuanto más centres tus intenciones creativas y dejes espacio también para su creatividad, tanto más efectivas y entretenidas serán vuestras sesiones de juego.

Observa a tu audiencia

Los juegos narrativos, como el teatro, implican una interrelación entre los intérpretes y su audiencia. En un juego narrativo, sin embargo, los intérpretes y la audiencia son uno. Cada uno se enfrenta a los demás. Como Narrador, sin embargo, tienes el papel principal. Es vital, pues, que observes a tus jugadores y que calibres tus interpretaciones según sus reacciones.

Mientras describes los eventos, observa las expresiones, las acciones y el lenguaje corporal de tu grupo. ¿Parecen aburridos? Acelera el ritmo. ¿Alguien está distraído? Traslada el foco de atención a su personaje, diciendo: "Y mientras tanto, ¿qué estás haciendo TÚ?". No revolotees sin cesar ni mantengas la atención en alguien durante demasiado tiempo, muévete, en cambio, de un jugador a otro y mantenlos a todos implicados. Y si alguien parece estar molesto, tómate un respiro para ver qué le preocupa, puede que no esté relacionado con el juego… pero también *puede* que sí.

Leer a tu audiencia es una habilidad adquirida. Cuanto más lo hagas, tanto mejor te volverás. Aun así, hay algunos indicios bastante fáciles de interpretar (fruncir el ceño, hablar de otros asuntos, navegar por la red en medio de una partida). Si tratas tu papel de Narrador como parte de una obra de teatro y te tomas la molestia de interactuar con tu audiencia, serás mucho más interesante en él. Tus jugadores se implicarán más en el juego, tú personalmente te divertirás más y la historia será más entretenida de lo que habría sido de otro modo.

tan mala, otro puede seguir una Senda pagana y un tercero puede empezar una amistad incómoda con un Traje Negro que acaba de descubrir que hay algo podrido en el seno del Nuevo Orden Mundial. Todos estos personajes poseen el poder de cambiar la realidad más o menos a voluntad, por lo que, al cabo de unas pocas sesiones de juego, el concepto original se ha tornado algo rico y extraño que no tiene nada que ver con lo que tenías planeado.

¿Y entonces qué haces?

Sigues adelante.

¿Y si un reclutador del NOM tantea al mago del primer jugador? *¿Y si* el segundo deja la Sociedad del Éter y se convierte en un Verbena tecnopagano? *¿Y si* el amigo del tercer personaje es el reclutador del NOM que intenta captar al personaje del primer jugador porque el Traje Negro ha percibido la corrupción existente dentro de la Unión? Siendo flexible y considerando los deseos de esos jugadores como una invitación a alterar la dirección de una crónica, puedes convertir una crónica de científicos locos en un insidioso juego del gato y el ratón en la que místicos afines a la tecnología se alían con el Proyecto Invictus en una peligrosa trama para purgar a los infiltrados en la Tecnocracia y quizás sacar a relucir los mejores elementos de la Unión. No es lo que tenías inicialmente en mente, pero tiene mucho potencial.

Un apunte importante: "*Lo siento, pero esto no funciona*" no es un "*No*". Es un "*buen intento, suerte la próxima vez*", no una negación completa de la posibilidad. "Esto no funciona" es una respuesta perfectamente apropiada en **Mago**, especialmente porque el poder de las Esferas se basa en buena parte en un conocimiento en expansión y una Voluntad magnificada. Puede que algo no funcione *ahora*, pero eso no quiere decir que no vaya a funcionar *nunca* si el mago lo sigue intentando… con mayores posibilidades de fracaso, por supuesto.

Aun así, *hay* momentos en los que un "No" es una respuesta del todo apropiada. No, no puedes realizar un Efecto de Rango 5 si tienes una Areté de 2. Algunas cosas *sí* están fuera del alcance, aunque sólo sea para evitar que el Narrador se vuelva completamente loco. Así que, si el Narrador dice que "No", la respuesta es *NO*.

Un concepto base consistente

Dicho esto, mantén esta creatividad basada en unos cimientos consistentes. No dejes que tu crónica escale hasta llegar al caos desatado. Es fácil que suceda, sobre todo teniendo en cuenta la Magia sin forma de **Mago** y su amplia variedad de opciones. Así pues, cuando dirijas tu crónica, centra tus "¿y si…?" en un concepto central. De este modo, animarás a que se den nuevas posibilidades sin ir demasiado lejos.

En breve trataremos la idea del *concepto*. Por ahora, recuerda que tu concepto, junto con el ***Tono*** y el ***Tema***, dos elementos de los que hablaremos en breve, proporcionará la gravedad suficiente a tus aventuras. Si los mantienes en mente, puedes ser realmente creativo sin convertir tu crónica en un imaginativo desastre.

Ecuanimidad y madurez

Dada la flexibilidad del juego, una crónica de **Mago** requiere un sentido de ecuanimidad por parte de cada uno de los miembros del grupo. Sinceramente, os tenéis que fiar unos de otros. Si alguien de tu grupo, incluido el Narrador, intenta usar la naturaleza libre de **Mago** como licencia para joder a todos los demás, la partida no saldrá adelante. Aquí es cuando entra en juego la madurez.

La palabra "madurez" se usa quizás en demasía, habitualmente para justificar montones de sexo y violencia. Y sí, las aventuras de **Mago** *pueden* incluir montones de sexo, drogas, carnicerías y palabras que mamá te dijo que no deberías usar en voz alta a menos que puedas hacerlo adecuadamente en una frase. Sin embargo, no es ésta la madurez de la que hablamos. El requisito básico para **Mago**, más allá de la imaginación y la voluntad para usarla, es la madurez de no ser un cabrón al jugar. No deberíamos tener que decirlo, pero a veces es necesario.

Así que sí: regla número uno, no seas un cabrón; y regla número dos, no juegues con cabrones.

Estas dos reglas te ahorrarán muchos problemas a largo plazo.

Las reglas del juego

La Magia tiene reglas, y **Mago** también. Piensa en esas reglas como en leyes físicas que impiden que las cosas se vayan volando por el espacio. Y pese a que la idea de reglas que gobiernen un juego de posibilidades ilimitadas puede parecer un poco… *paradójica*… esas mismas reglas te ayudan a definir a qué se asemejan esas posibilidades. Una estructura fiable te da, a ti y a tus jugadores, un marco de consistencia. Sin eso, tu crónica carece de forma coherente, sería una extravagancia interminable, pero nada en lo que pudieras confiar.

Como Narrador te corresponde definir *cuánto* afectan las reglas a tu crónica. Quizás prefieras un estilo más improvisado en el que los dados tengan un papel menor dentro de la experiencia en general. O quizás necesites un conjunto de reglas firmes para que tus jugadores no te destripen la crónica. Lo más habitual es que escojas una solución a medio camino entre estos extremos, compensando las necesidades de tu historia con la estabilidad que proporcionan las reglas. Por suerte, el Sistema Narrativo que detallamos en los próximos capítulos te otorga mucha flexibilidad. Hemos proporcionado reglas detalladas para los momentos en los que las necesitas, sobre todo en los **Capítulos Nueve** y **Diez**; aun así, ***La regla de oro*** descrita en el **Capítulo Ocho** (pág. 384) te permite modificar o deshacerte de las reglas si hacerlo ayuda a mejorar la historia. El punto hasta el que estas reglas puedan constreñir tu imaginación depende de ti.

Por otro lado, **Mago** tiene reglas complejas por una buena razón. El poder en bruto de las Esferas basta para poner tu crónica patas arriba. Teniendo en cuenta el sistema de Magia improvisada de **Mago** (expuesto en el **Capítulo Diez**), necesitarás una estructura de fiar para esas reglas para poder definir lo que tus personajes pueden y no pueden hacer, y cómo se las pueden arreglar para lograr lo que quieran lograr. Los juegos de teatro improvisado tienen algunas directrices generales y limitaciones, y una crónica de **Mago** debe tenerlas también. De lo contrario, sólo hay caos… y no del tipo *divertido*, ¡especialmente cuando tú eres el Narrador!

Sin embargo, el Narrador no es el único que depende de las reglas. Tus jugadores también las necesitan, aunque sólo sea para que se hagan una idea de qué pueden hacer sus personajes. Las reglas consistentes los protegen de caprichosos "tiranos narrativos" e incluso los protegen a unos de otros. Como los límites de los que hablábamos antes, un conjunto de reglas claras y consistentes permite que todos se relajen y se diviertan más.

En tu papel de Narrador, sé ecuánime y coherente en la aplicación de las reglas. No necesitas usar todos los sistemas de los siguientes tres capítulos, pero sería sensato estar al menos familiarizado con tus opciones. De ese modo, si los *necesitas*, esos sistemas estarán allí. Como las leyes de la física, o de la Magia, las reglas de juego ayudan a definir la forma y el potencial de tu mundo.

Altibajos

Al igual que los magos, los jugadores a menudo tienen firmes ideas sobre cuál es el modo "correcto" de hacer las cosas. Tales diferencias a menudo pueden solventarse sin mucho problema. Asumiendo que todo el mundo decide ser razonable, suele ser sencillo arreglar los conflictos con unas pocas palabras y una actitud en la que todos ganen.

También al igual que sus magos, los jugadores de **Mago** son sólo humanos. Algunos conflictos (rupturas dolorosas, rivalidades políticas, estilos de juego muy diferentes, etc.) pueden ser difíciles de gestionar. En tales situaciones, es buena idea dejar a un lado la partida mientras los jugadores (incluido el Narrador) intentan encontrar una zona de confort para todos los implicados. Si eso no es posible, la persona o personas que no pueden solucionar las cosas pueden tener que hacerse a un lado por el bien del grupo… con suerte sin sentir animadversión hacia los demás.

Problemas, límites y la zona del tercer *strike*

A veces alguien no puede o no quiere cooperar. Quizás se debe a un conflicto de personalidades o a distintas preferencias respecto al estilo de juego. En el peor de los casos, alguien puede pasarse de la raya y ofender, o incluso herir, a otro miembro del grupo. Si algo así sucede, probablemente esa persona deba irse.

Los errores leves son fáciles de comprender, especialmente si quien causa la ofensa es nuevo y no conoce los dejes de cada cual. Y es de esperar que entre amigos se puedan disculpar las pequeñas peculiaridades. Algunas cosas, sin embargo, deberían quedarse fuera de tu grupo: insultos étnicos, de género o religiosos, insinuaciones sexuales no deseadas, acoso de cualquier tipo y, en general, cualquier cosa que haga que uno de los miembros del grupo se sienta inseguro, no deseado o incómodo. Sería bonito pensar que todos estamos por encima de esas cosas… pero tristemente todos hemos visto lo contrario. Un poco de lenguaje sucio mutuo está bien, *siempre que todos estén cómodos con lo que se diga*. Sin embargo, si alguien se está enojando o molestando mucho por el comportamiento de un compañero de partida, eso ya no está tan bien. Y sí, es responsabilidad del Narrador asegurarse de que eso termina. También sería genial pensar que un *Narrador* está por encima de esos comportamientos… y hay quien ha presenciado lo contrario. Digámoslo así: si tu idea de diversión incluye abusar de tus amigos sin su consentimiento, entonces no deberías dirigir partidas.

En el recuadro ***Desencadenantes, límites y fronteras*** hay unas guías sobre posibles puntos problemáticos y cómo puedes evitarlos. Sin embargo, si alguien dentro del grupo sigue pasándose de la raya, invoca la *norma de los tres strikes*: primer *strike* = advertencia; segundo *strike* = última advertencia; tercer *strike* = fuera de aquí. Una infracción mayor (como amenazar o golpear a otro jugador, por ejemplo) es una expulsión instantánea. Los

Desencadenantes, límites y fronteras

Una cosa es traumatizar a tus *personajes* y otra muy distinta enviar a tus *jugadores* a terapia. Es vital conocer los límites y las fronteras dentro de tu grupo, especialmente en el papel de Narrador.

Estos límites dependerán de las personas que lo conforman, las cosas que hayan experimentado y aquello con lo que consideran que puede ser divertido jugar. Un grupo puede pasárselo en grande desmontando conspiraciones de pornografía infantil, mientras que otros preferirán dejar los horrores de la vida real tras las puertas de la sala de juego. Es muy probable que conozcas lo bastante bien a tus amigos como para saber qué cosas les divierten y cuáles no. Sin embargo, algunos temas son campos de minas, especialmente en una ambientación basada en el entretenimiento *interactivo*, en el que los personajes a menudo se convierten en extensiones de sus creadores. Violaciones, racismo, agresiones basados en el sexo o el género, violencia doméstica, daño a niños o animales… estos temas, y otros parecidos, pueden desencadenar un trauma emocional con su mera aparición en una historia.

Es tentador decir: "Tranquilo, es sólo un juego". Las emociones, sin embargo, no son tan sencillas. El entretenimiento interactivo anima a la gente a identificarse con sus personajes; tales conexiones, a su vez, inspiran fuertes emociones. La idea de experimentar tales cosas en un contexto de entretenimiento puede suponer una patada en el estómago, especialmente para quienes hayan sufrido violaciones en la vida real. Yo he visto cómo pasaba. No recurras a ello.

Cuando te plantees introducir temas peliagudos en tu crónica, háblalo primero con los jugadores y comprueba que no les molesten. No se trata de corrección política, sino de *respeto*. Detecta los términos o temas que necesites evitar y rodea esas minas antipersona. Aun así, un Narrador avispado mantiene vigilado a su grupo. Si parecen incómodos, quizás sea el momento de dar un paso atrás. *Nunca* le digas a un jugador que no tiene derecho a sentirse molesto por los sucesos de tus partidas. No te corresponde a ti invalidar sus experiencias.

Palabras de seguridad, tarjetas y fundidos en negro

Siguiendo el ejemplo del BDSM, puedes querer desarrollar *palabras de seguridad* dentro de tu grupo, frases poco habituales que te permiten saber cuándo se están poniendo a prueba los límites. "Tarjeta verde" puede indicar que todo va bien, "tarjeta amarilla" que te estás acercando al límite y "tarjeta roja" que dejes *ya* el asunto. Incluso puedes recortar cartulinas de colores para que los jugadores las agiten si sienten que se ven afectados. En según qué circunstancias, esto puede parecer más seguro que hablar en voz alta.

Por otro lado, la *regla del fundido en negro* permite a un jugador detener de forma inmediata una escena que sienta que está llegando demasiado lejos. Cualquier jugador puede pedir un *fundido en negro* y detener de golpe una escena. Por supuesto, esta opción exige también responsabilidad por parte de los jugadores. Depende de ellos decir algo si sienten que algo los afecta… y también depende de ellos usar de forma responsable este poder. Pedir un *fundido en negro* sólo para fastidiar la trama es propio de mamones.

Por último, un juego maduro requiere *consentimiento*. Si todos están conformes con sobrepasar los límites, entonces hazlo con estilo. Sin embargo, si tu manera de hacerlo puede molestar a alguien, respeta esos límites y sigue por otro camino. Las palabras "lo siento" pueden arreglar un sinfín de errores si se dicen de corazón. Aun así, no tener *nada* por lo que disculparse es la mejor manera de actuar.

magos pueden lanzarse a la garganta unos de otros, pero los *jugadores* de **Mago** deberían comportarse mejor. Cuando uno de los miembros se hace daño, todo el grupo sufre.

Por supuesto, estas reglas se aplican también al Narrador. No debiera hacer falta decirlo, pero circulan historias en las que un "director de juego" dio una bofetada a sus jugadores y de varios Narradores que han llevado a cabo abusos emocionales graves en nombre de la diversión. Esto no debería suceder nunca. *JAMÁS*.

La palabra con "D"

La clave para una gran experiencia de juego se puede resumir en una palabra: *DIVERSIÓN*. Todos los implicados deberían pasar un buen rato. Aunque los *personajes* pueden estar hasta el cuello de Paradoja, los *jugadores* deberían divertirse como nunca. Ésa es otra de las razones para evitar la vieja tradición de "Máster contra Jugadores": aunque este tipo de partidas *puede* resultar divertida para algunos grupos, muy a menudo lleva a sentimientos heridos y a competiciones de gritos… y, realmente, ¿no tenemos todos mejores maneras de pasar el tiempo?

Vale la pena resaltar que el Narrador también es un jugador. También debería estar pasándoselo bien… y si *no* lo hace entonces es que algo va mal. En los primeros tiempos de **Mago**, angustiados Narradores a menudo llamaban a las oficinas de White Wolf pidiendo consejo. En cuanto las cuestiones de reglas se habían aclarado (un punto importante por aquel entonces), el mejor consejo que podíamos ofrecer (tanto entonces como ahora) era éste: *no juegues con cabrones*. Si tú, como Narrador, no te diviertes dirigiendo una partida, entonces es que no tiene sentido jugarla.

En teoría, no debería ser necesario ninguno de estos recordatorios. La mayoría de grupos de juego se las apañan para divertirse durante años sin salirse de madre. El papel de Narrador suele aportar mucha diversión a la gente con imaginación y arrojo: aunque los demás compartan el proceso creativo de tu crónica, el corazón de esa creatividad te pertenece.

Preparar el lugar

Antes de dar el pistoletazo de salida a esa gran aventura quizás quieras *preparar el lugar*. Esto es, preparar una zona de



juego en la que te reúnas con tu grupo para obtener lo máximo posible de esa experiencia. Al contrario de lo que se suele creer, no necesitas ser rico ni tener una gran casa para poder preparar una buena zona de juego. Los Narradores pueden acoger sesiones de juego en sus salones, en un rincón de un centro de convenciones abarrotado e incluso (como en una memorable partida de una GenCon) en un parque. Una buena zona de juego requiere más espacio *mental* que espacio *físico*. Aunque sea agradable tener un lugar cómodo y espacioso donde acoger a un grupo de personas con cierta privacidad, lo importante es establecer y mantener un estado de ánimo determinado.

Preparación

Para empezar, prepárate para dirigir la partida. Si eres despistado o desorganizado los jugadores se darán cuenta. Para evitar esa situación esboza algunas notas antes de empezar (ver más adelante) y tenlas a mano. Tómate un tiempo para planear las cosas y ajustar tu mente para la ocasión, y prepara una rápida transición para mover al grupo desde el mundo cotidiano al mundo de tu crónica. Tener esas cosas listas te ahorrará mucho tiempo a la larga. Es mucho más fácil estar centrado si te organizas bien.

Notas

Unas cuantas notas breves pero útiles te permitirán organizar las ideas y también tu crónica. Algunos Narradores tienen largas anotaciones que exponen en líneas generales las metas y las historias de cada personaje secundario, mientras que otros esbozan las cosas importantes en tarjetas de resumen unidas por un clip para poder acceder fácilmente a ellas. Como mínimo, deberías tener algunas hojas de papel o tarjetas que incluyan la siguiente información:

- Nombres de los personajes y al menos un aspecto importante de cada personaje destacado **(ver *Personajes*, pág. 355-357)**.
- Al menos un objetivo para cada personaje descrito.
- Entradas similares para los escenarios importantes en las que se incluyan sus características **(ver *Escenarios*, pág. 357-359)**.
- Un breve resumen de *quién-hace-qué-a-quién*.
- Una *hoja básica de combate*, en la que puedas ver, con un vistazo, las capacidades de los antagonistas importantes: Areté; Esferas; reserva de dados de iniciativa, de Destreza + Pelea, Pelea con Armas y Armas de Fuego; reserva de absorción de daño; y demás Rasgos y tiradas de combate importantes. **(Ver *Combate* en el Capítulo Nueve, pág. 409-458)**.
- Notas actualizadas, preparadas entre la sesión de juego anterior y la que está a punto de empezar. Estas actualizaciones incluyen el modo en que la última sesión cambió a los personajes, sus objetivos, los escenarios, etc.

No importa lo elaboradas que sean tus notas como Narrador, ten apuntes de referencia a mano. Las libretas abultadas son un estorbo en cuanto empieza la acción, por lo que querrás algo que puedas consultar con sólo ojearlo.

Puedes unir las tarjetas según categorías (grupo de vampiros, grupo de Tecnócratas, etc.) y usar luego sujetapapeles mayores para tener juntas las notas de cada sesión de juego en algo que te quepa en la mano.

Dependiendo de cuáles sean tus recursos, quizás quieras guardar tus notas en una computadora, un *smartphone* u otro dispositivo de almacenamiento de datos. Aun así, es probable que saques más partido a las viejas notas en papel para las propias sesiones. En el calor del combate es más sencillo tomar una tarjeta que buscar por un montón de carpetas en la pantalla de tu portátil.

En cualquier caso, no olvides actualizar las notas entre sesiones. Teniendo en cuenta la naturaleza improvisada de **Mago**, las hojas de combate y las tarjetas pueden proporcionar una especie de guión, incluso mientras estés creando material a vuela pluma.

Espacio mental

Dirigir partidas requiere concentración, imaginación y claridad. No es algo que se obtenga con facilidad, especialmente si, como yo, acabas jugando tras un largo día en el trabajo o en clase. ¿Entonces qué?

Date unos minutos para liberar y aclarar tu mente. Respira. Afiánzate y céntrate antes de que los demás aparezcan o antes de llegar tú al espacio de juego. Si tienes la oportunidad, pon algo de música y dale vueltas a todas las cosas que quieres que sucedan esa tarde. Repasa brevemente tus notas para refrescar tu visión y asegurar tu confianza. Si estás acostumbrado a meditar, un poco de meditación siempre es buena idea. En general, date un respiro entre el estrés de tu vida cotidiana y el reino creativo que es dirigir una crónica. Serás más feliz y harás un trabajo mejor como Narrador si has logrado tener un momento de creatividad antes de que aparezcan tus amigos.

Si *no* te has preparado bien para una noche en concreto, entonces no llegues a límites a los que no estás preparado para llegar. **Mago** es *sólo* un juego y a veces la vida tiene preferencia sobre jugar. Es mejor cancelar las cosas y jugar a alguna otra cosa que forzar varias horas de creatividad en grupo. Los Narradores más experimentados recomiendan tener un plan de reserva, quizás un juego de mesa sencillo, en caso de que tu Narrador interior se sienta un poco tímido en una noche de partida. Si en tu grupo hay personas que dirigen otras partidas, entonces prueba a ver si uno de tus amigos puede dirigir su partida en tu lugar. Como con otros tipos de preparación, es bueno tener varios planes B preparados por si los necesitas. De este modo, puedes "llevar tu mejor juego" a la mesa de **Mago** y retirarte cuando la Magia no te acompaña.

Espacio físico

Un espacio *ideal* de juego incluye un entorno cómodo y con temperatura controlada, mucho espacio para sentarse, una mesa y un sistema de sonido, fácil acceso a comida y bebida, privacidad y la capacidad de atenuar las luces si es necesario. La mayoría de nosotros nos tenemos que apañar con mucho menos. Aunque sea bueno tener privacidad, lugar para sentarse, una mesa y un equipo de sonido, se puede organizar una sesión de juego dondequiera que tú y tus amigos podáis montar el campamento.

Como mínimo, el espacio físico debería permitirle a tu grupo sentirse más o menos como en casa. Un área incómoda o que cause distracciones puede bloquear la creatividad del grupo. Así que, suponiendo que puedas preparar las cosas con antelación, acondiciona el espacio para resaltar la atmósfera de la historia que quieres contar. Aunque algunos aspectos físicos por tu parte (confianza, lenguaje corporal asertivo, una voz lo bastante clara como para ser oída y lo bastante flexible para ser expresiva) pueden ayudarte a configurar el espacio de juego sólo con tu cuerpo, una localización privada y cómoda te hará el trabajo mucho más sencillo.

Comida, bebida y demás golosinas

Es tradicional tener cierta cantidad de comida y bebida en los grupos de juego. Los refrigerios son una parte importante de la experiencia, especialmente si te reúnes con tus compañeros después del trabajo o de clase. Aun así, es buena idea apartar a un lado el festín antes de que empiece la partida. Los enrarecidos límites de los Reinos Astrales pueden ser difíciles de evocar cuando el aroma a pizza inunda el ambiente.

Muchos grupos de juego prefieren que cada cual lleve algo a la mesa. Otros juntan el dinero y compran comida preparada por otro. Sea lo que fuere lo que hagas, compra con cerebro, come sano y siempre que sea posible da tu dinero ganado con sudor a negocios locales con principios éticos.

Si puedes, prepara comida que se adecue al tono de tu aventura: venado para una historia en la naturaleza, comida hindú para un viaje a Goa, un banquete al viejo estilo antes de entrar a una Capilla Hermética y cosas por el estilo. Esta preparación normalmente funciona mejor con grupos con muchos recursos, pero pueden hacer maravillas para tu partida si los gestionas bien. La cerveza, el hidromiel y otras bebidas alcohólicas funcionan mejor con moderación; los jugadores borrachos pueden resultar odiosos y nadie quiere morir al volver a casa tras una sesión de juego. Por muy apropiada que sea la comida, es mejor acabar con ella antes de que empiece la partida. De este modo, la atención se centrará en ti y no en el último trozo de pizza repegándose en su propia grasa.

Transición

Cuando vayas a empezar, tómate un momento para hacer la transición de un puñado de colegas a un grupo de Artesanos de la Voluntad enfrentándose a cuestiones de vida o muerte. Las pistas musicales van bien para esto, al igual que atenuar la luz por un momento y encender unas velas, o bien leer o recitar un fragmento de ficción o de poesía que prepare la atmósfera. Y no te rías, esta técnica hace maravillas. Una recapitulación en grupo también ayuda a preparar el escenario, ya sea como preludio antes de realizar la transición o como parte de la misma. Sin importar lo que hagas, subraya la división entre un encuentro social y la crónica. Esto te permitirá trasladar a todo tu grupo al estado mental adecuado y que todos centren su atención en la historia que llevan entre manos.

Música

Soy muy partidario de la música en las sesiones de juego: ayuda a preparar la atmósfera e invoca una sensación de *distancia* cuando empieza la crónica. Dicho esto, querrás usar la música *adecuada* para preparar la escena. Un amenazador encuentro en un Laberinto de Nefandos parecerá absurdo si le pones música disco de los 70, a menos que seas Quentin Tarantino.

Allá por la Edad de Piedra los directores de juego solían tener a mano un montón de vinilos y un tocadiscos, los cuales estaban ambos cerca de su silla de director de juego. Más adelante, los grupos y los Narradores grabaron casetes para diferentes atmósferas o partidas. Hacer buen uso de un reproductor de compactos y tener una buena selección de éstos eran componentes esenciales para la era de White Wolf de los 90. Actualmente, puedes preparar listas de MP3 con varias atmósferas y cambiar entre ellas cuando sea necesario (es una buena idea cambiar la música cuando pasas de una reunión social a una partida). En general, un buen entorno musical añade calidad a las sesiones de juego. Puedes variar tus recursos, pero la música es muy útil para los Narradores.

Cuando estés creando un ambiente, es preferible evitar canciones muy conocidas, a menos que quieras crear un efecto específico, como escuchar canciones de Johnny Cash para reflejar un bar de moteros de la vieja escuela. Por suerte, es fácil encontrar buena música hoy en día: eMusic, iTunes, BandCamp, YouTube, Amazon.com y similares son perfectos para buscar y encontrar música que cumpla con tus necesidades, y los recopilatorios temáticos de música clásica (*Desamor clásico*, *Trueno clásico*, etc.) tienen un montón de material valioso.

En general, evita música que tenga letras destacadas, a menos que éstas enfaticen la atmósfera determinada que buscas. Las bandas sonoras o la música instrumental son fantásticas para crear un ambiente, siempre que no acabes con el "síndrome del tema de Indiana Jones". Las listas étnicas o históricas son perfectas si quieres crear una sensación de lugar. Por otro lado, ciertos géneros oscuros (*techno* ambiental, sonido industrial, *witch house* y similares) tejen fantásticos tapices sonoros para crear un ambiente para **Mago**. Echa un vistazo al recuadro ***Música para magos*** para encontrar sugerencias y añade también tus propios gustos. Mantén la música a un volumen suave para crear ambiente sin que tape la voz de los jugadores y, siempre que sea posible, ten preparadas varias opciones para poder cambiar de música con facilidad (o apagarla del todo) según lo requiera la situación.

Juegos de tablero y miniaturas

Los juegos de rol empezaron como *wargames*, en los cuales los jugadores daban una personalidad a las miniaturas y luchaban batallas siguiendo una línea argumental. Actualmente no se necesitan miniaturas para jugar a rol, e incluso tales accesorios pueden parecer pasados de moda. Aun así, las miniaturas, junto con sus omnipresentes mapas hexagonales o tableros blancos, proporcionan una sensación proverbial de concentración. Como mínimo, ayudan a tener constancia de la distancia entre tu Verbena y el HIT Mark que lo persigue.

Normalmente, las miniaturas de juegos que representan humanos miden entre 25 milímetros y 30 milímetros, lo que implica que un hexágono de 2,5 centímetros (1 pulgada) equi-

Música para magos

Bandas sonoras: Clint Mansell (*La fuente de la vida, Moon, Requiem por un sueño*), Philip Glass (*Koyaanisqatsi, Drácula, Mishima*), Peter Gabriel (*La última tentación de Cristo, Birdy*), Lisa Gerrard (*A Thousand Roads, Samsara, Whale Rider*), Ennio Morricone (*La misión, Baarìa*), Jamin Winans (*Ink, The frame*), Tan Dun (*Hero, Tigre y dragón*), Tyler Bates (*300*), Vangelis (*Mythodea, El Greco*).

Techno místico: Moby, Rob Dugan, Karsh Kale, Tricky, Rasa, Angel Tears, Massive Attack, Portishead, Hybrid, TransGlobal Underground, MIDIval PunditZ, Suns of Arqa.

Músicas del mundo sacras y oscuras: Arcana, Dead Can Dance, Vas, Lisa Gerrard, Irfan, Rajna, Azam Ali, Knossos, Djivan Gasparyan, Soriah, Master Musicians of Bukkake.

Fusión neotribal: Delhi 2 Dublin, Kan'Nal, Dhol Foundation, One Giant Leap, Omnia, Faun, SJ Tucker, Niyaz.

Ambiental neotribal: Diatonis, Deva Premal, Steve Roach (y sus muchos colaboradores), R. Carlos Nakai (ídem), Robert Rich (de nuevo, ídem), Alio Die (lo dicho).

Post-rock: Godspeed you! black emperor, Explosions in the Sky, Earth, Sigur Ròs.

Sonido industrial: Throbbing Gristle, Crash Worship, NIN, Skinny Puppy, Terrorfakt.

***Black* ambiental:** Endura, Atrium Carcerai, Lustmord, Lapis Niger, Archon Satani, Profane Grace, The Sight Below.

Ambiental oscuro: Caul, Gustaf Hildebrand, Sephiroth, Delerium (antes de *Semantic Spaces*), Shahrokh Yadegari, Svarte Greiner, Phelios, Stoa, Halgrath, Terra Ambient, Nick Parkin, Raison D'Etre.

Gótico etéreo: Death in June, Black Tape for a Blue Girl, Qntal, Dark Sanctuary, Love Spirals (*Downwards*).

Witch House: White Ring, Raw Moans, Sycorax, oOoOO.

Cinemáticos: Globus, Two Steps From Hell, E.S. Posthumous, Gothic Thunder, The Immediate.

Power techno: Juno Reactor, KMFDM, Project Pitchfork, VNV Nation.

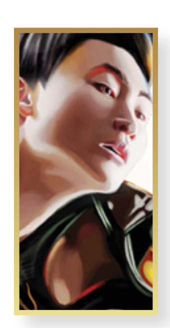
Música *techno* de *rave*: Infected Mushroom, Hallucinogen, Ovnimoon, Shpongle, Hilight Tribe y, por supuesto, Cosmosis, E-Mantra y Entheogenic.

vale, *a grandes rasgos* a 2 metros (2 yardas o 6 pies). No es del todo exacto, pero con esto basta. Cuando midas distancias, pues, cuenta que dos hexágonos son más o menos 3 metros (3 yardas o 10 pies). Lo importante es recordar que *10 metros no equivalen a diez hexágonos*. Yo mismo he cometido este error, y realmente destroza el sentido de la escala en una partida.

Teniendo en cuenta la variedad de personajes y situaciones de **Mago**, cualquier tipo de miniaturas puede funcionar en tu partida. Quizás lo mejor sea una mezcla de figuras modernas, de ciencia ficción y de fantasía. Gracias a Internet puedes encontrar selecciones de PDF que te permitirán personalizar e imprimir mapas y edificios con cartulinas. Evidentemente, esto puede robar mucho espacio a tu zona de juego. A menos que dispongas de estanterías a mano, las miniaturas pueden acabar convirtiéndose en una verdadera molestia. Como Narrador, deberías dejar preparadas miniaturas que representen personajes, antagonistas y grupos específicos. No dejes que tus jugadores las vean si puedes evitarlo. El valor dramático de sacar una miniatura particularmente perturbadora y ponerla en la mesa compensa todas las molestias.

Con el grupo de juego adecuado, serás capaz de contar una historia en cualquier lugar y en cualquier situación. Ésta es una de las ventajas de los juegos de rol "de mesa" en relación con los juegos de ordenador. Aun así, el espacio mental y físico puede suponer una diferencia en tus experiencias de juego. Así pues, siempre que sea posible, usa esos entornos en tu beneficio cuando prepares tu crónica y la pongas en marcha.

Construir un misterio



Mago es grande. *Enorme*, incluso. Está lleno de conceptos y conspiraciones. Enfrentados a tal cantidad de material, ¿por dónde *empezamos*?

Como cualquier cuentacuentos de la larga tradición de creación de historias, comienzas con un *concepto* basado en tus ideas. Con la chispa de tus experiencias personales (senderismo, ventas al por menor, relaciones personales, trabajo en un laboratorio) y tus influencias preferidas (libros, películas, textos religiosos, música), y con las aportaciones de tu grupo y del material contenido en este libro, esas ideas te guiarán en la construcción del armazón creativo que sustente tu crónica. A partir de ese punto, usas la *estructura narrativa* para dar sustancia a tus ideas iniciales. Al asumir el papel de Narrador decides construir un misterio, un conjunto de historias interactivas de las cuales nadie conoce el final... ni siquiera *tú*.

Ése es uno de los aspectos más atractivos de la narración interactiva: la sensación de misterio, de caída libre al quedar cada semana con tus amigos para ver adónde van los personajes. Al contrario que la progresión lineal de la mayoría de juegos de tablero o de ordenador, un juego narrativo sigue su propia dirección creativa. No hay dos grupos, ni dos partidas, en que las cosas se desarrollen igual. Como Narrador te corresponde proporcionar un marco para esa corriente imaginativa. Aun así, una vez esté todo hecho, las historias que crees con el resto del grupo tendrán una química impredecible, una especie de Magia que pocas otras aficiones pueden proporcionar.

Ideas para el concepto

La base para esa Magia proviene del concepto inicial. ¿Quieres dirigir una crónica sobre científicos locos? ¿Una saga sobre estafadores místicos de alto nivel? ¿Una historia de supervivencia en los agitados Otros Mundos? Encuentra el concepto que más te atraiga, recuéstate y deja volar la imaginación. Piensa en imágenes que te inspiren: conciertos de *rock*, ritos sangrientos, romances atormentados, todoterrenos voladores, cualquier cosa que haga que te palpite el corazón. A partir de ahí pregúntate a ti mismo: "¿Qué puedo hacer para que estas cosas sucedan en mi crónica?".

Responde a esa pregunta y empieza a anotar las ideas...

¿Quién? ¿Qué? ¿Por qué? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Cómo?

Las preguntas y las respuestas proporcionan un marco a tus ideas:

- ¿Quién hace qué a quién?
- ¿Por qué lo hacen y qué esperan obtener?
- ¿Dónde suceden las cosas y por qué suceden allí?
- ¿Por qué pasan todas estas cosas ahora... y no ocurren en otro momento?
- ¿Cómo afecta todo esto a tus héroes? ¿Cómo afectarán los héroes al resto de personajes y sucesos?

Y aquí es donde el vasto trasfondo de **Mago** entra en juego. Las distintas facciones de la Guerra de la Ascensión tienen objetivos, motivaciones, tácticas y rivalidades... y todas ellas aportan combustible a tu motor creativo. También recurren a excitantes arquetipos: científicos *steampunk*, brujas paganas, artistas marciales y hombres máquina, hechiceros de la vieja escuela, elegantes futuristas y muchos más. Deja que todas estas ideas revoloteen dentro de tu cabeza y entonces extrae tu concepto de la que más te atraiga. Dale forma a partir de tus propias sesiones de preguntas y respuestas... y en ese proceso busca un terreno común para construir el resto de tu crónica.

Terreno común

Algunos magos se llevan bien con los demás. La mayoría, sin embargo, no lo hace a menos que haya alguna poderosa fuerza que los motive a ello, una situación compartida, un enemigo común u otra relación que los una. Para poder cooperar durante cierto período de tiempo, tus jugadores necesitan un propósito común. Y para perdurar más allá de una única aventura requerirán vínculos que los unan más allá de sus diferencias.

Lo épico y lo íntimo

Mago no tiene por qué tratar únicamente de HIT Marks y Reinos del Horizonte. De hecho, normalmente va mejor cuando te centras en el aspecto humano. Aun así, **Mago** está lleno de conspiraciones metafísicas. ¿Qué puede *hacer* un Narrador con todas esas posibilidades?

Sólo tienes que escoger las que te atraigan más.

Mago está lleno de opciones. No necesitas conocerlas o usarlas todas, ni incorporarlas todas a la historia que estás contando. **Mago** puede ser tan épico como *Juego de tronos* o tan íntimo como *Tierra de armarios*. Lo más importante para ti, como Narrador, es que recuerdes que eres *tú* quien decide cuán grande o pequeña será la crónica.

Piensa en **Mago** como un espectro que va desde el nivel épico de una Guerra de la Ascensión que se lucha a lo ancho de todo el Tapiz al viaje íntimo de alguien que recorre una traicionera Senda en solitario. En ese abanico de posibilidades, puedes confeccionar una crónica sobre un mago recién Despertado (digamos Jinx, del **Capítulo Seis**) o abrir los cielos y enviar una cábala de magos a través de los Otros Mundos. Aunque por lo general es mejor empezar a una escala menor y progresar hacia cosas de mayor envergadura, puedes escoger el tamaño y el alcance de la crónica que dirijas. Si lo que quieres es una aventura por todo lo alto, entonces ve a por ello. ¡Este libro te da un montón de material para que lo uses!

A lo largo de **Mago 20**, ofrecemos destellos de humanidad: el amante afligido, el sanador dedicado, el bailarín Extático en medio de una multitud. Cualesquiera que sean las aventuras a las que se enfrenten a largo plazo, tales momentos íntimos definen a los personajes y a su planteamiento de las Artes. A su vez, este libro muestra el vertiginoso remolino de los Otros Mundos e historias que trascienden cualquier vida humana. De esa relación entre apasionados mortales y titánicos sucesos, puedes escoger un punto en el espectro y centrar tu crónica en él. La crónica de Jinx, por ejemplo, no tiene por qué abandonar las recónditas esquinas de Seattle. Quizás nunca conozca a un Hombre de Negro ni vaya más allá de la Celosía. Aun con su escala épica, **Mago** no trata sobre golpes cósmicos con la Realidad en juego, sino sobre seres humanos falibles cuyos ojos se han abierto tanto que jamás volverán a Dormir.

En primer lugar, **Mago** trata de *personas*: gente con deseos, miedos, relaciones y vidas. Hasta el mayor Archimago tiene debilidades humanas que complementan sus capacidades divinas y ese contraste entre poder sublime y debilidad mortal es esencial para el espíritu de **Mago**. Como Narrador, debes tener en mente ese elemento humano. Como mínimo, te proporcionará una rica fuente de material para las historias que decidas crear.

La naturaleza contenciosa de la Guerra de la Ascensión y los desacuerdos menores entre las distintas facciones y sectas a menudo pueden hacer que resulte difícil encontrar un terreno común, especialmente entre personajes radicalmente distintos. Desde la perspectiva del Narrador, pues, necesitarás crear una conexión adecuada entre tus jugadores… una que, si quieres que tu crónica perdure, supere las pruebas del tiempo y las tormentas.

Crear un terreno común

Siempre que sea posible, haz una lluvia de ideas con tus jugadores antes de empezar la crónica. Decide un concepto que encaje con los personajes que desean interpretar y personajes que encajen en el concepto que tú deseas. Aunque es bueno que haya algo de tensión entre los personajes, un grupo absolutamente incompatible acabará por dejar a una crónica más muerta que la música disco. Lo mismo ocurre con los personajes que sean incompatibles con el concepto de la crónica. Si el Narrador quiere dirigir una saga sobre Trajes Negros y los jugadores empiezan a concebir Eteritas y Extáticos, las cosas se encallarán como el trineo de Santa Claus en pleno julio.

Por suerte, aquí tienes algunas opciones para cuando estés barajando la compatibilidad de una crónica:

- **Concepto de grupo:** Tras decidir el concepto, dile a tus jugadores que creen un personaje que encaje en un grupo adecuado (todos científicos locos, Trajes Negros, huérfanos callejeros, etc.). Sólo los personajes que se adecuen a tu concepto quedarán aprobados y tú mantendrás tu veto como Narrador. Suponiendo que no impongas un concepto que tus jugadores odien, ésta puede ser la opción más simple. Dicho esto, es bastante restrictivo y si un jugador quiere ser un chamán mientras otro quiere ser un Templario tendrás problemas.

- **Concepto de situación compartida:** Como el *concepto de grupo*, todos los personajes de los jugadores deben cumplir con cierto requisito. En este caso, éste se basa en una situación externa que une a los personajes a pesar de sus diferencias. Los ejemplos podrían incluir individuos que comparten el mismo mentor, magos que asistan al mismo seminario en la universidad, chicos que vayan al mismo instituto, reclusos en la misma penitenciaría, etc. De este modo, la situación une a magos que de otro modo actuarían por separado, y con suerte lo hace más allá del primer episodio. Las Capillas, los Reinos del Horizonte, los trastornos políticos y las facciones relacionadas con ellos pueden proporcionar situaciones compartidas y, asumiendo que tus magos quieran forjar relaciones duraderas entre ellos, ésta puede resultar la mejor opción.

- **Concepto de peligro inminente:** Algo terrible se acerca y esa amenaza une a magos que de otro modo no tendrían nada en común unos con otros. Esta opción es menos flexible y depende de contactos previos (como los de John Courage y Lee Ann en el **Preludio**), ideales o enemigos compartidos (como en una revolución) o de coincidencias indignantes ("¡Mira! ¡Una nave de guerra de los Nefandos en el cielo!". Mmh, no…). Los desastres naturales y los causados por el hombre pueden unir a extraños o a enemigos, pero no es probable que esa unión dure mucho.

Independientemente de lo que hagas, establece parámetros en torno a tu concepto antes de que los jugadores empiecen a crear los personajes. Decide qué ganchos unirán a los personajes de los jugadores y entonces introdúcelos en las historias de los trasfondos de esos personajes tal como describimos más adelante en ***Morder el anzuelo***. Quizás dos de los personajes fueron juntos a la escuela, tuvieron un romance o trabajaron en el mismo sitio. Quizás todos tienen amigos, aliados o enemigos comunes. Cualesquiera que sean los ganchos que decidas usar, asegúrate de que tus héroes tienen razones para cooperar más allá de la primera crisis.

Intentar reajustar una crónica de **Mago** en torno a un amplio abanico de personajes es *posible* pero *difícil*, así que ahórrate dolores de cabeza. Decide de antemano qué quieres hacer y di entonces a tus jugadores que trabajen esa idea.

Morder el anzuelo

Las buenas historias necesitan ganchos o *anzuelos* afilados: personajes o situaciones que atrapan a la gente y la meten en una historia. Cuando el teléfono suena a las tres de la madrugada, el coche a tu lado explota o un cuervo vuela hasta tu ventana y te dice que te jodan y que te mueras, ya se ha puesto el cebo en el anzuelo, lo han lanzado y lo han mordido.

Cualquier buen gancho aparta a los personajes y a la audiencia de su curso habitual. Por su propia naturaleza, los anzuelos atraviesan la piel de los sucesos cotidianos y se enganchan en la carne de los implicados. No tiene por qué ser explosivo, pero debe poseer una fuerza irresistible. Los ganchos no son educadas sugerencias sino llamadas a la acción que nadie puede ignorar.

Como Narrador, asegúrate de que tu historia contiene varios anzuelos afilados: uno o dos para poner la historia en marcha y otros a lo largo del camino para mantener implicados a los jugadores y a sus personajes. No esperes que los jugadores se motiven a sí mismos. En vez de eso, mantén las cosas en movimiento con el uso de ganchos que no puedan resistir. Ten presente también variar tus métodos: el gancho de "*Tal y Pascual han sido raptados por los Nefandos, DE NUEVO*" no tarda en perder su encanto. Entre sesión y sesión de juego, desarrolla nuevos ganchos que se adecuen a tu crónica y pon cebos atractivos para que tus jugadores no puedan evitar morderlos cuando aparezcan los anzuelos.

Vínculos que atan

Una vez hayas establecido el terreno común que desees para tu concepto, debate con tus jugadores algunos vínculos específicos que animarán a sus personajes a trabajar juntos.

Algunas posibilidades son las siguientes:

Afecto personal

Los personajes pueden estar vinculados, a nivel más íntimo, por el amor y la amistad. Quizás son familiares o amantes, o miembros de una unida banda de músicos o guerreros. Pueden surgir disputas, pero los personajes las superan no sólo porque *deben* hacerlo, sino porque *quieren*. Tales relaciones pueden soportar muchas tensiones, aunque algunos cismas internos (engaño, adicción, pérdida de fe y similares) tienen más posibilidades de destruirlos que las amenazas exteriores.

Asociación compartida

En la relación más obvia, los personajes pertenecen al mismo grupo: una cábala de las Tradiciones, una pequeña Capilla, una amalgama de la Tecnocracia o algún otro grupo similar. Puede que los miembros de ese grupo no se *gusten* mucho los unos a los otros, pero su lealtad para con el grupo en cuestión es mayor que los posibles conflictos. Los protocolos y el deber forjan un sentimiento de solidaridad. El grupo tiene rangos, responde ante sus superiores y a menudo sigue órdenes que a algunos miembros pueden no gustarles, pero obedecen de todas formas. Desde la perspectiva del Narrador, tales grupos tienen ganchos de serie para el desarrollo de la historia; alguien les dice: "Salta", y ellos responden. Sin embargo, desde la perspectiva del jugador es un vínculo que puede percibirse como restrictivo, y de hecho lo *es*. Esta opción funciona mejor para grupos de la Tecnocracia, militares u oficiales de la ley debido a que tales grupos *sí* funcionan dentro de cadenas de deberes y de mando. Por otro lado, los individualistas rara vez son bien recibidos en estos grupos.

Lealtad similar

Nuestros héroes, leales a la misma sociedad o cultura, comparten esa dedicación, aunque tengan poco en común más allá de esa lealtad. En este caso, ésta debe ser lo bastante fuerte como para soportar las diferencias entre los personajes, las cuales podrían hacer descarrilar la crónica a menos que se creen nuevos vínculos una vez empiece la historia. Seis personajes que pertenezcan, digamos, al Concilio de las Nueve poco tendrán en común más allá de una dedicación similar a los ideales de la libertad mística y la transcendencia global por encima de la oposición de la Tecnocracia. El trabajo del Narrador, pues, es tejer nuevos vínculos entre los distintos miembros del grupo de juego. Sin un vínculo más fuerte, los partidarios de las distintas facciones pueden arruinar la integridad del grupo... especialmente si esas facciones tienen ideas diferentes sobre qué es realmente la lealtad.

Territorio compartido

Os encontráis en una taberna cuando las paredes estallan. ¿Qué hacéis? La opción de territorio compartido sitúa a los personajes de tu grupo en el mismo lugar y momento y les da una emergencia común a la cual enfrentarse. Quizás el territorio en cuestión se debe a la casualidad: un festival, un bar, un laboratorio u otra localización donde simplemente pasa algo malo. Éste es un gancho tradicional para una partida, pero también es algo burdo dependiendo de lo excesivas que sean la coincidencia y la elección (im)perfecta del momento adecuado. Una opción más fuerte sería vincular ese lugar a un territorio por el cual los personajes sienten un fuerte apego: un territorio neutral en la Guerra de la Ascensión, un bloque de edificios asediado por los problemas, una escuela a la que todos asistieron, etc. La serie Harry Potter es un excelente ejemplo de esta clase de conexión: los chicos comienzan como estudiantes en una escuela de brujería antes de forjar conexiones y rivalidades más profundas entre ellos.

Colaboración

Un proyecto común puede inspirar una intensa cooperación. En este caso, los jugadores pueden ser miembros de un equipo deportivo, de un laboratorio, de una línea de montaje, un grupo de teatro o de alguna otra fuente de trabajo en equipo. Aunque

puedan surgir rivalidades a causa de diferencias de personalidad, opinión o metodología ("No, funciona mejor SI LO HACES ASÍ...") a los héroes les importa lo bastante lo que hacen como para cooperar incluso si no se caen muy bien entre sí.

Por supuesto, esta opción requiere un objetivo de relativa importancia. Si debe unir a un grupo de magos, tiene que ser importante para todos ellos. Es probable que se trate de un proyecto peligroso (limpiar un vecindario con alto nivel de criminalidad); un trabajo relativo al arte, la ciencia o los negocios ("¡CREAREMOS el proceso de clonación perfecto!"); o alguna otra empresa con riesgos equivalentes a sus potenciales beneficios. A menudo, esta opción combina algunas otras posibilidades (cooperación obligada, territorio compartido, etc.) para generar un fértil terreno común que puede durar más allá de la propia colaboración.

Cooperación obligada / antagonismo obligado

La opción de *Los doce del patíbulo*: un puñado de cabrones acaban juntándose por una fuerza exterior que los obliga a cooperar o morir. Al revés, se convierte en un escenario propio de *Los juegos del hambre*: gente forzada a luchar entre sí por culpa de alguien a quien odian lo suficiente como para unirse en su contra. En ambos casos, el vínculo proviene de una presión exterior. En el momento en que los héroes venzan al antagonista principal, el grupo podría desmoronarse y la crónica darse por concluida.

Aun así, la gente suele conectar con los demás por sus propias razones, especialmente en circunstancias extremas. Así que, aunque debas animar a que se formen conexiones a un nivel más profundo, tus jugadores probablemente se encarguen por su cuenta de parte del proceso. Sea como fuere, la cooperación del grupo depende del poder de esa otra parte. Después de todo, si pudieran oponerse a ella fácilmente tampoco se encontrarían en esta situación.

Amigos en común

Por otra parte, tus personajes pueden verse unidos por un amigo común, un mentor, un niño, alguien que dependa de ellos, un aliado u otro conocido por quien sienten gran lealtad o amor. Aunque no tengan mucho en común más allá de este vínculo (o incluso que incluso se odien unos a otros), lo arriesgarán todo por la persona a la que adoran. El amigo en cuestión podría tratarse también de un grupo: una pandilla aliada, un competidor amistoso, una banda "hermana", etc. Cualesquiera que sean los vínculos de unión, tus héroes unen sus fuerzas para ayudarlos incluso ante el peligro.

Enemigos comunes

Quizás tus jugadores se han unido para patearle el trasero a alguien. O quizás huyan del Gran Malo. Los policías, los Nefandos, escuadrones de asalto de la Tecnocracia, vengativos magos de las Tradiciones... cualquiera que suponga una amenaza común puede ser la base de una alianza temporal (y a veces incluso una *duradera*).

Esta amenaza no tiene por qué ser letal para poder ser duradera. Quizás los héroes odien al mismo profesor, jefe o compañero de trabajo. Una banda rival o una odiada hermandad pueden generar compañerismo siendo, simplemente, el foco para el odio de los demás. Por supuesto, este odio debe ser muy intenso.



"Cuando esto acabe, ¡estás muerto!"

Un terreno común no tiene por qué inspirar afecto. De hecho, los aliados a menudo acaban lanzándose al cuello de los demás, especialmente si esa alianza está formada por enemigos que se han unido amparados por una tregua temporal. Incluso entre amigos, este terreno común puede generar desprecio. Mientras tus *jugadores* no se enfrenten unos con otros, los personajes pueden odiarse sin remisión. Tales rivalidades pueden, de hecho, hacer que tu crónica sea mucho más divertida… y sin duda más *interesante* de lo que sería si todos se llevaran bien.

Quienes simplemente *molestan* a los demás no proporcionan mucho terreno común. Por otro lado, los capullos que hacen que sus rivales quieran mear cristal fundido pueden inspirar a muchas manos para que colaboren y les caven una fosa juntos.

Alianza improbable

En el **Preludio** de este libro, una vidente Extática y un Traje Negro renegado muestran una alianza de largo recorrido que contradice su aparente oposición. Tales alianzas improbables comparten enemigos en común, amistades, puntos de vista u otras metas que salvan el abismo que los separa. Estos vínculos pueden generar poderosas historias, especialmente en el reino de realidades enfrentadas que es **Mago**. Por supuesto, las presiones sociales contra tales alianzas pueden ser igual de intensas y añadir nuevas capas de drama y antagonismo a la mezcla. Enfrentados a tales presiones, los héroes deben comprometerse con esta asociación… y decidir qué hacer cuando ésta falle, si es que lo hace.

Un bien o mal mayor

Dentro del gran abanico de enemigos mutuos, están aquéllos a quienes simplemente no soportas… y luego están los enemigos tan enormes que amenazan la existencia tal y como la conoces. La opción del *bien o mal mayor* une a tus jugadores, ya sea para llevar a cabo un épico acto de bondad o para derrotar algo que amenaza todo cuanto les importa. En ambos casos cualquier otra consideración palidece en comparación con esta alianza. Enemigos otrora implacables pueden encontrarse luchando en el mismo bando si la razón es lo bastante importante.

Como siempre ocurre en **Mago**, "bien" y "mal" son relativos. Un acto de "bondad" puede ser la destrucción de las explotaciones forestales del noroeste de la costa del Pacífico de EE.UU., mientras que el "mal" en cuestión puede ser el resurgir de las Nueve Tradiciones si tus personajes son Dispares o agentes de la Tecnocracia. Lo más habitual, sin embargo, es que una gran unión sea fruto de desastres naturales a gran escala (huracanes, terremotos, vertidos tóxicos, etc.), de amenazas humanas (nazismo, fascismo o el Japón imperial), incursiones metafísicas (alienígenas, dioses vengativos, grietas dimensionales) o facciones de Despertados cuyas condiciones en caso de obtener la victoria en la Guerra de la Ascensión serían inaceptables. En **Mago 20** la Tecnocracia, las Tradiciones o ambas pueden estar infestadas de Nefandos corruptores. Contra esa amenaza, incluso Hombres de Negro y criminales Extáticos podrían encontrarse en el mismo bando…

Estas opciones pueden mezclarse y combinarse, por supuesto. Una combinación de vínculos crea un mayor sentido de terreno común. Cualesquiera que sean las opciones que elijas, asegúrate de que este terreno permanece en movimiento bajo los pies de tus héroes. **Mago**, en teoría, es impredecible y los amigos de una historia pueden convertirse en el mal mayor de la próxima.

Unir todas las piezas

Cuando busques ideas para una aventura de **Mago**, toma los elementos que quieras y deja el resto aparte por el momento. Así tendrás un montón de material entre el que escoger si quieres usarlo más adelante.

Jugadores, personajes y el concepto

Digamos, por ejemplo, que Kelly quiere dirigir una crónica de **Mago**. Inspirada por su trabajo como docente, su amor por los exteriores y el tiempo que pasó haciendo senderismo por los Apalaches, decide que quiere dirigir una crónica basada en una escuela de brujas en la naturaleza. Concibe altas montañas, acantilados abruptos, las espirales del humo procedente de una hoguera por la mañana y la oscura magnitud de los interminables árboles. Posturas de yoga al amanecer. Sonidos extraños en medio de la noche. Una Luna llena se alza sobre los valles donde las luces de la civilización parecen fantasmas de un mundo ajeno. Ésta es la base de Kelly. Fantástico.

A partir de la lluvia de ideas con su grupo, Kelly descubre que sus jugadores tienen ideas muy distintas. George quiere interpretar a un agente del Sindicato, Sandi tiene en mente a un científico loco, Inky planea crear un personaje basado en los bares y clubes, y Kevin se muere de ganas por interpretar a un timador chamánico. Kelly quiere que todos puedan interpretar sus preferencias, pero ese grupo de personajes es excesivamente diverso y, en esencia, antagónico.

Sin duda ha llegado el momento de pisarle el acelerador a la creatividad. En primer lugar, Kelly decide establecer una *alianza improbable* mediante un *concepto* de *situación compartida*. Dice a sus jugadores que se conocerán en el Festival de Artes Colectivas de Catástrofe y acabarán siendo amigos. Parece algo extraño de encajar con el matón de George, pero el jugador asegura que su agente es un operativo de bajo nivel que está explorando las culturas transhumanistas para avanzar dentro del Sindicato. Tras mirar de reojo esa justificación, Kelly decide permitirlo, pero puntualiza: "Siempre que resaltes la inversión personal en los amigos que haga en el proceso". De este modo, el personaje de George se podría encontrar en una red de lealtades enfrentadas. Una situación muy dramática, sin duda.

Preguntas, respuestas y motivaciones

Así pues, Kelly llega al punto de ¿Qué? ¿Quién? ¿Por qué? ¿Dónde? ¿Cuándo? Y ¿Cómo?

¿Quién hace qué a quién?

Las imágenes de las ideas iniciales de Kelly sugieren un grupo de paganos místicos que se han retirado a la profundidad de los bosques de los Apalaches. Aunque puede haber dos o tres magos entre ellos, la mayoría de ellos son *conscientes* pero

no *Despertados*. El truhán chamánico de Kevin es un miembro de esa comunidad, por lo que el grupo de jugadores tiene vínculos personales con la situación.

Por supuesto, alguien amenazará ese refugio, por lo que...

¿Por qué lo hacen y qué esperan ganar con ello?

La respuesta evidente de Kelly incluye una compañía que reclama derechos de *fracking* en un rico yacimiento de gas que supuestamente se encuentra bajo el bosque. Dicha compañía tiene una considerable influencia a nivel político y empresarial, por lo que se han obtenido los permisos necesarios, se han untado las manos apropiadas y se han puesto en marcha los sistemas adecuados.

Al menos, esto es lo que sucede en el lado Durmiente de las cosas. Bajo la superficie, por así decir, pasa mucho más. Esto podría ser un simple asunto de magos contra mortales, pero eso no supondría un desafío muy grande. Kelly decide que haya otros magos que tiren de los hilos tras ese proyecto de *fracking*. Se trata de la Tecnocracia... ¿o de algo peor? ¿Y qué es lo que buscan realmente?

¿Dónde suceden estas cosas y por qué suceden allí?

Kelly decide que haya un poderoso lugar sagrado, un Nodo, en esos bosques. La comunidad está dedicada a su protección y los magos rivales se han consagrado a su conquista o a su destrucción. Esto implica destruir su refugio, matar a quienes vivan ahí y convertir el lugar en un centro industrial... probablemente corrupto.

Puesto que dos de los jugadores quieren interpretar Tecnócratas, Kelly decide que la Unión estará involucrada en ese esfuerzo. Para poner a los jugadores del lado de los místicos, decide que la Tecnocracia ha sido corrompida por los Caídos. Al dejar caer indicios sobre la corrupción de los Nefandos en las historias personales de los personajes de Sandi y George, les da razones para volverse contra la Tecnocracia... o al menos contra los infiltrados dentro de la Tecnocracia. Esto, a su vez, les da una razón para dividir sus lealtades entre sus amigos y la Unión, y para buscar ese enfrentamiento cuando acabe esta aventura en concreto.

¿Cuándo sucede esto y por qué no sucede en otro momento?

Quizás la lucha lleva en marcha un tiempo. Los místicos de los bosques se han atrincherado, han perdido las escaramuzas legales y la violencia encubierta tampoco les ha servido de nada en el momento en que los personajes entran en acción. El personaje de Kevin ya estaba implicado en la situación cuando conoció a los demás personajes. Quizás incluso estaba buscando aliados y, aunque los que ha conocido en Catástrofe sean aliados improbables, tal vez quieran ayudar. Kelly tiene en cuenta *darles* motivos para hacerlo, pues las cosas han llegado al punto crítico en el momento en que los personajes se implican. A menos que alguien dé un paso al frente y cambie las reglas del juego, el refugio en medio de la naturaleza acabará por caer.

¿Cómo afecta esta situación a los héroes y cómo afectarán éstos a los demás personajes y sucesos?

Para preparar la aventura en la naturaleza, Kelly dirige breves preludios para cada uno de los personajes y posteriormente una "historia de origen" para todo el grupo (ver ***El preludio*, Capítulo Seis, pág 262)**. Tras dejar pistas sobre una trama de Nefandos dentro de la Tecnocracia, Kelly da a cada personaje y jugador un motivo para luchar contra esa conspiración. La historia de inicio junta a todos los implicados para derrotar a una secta de Caídos que se está aprovechando en secreto del Festival de Arte de Catástrofe. Kelly y Kevin usan esa alianza como punto de partida para la aventura en los bosques y pronto el escenario queda listo para una verdadera aventura llena de personajes fuera de su elemento, en la que los personajes urbanos se enfrentarán a un escenario al que no están acostumbrados y en el que un grupo podría no apreciar su interés en la situación...

Resumiendo, Kelly tiene las bases para una crónica de **Mago**: una serie de elementos dinámicos, conflictos potenciales y algo para todos los implicados. Y ahora que ya tiene la base, la Narradora puede empezar a construir las historias que su crónica requiere.

Contar tu historia



Una buena historia es básicamente un ritual. El narrador, como oficiante del mismo, saca a la gente de sus vidas cotidianas y las introduce en una experiencia breve, aunque extraordinaria. Estas personas, a su vez, ponen su atención e imaginación en dicha experiencia. A menos que todos cumplan con su parte, el ritual o la historia quedan sin sustancia.

En **Mago** y en los demás juegos narrativos la colaboración mutua lleva este ritual hacia direcciones inesperadas. Aun así, una buena partida interactiva tiene también características propias de una historia más lineal. Como Narrador, es tu responsabilidad y tu privilegio guiar a tus jugadores hacia el mundo que creas con ellos. ¿Cómo puedes hacerlo? Sigue leyendo...

Estructura de la historia

Los rituales y las historias llevan de viaje a sus participantes. En teoría, las personas que serán al final del mismo no son las mismas que lo empezaron. Esta sensación de viaje y transformación es vital. Sin altos riesgos ni cambios drásticos, todos se limitarán a dejarse llevar. Una historia intensa, como un potente ritual, requiere que todos los implicados sientan que *importa*.

Para proporcionar esa sensación de transformación, todo buen ritual o historia tiene una estructura que sigue el patrón de un viaje mítico:

- Un gancho inicial deja atrás el mundo cotidiano.
- Una introducción lleva a los participantes hacia el reino de la transformación.

- La sensación de implicación emocional añade significado al resultado de ese viaje.
- Deben enfrentarse a una serie de desafíos progresivos y superarlos.
- Una acumulación progresiva de energía intensifica el viaje, el cual culmina en...
- Una revelación en un clímax, mediante el cual se alcanza una meta, normalmente seguida por...
- Un período final en el que se enfrían las cosas, todo queda cerrado y los participantes vuelven al reino de la familiaridad.

En un juego narrativo, esta estructura te ayuda a mantener la tensión dramática y a convertir una serie de tiradas de dados en una imaginativa odisea en la que los personajes cambian su mundo.

Elementos de la historia

En las historias, algunos elementos (*personaje*, *escenario*, *conflicto* y *resolución*) se unen para crear un todo mayor. El personaje proporciona el foco, el escenario establece *dónde* y *cuándo*, el conflicto impulsa a los personajes a actuar y la resolución envuelve todo el conjunto. Un Narrador juega con estos elementos en su imaginación. La historia toma forma a partir de todas sus piezas.

Personajes

«Érase una vez» un *personaje*: una inteligente bruja, un niño mago, un científico loco o chamán sagrado, un *hacker*, un embaucador, un amante o lo que sea. Cada historia tiene al menos un personaje, pues sin ese punto de focalización la acción no significa nada. ¿Qué personajes son los que dirigen tu crónica? ¿Quién le proporciona su foco, su tensión, su telón de fondo y sus riesgos? En la crónica de Kelly, los personajes principales incluyen la incómoda alianza de los héroes, los habitantes del refugio en los bosques, los distintos grupos que intentan tomarlo y quizás también algunos papeles secundarios que proporcionarán color y sorpresas al argumento.

Como Narrador, debes interpretar todos los papeles secundarios y quizás también alguno de los principales. Por supuesto, tus jugadores estarán en el centro del escenario, pero tú te encargas del resto del reparto. Tú eres el mentor cascarrabias, el familiar mordaz, los inocentes niños y los depredadores que se alimentan de ellos. En el extraño mundo de **Mago** podrías ser también el Viento del Norte... o un avatar de Cuervo, un espíritu de ciudad o un ángel vengativo que ha llegado para purgar los pecados del mundo. *Todo* puede personalizarse en **Mago**: si un Extático fumeta Despierta a su hierba, podrías encontrarte interpretando el espíritu de la Hierba Encarnada (para más detalles, ver ***María*** en el **Apéndice I**).

Cuando interpretes esos personajes, diviértete con ellos. Determina algunos rasgos destacables, como una nariz aguileña o un acento peculiar, pero intenta evitar referencias étnicas que puedan resultar molestas (ver ***Interpretar al otro*** en el Capítulo Seis, pág. 258). Por supuesto, no necesitas rellenar hojas de personaje para cada personaje, pero tener algunas notas esbozadas te puede ayudar a definir claramente cada personalidad. Siempre que sea posible, crea nombres, objetivos y uno o dos rasgos distintivos, incluso para los papeles marginales. Después de todo, los personajes dinámicos generan historias interesantes.

Motivaciones y tácticas

Como hemos visto en el **Capítulo Seis**, todos los personajes tienen objetivos. Todo el mundo quiere *algo* y algunas personas harán prácticamente cualquier cosa para alcanzar esas metas. Así pues, piensa como un actor cuando asumas un personaje. Pregúntate: "¿Qué quiero? ¿Qué se interpone en mi camino? ¿Qué haré para obtenerlo?" y entonces deja que las respuestas guíen tu interpretación. Estas motivaciones pueden mantener a tus jugadores pendientes y podrían sorprenderte incluso a ti.

Las motivaciones también te ayudan a dar forma a los Trasfondos. Aliados, Mentores, Familiares, Refuerzos, etc. son mucho más interesantes (y menos predecibles) cuando *quieren* algo de los héroes con los que se relacionan. Esto es así especialmente cuando no quieren algo que sea evidente de forma inmediata. Sí, sin duda esos agentes de Refuerzos esperan que les pagues, pero ¿qué espera *realmente* un Aliado del mago que tiene ese Trasfondo? ¿Hay sentimientos reales de lealtad y amistad o tiene ese Aliado unos objetivos ocultos? Desde la perspectiva del Narrador, las alianzas impredecibles ofrecen complicaciones y ganchos excelentes para tu historia, especialmente si el personaje del Trasfondo resulta que es un Sanctum, Nodo o Maravilla viviente con sus propios objetivos (ver ***Entidades no humanas***, más adelante).

Las motivaciones intensas impulsan a los personajes dinámicos. Por ese motivo, siempre que puedas, enmarca las motivaciones de los personajes secundarios con términos convincentes y objetivos a corto plazo. Un camarero de bar, por ejemplo, quiere *ganar una buena propina*, un vampiro quiere *reclutar a un aliado*, mientras que un policía quiere *llegar vivo a casa*. Tales objetivos proporcionan personalidad a tus personajes, te dan más material con el que jugar y dicen mucho de la vida del personaje fuera del escenario. Después de todo, un policía que quiere *llegar vivo a casa* debe tener algún motivo que le haga creer que no lo logrará y que tiene algo (o *alguien*) por lo que merece la pena vivir. Con tales motivaciones, ese policía se convierte en algo más que un secundario sin rostro. Tiene vínculos emocionales, razones para evitar el peligro y posibles peculiaridades de la personalidad que pueden surgir cuando interaccione con los personajes de los jugadores.

Tácticas: El medio para un fin

Para alcanzar dichos objetivos los personajes usan *tácticas*: el medio que emplean para alcanzar sus fines. Estas tácticas inspiran sus elecciones y acciones. El policía, por ejemplo, tratará de librarse de los peligros potenciales hablando, puede negociar para evitar un conflicto y podría agacharse y salir corriendo si estalla la violencia. Ahora tu policía da sensación de individualidad y de tener una vena impredecible, rasgos que lo vuelven más atractivo que una simple lista de estadísticas.

Una única palabra que sea dinámica puede indicarte cuáles serían estas tácticas. El policía podría ser descrito como *receloso*, el camarero de bar puede ser *ligón* y el vampiro puede actuar de forma *aduladora*. Al tener en cuenta las tácticas del personaje obtienes un escueto guión de las cosas que éste podría hacer

o decir. Después de todo, el vampiro *zalamero* no actuará del mismo modo que el *condescendiente*, el *temeroso* o el *indiferente*.

Objetivos encubiertos

El mundo de **Mago** rara vez es obvio. La gente a menudo usa tácticas engañosas para alcanzar metas *encubiertas* u ocultas. El vampiro zalamero, por ejemplo, podría actuar como un verdadero amigo, pero en realidad sólo espera lograr que un poderoso aliado se una a su causa. Ese camarero ligón espera lograr una propina, no una cita. La aparente buena naturaleza del policía oculta su miedo a una muerte inmediata. Al proporcionar objetivos encubiertos a tus personajes del Narrador, fuerzas a tus jugadores a estar siempre alerta a la vez que proporcionas a tu crónica un sentido de dramática impredecibilidad. Sin embargo, aparte de eso, también reflejas la naturaleza ambigua y a menudo sorprendente de la realidad (elemento clave en **Mago**) y los impulsos y vidas humanas que hay más allá de las etiquetas generales de "Durmientes" y "las Masas".

Una razón para creer

Además de las acciones a corto plazo que la gente emprende cuando persigue sus objetivos, hay otra buena razón para pensar en las motivaciones de los personajes del Narrador cuando diriges una crónica de **Mago**: *las creencias influyen en las acciones y las necesidades influyen en las creencias*. Especialmente en el mundo actual, en el que la gente es más libre de creer en lo que quiera, la gente tiende a seleccionar creencias que se adecuan a sus necesidades. Los pobres necesitan creer en algo mejor para sí mismos y los ricos necesitan creer que hay una razón para que ellos tengan más que los demás, los miembros de culturas belicosas necesitan creer que existe una razón por la que se someten a una continua violencia y quienes cultivan la serenidad necesitan poderosos principios que les ayuden a sobrellevar sus pasiones animales.

Los ***Paradigmas comunes de Mago*** expuestos en el **Capítulo Diez** reflejan visiones del mundo basadas en la necesidad y las circunstancias. Las creencias, después de todo, permiten a la gente enfrentarse a las complejidades de la vida. Para los jugadores y Narradores de **Mago** las necesidades tras un paradigma muestran las razones de esa creencia. Los miembros de una sociedad tecnológica, por ejemplo, suelen depositar gran cantidad de fe en la tecnología porque ésta les permite llevar vidas más felices, más sanas y más sencillas.

Entonces, si un mago quiere cambiar un paradigma debe escoger uno que satisfaga las necesidades de quienes vivan en esa zona... o cambiar sus necesidades para que se adecuen a su paradigma. La principal razón de la preeminencia de la Tecnocracia en el mundo actual, por ejemplo, es simple: la tecnología avanzada hace más sencilla la vida de las Masas. ¿Por qué debería Mengano escoger vivir en los bosques y adorar a los Antiguos Dioses si puede tener comida rápida, una casa caliente e Internet? Si los Verbena quieren que Fulano y Mengano acepten sus creencias, entonces deberán darles una *razón* para que lo hagan. Estos magos deben comprender las motivaciones que guían a estas personas y entonces o bien cambiar el paradigma para que cumpla las necesidades de los Durmientes (como pudiera hacer el tecnopaganismo), o cambiar sus necesidades para que el nuevo paradigma satisfaga el nuevo conjunto de necesidades. Por el lado bueno, tales cambios hacen la vida más sencilla a los Durmientes, de modo que la gente acepta las nuevas creencias para obtener recompensas según su fe. Por el lado malo, esos cambios pueden hacer la vida tan horrible que los Durmientes acepten nuevas creencias por desesperación, aunque sólo sea para que no suceda algo aún peor. Dicen que el miedo anida en el corazón de cualquier fe... y en el mundo real ese dicho no es del todo falso. Después de todo, existen razones para que el concepto *temeroso de Dios* se use como reflejo de rectitud.

Como Narrador de **Mago**, tienes el dominio de los poderes de la necesidad y la creencia entre tus personajes. Tú decides qué necesitan y determinas cómo esas necesidades se adecuan a sus creencias. En el momento en que tus jugadores quieran alterar el equilibro en la Guerra de la Ascensión haciendo que la gente asuma la visión que los magos tienen del mundo, puedes revelar las necesidades de tus personajes y sugerir cómo los magos pueden satisfacerlas... y de este modo modificar las creencias de la gente. Si, por ejemplo, Jinx muestra al policía receloso cómo sus vínculos con la diosa Riesgo y el Espíritu de Seattle la ayudan a seguir viva, ese policía podría adoptar las mismas creencias... suponiendo, por supuesto, que también lo beneficien.

Para más detalles sobre cómo cambiar el aspecto de la realidad, ver ***El desafío de la realidad*** en el **Capítulo Nueve** **(pág. 432)** y ***Zonas de realidad*** en el **Capítulo Diez** **(pág. 611-617)**.

Entidades no humanas

Los magos tratan también con personajes no humanos: espíritus, semidioses, robots, familiares, ángeles, entidades totémicas y las esencias de las ciudades. Como Narrador, te corresponde interpretar a un dios (literal y figuradamente) y asumir las personalidades y motivaciones de esas extrañas entidades. Tales personajes no son "personas" en el sentido habitual de la palabra. Aun así, desde la perspectiva del Narrador, tienen los mismos deseos y necesidades, aunque las expresen de modo distinto.

Cuando interpretes un personaje no humano, escoge maneras distintivas que marquen a dicha entidad: una voz peculiar, una descripción perturbadora, un modo de hablar arcaico, etc. Cuando interpretes a tu personaje, usa movimientos abruptos o un lenguaje corporal muy delicado. Describe también cómo el personaje afecta su entorno: cómo se atenúan las luces y sopla un viento frío cuando se manifiesta un demonio, el olor a almizcle y los ojos brillantes de un lobo parlante, el modo en el que la presión atmosférica aumenta cuando se manifiesta un elemental del aire... ese tipo de cosas. Al construir un ambiente asombroso puedes invocar una sensación de misterio cuando aparezcan tales personajes. Un HIT Mark, por ejemplo, parece mucho más amenazador si habla con una voz profunda sin apenas inflexiones en el tono, ignorando los agujeros ensangrentados de su sanguinolenta carne en la que se vislumbra el brillo del metal.

Esa sensación de misterio es esencial cuando aparecen tales personajes. *No hagas referencias a las entidades extrañas con simples términos de juego.* Ese HIT Mark es sólo un conjunto de estadísticas si lo llamas de ese modo. Si, en cambio, te limitas a describir lo que los personajes perciben y les dejas sacar sus propias conclusiones, entonces tu cíborg asesino se convierte en una fuerza letal de la naturaleza, y no sólo un conjunto de niveles de Salud que debe ser destruido.

Sin importar lo extraña o misteriosa que sea una entidad, recuerda esto: *todo el mundo quiere ALGO, y ese "algo" no siempre es evidente*. Proporciona motivaciones, tácticas y objetivos encubiertos también a las entidades no humanas y añade también alguna sorpresa ocasional. Si ese HIT Mark preferiría quedar con alguien y hablar de *Mi pequeño poni* en vez de convertir magos en carne picada, de repente se convierte en un personaje completamente distinto. Un espíritu cuervo que prefiere la comida rápida a la carroña, un demonio al que le encanta jugar al ajedrez, un espíritu árbol que quiere ver el mundo... tales entidades ayudan a que tu crónica de **Mago** no sea plana y a que los jugadores se impliquen.

Relaciones

Ningún mago es una isla. Cada uno de ellos, independientemente de su afiliación, tiene aliados y amantes, familiares y conocidos de uno u otro tipo. Incluso un ermitaño misántropo tiene amigos animales y aliados espirituales. Un personaje realmente solitario no tiene lugar en un grupo de juegos de rol, pues tales grupos son sociales por naturaleza. Por consiguiente, cada personaje de tu crónica tiene una red de relaciones y cada una de ellas puede proporcionar material para la historia.

Cuando tus jugadores creen sus personajes, pregúntales acerca de las personas importantes en la vida de cada uno. Que te describan a esas personas y toma notas con las que puedas trabajar después. Por otro lado, esta "gente" no tiene por qué ser humana: en el mundo de los magos, los animales, espíritus y demás también son gente. El gato de Penny Dreadful, Mister Mistoffelees, es tan persona como el chico de la puerta de al lado y seguramente tenga una personalidad mucho más interesante. En cuanto dispongas de algunas ideas, introduce esos personajes en la historia siempre que te parezca apropiado. Probablemente, la vieja tía Marie no aparezca en un Reino del Horizonte, pero puede ser el centro de una crónica cuando los sucesos tienen lugar en la Tierra.

Desde el punto de vista del Narrador, tales relaciones sirven a varios propósitos. Por supuesto, tales personas llenan el fondo de la escena, pero también proporcionan destellos de color y resortes emocionales que pueden impulsar a tus jugadores a la acción. Personifican Trasfondos, proporcionan ganchos para la historia y te ayudan a dar rostro a los ideales abstractos de la Guerra de la Ascensión. Después de todo, una cosa es luchar por proteger a las Masas como principio general, pero cuando se trata del vecino en silla de ruedas de al lado, de repente se vuelve más importante asegurarse de que permanece a salvo cuando esos sectarios locos tiran al suelo la puerta de tu casa.

Ambiente

Al igual que un personaje proporciona el *quién*, el ambiente proporciona el *dónde* y el *cuándo*. En la mayor parte de los casos, es también mucho más que un telón de fondo. El ambiente, especialmente en el mundo de **Mago**, tiene un gran efecto sobre los magos y sus actividades. Fija una atmósfera, determina obstáculos y establece el aspecto de la realidad en un punto concreto, y a menudo se convierte en un personaje por derecho propio.

El escenario de tu historia a menudo influye en las acciones dentro de una crónica. Una historia ubicada en el subsuelo de Seattle durante un frío noviembre tiene un tono muy distinto del de una situada en el distrito de Capitol Hill de la ciudad durante un soleado mes de julio. Teniendo en cuenta el alcance cósmico de **Mago**, el abanico de escenarios posibles es, en esencia, infinito. Durante una sesión de juego los personajes podrían hacer autostop por la I-40 en medio de una tormenta de nieve, mientras que a la semana siguiente la historia los podría situar en un bosque encantado, un laboratorio industrial, un infierno de El Bosco o en el paisaje mental de un colega enloquecido y perdido en un sueño *steampunk* victoriano... ¡y todos ellos podrían incluirse en un mismo arco argumental!

¡Usa la red, hombre!

Internet puede ser el mejor amigo del Narrador. Gracias a Google Earth, las distintas opciones de mapas de Internet y la capacidad de buscar cianotipos, planos e imágenes de todo tipo, puedes obtener ayudas visuales en pocos segundos. Cuando ubicas una historia en el mundo real, fijar Google Earth en esa localización te puede proporcionar una imagen de la geografía local y quizás incluso una imagen de las calles tal como las verían los personajes.

Más allá de su capacidad evidente para proporcionar referencias visuales (mapas, símbolos, fotografías evocadoras, etc.), Internet también te puede ayudar a buscar información, encontrar y reproducir música interesante, crear una wiki para tu crónica y emplear todo tipo de herramientas a cambio de las cuales los Directores de Juego habrían dado un ojo dos décadas atrás. ¡Viva la Era Virtual!

Atmósfera y descripción

Los escenarios, como los personajes, tienen distintas personalidades. Un restaurante puede parecer amistoso, con buenos olores y personal amable, mientras que otro parece amenazador, con desconcertantes cuadros en las paredes y una sensación de miedo entre los clientes. Como Narrador, puedes mejorar los escenarios de la crónica al proporcionarles *atmósferas y descripciones* tan a menudo como sea posible. Ese tipo de detalles hacen que tu historia se avive y a menudo afectan al desarrollo de las acciones y las decisiones que tomen tus jugadores.

Digamos, por ejemplo, que Jinx y Synder deciden comprar el almuerzo en una cafetería del vecindario. Ha sido un buen día para pedir limosna, por lo que pueden permitirse algo bueno para variar. Como Narrador, podrías simplemente decir a tus jugadores: "Vais a por el almuerzo" y luego simplemente continuar. En cambio, si describes un pequeño restaurante hindú con ricos aromas especiados, un papel pintado que se despega, imágenes descoloridas de gente de la India medieval a lomos de elefantes y un camarero cuyas uñas desiguales y conducta servicial sugieren un dueño desesperado por mantener el negocio a flote, entonces ese almuerzo añade color a tu crónica. Digamos ahora que la esposa de ese dueño observa tras el mostrador a las chicas sin hogar y que hay algo que *no huele del todo bien* en la comida; ahora has añadido tensión a la escena. Quizás haya una mancha de sangre en el baño o lleguen sonidos de discusiones o lloros desde la cocina; *ahora* haces que los jugadores se interesen por el

restaurante. Cuanto más ricas sean la atmósfera y la descripción de un lugar, tanto más evocador se vuelve el escenario.

Vivo ante los sentidos

No hay lugar, por simple que parezca, que sea "simple" una vez lo conoces bien. Cada árbol o recodo de una calle tiene sus propios rasgos e historia. Los magos suelen ser más sensibles a estas cosas que la mayoría de gente y por eso la personalidad de un lugar puede reforzar la Magia inherente del Tapiz. Echa un vistazo al **Preludio** y al modo en que Lee Ann y John Courage perciben su entorno, y entonces expón tus propias descripciones con una atención similar al detalle y a la atmósfera. Los personajes con la Habilidad Consciencia, altos valores de Avatar, sentidos agudos o la costumbre de examinar su entorno con Magia que aumente la percepción suelen darse cuenta de cosas que la mayoría de gente pasa por alto. Al describir esas vívidas percepciones puedes mostrar a tus jugadores lo increíble que puede llegar a ser el mundo de un mago.

Para interpretar esas percepciones ve más allá de los sentidos habituales de vista y oído. Describe cuál es el *olor*, la *sensación* o el *sabor* de una habitación. Recuerda, también, que las personas sensibles pueden percibir las impresiones emocionales en el ambiente mediante vibraciones u otras sensaciones táctiles. Las fuertes pasiones dejan impresiones intensas en el entorno, así que enfatiza esas vívidas descripciones para revelar pistas sobre el pasado, el presente o su potencial futuro, sobre todo cuando esté implicada la Magia de la Esfera Tiempo. Para consejos sobre una técnica especialmente adecuada para este tipo de narración, consulta el recuadro ***Memoria sensorial*** y pon en práctica sus sugerencias.

Sensaciones metafísicas

Las extrañas corrientes de Quintaesencia, Resonancia, Sinergia, Nodos, portales y otros fenómenos paranormales producen también efectos sensoriales. La mayoría de magos pueden sentir la energía y determinar su sabor incluso sin contacto físico. La Resonancia y la Sinergia fuertes emiten impresiones que los personajes sensitivos pueden percibir y potencialmente interpretar. Un lugar puede vibrar con corrupción incluso mientras el sol brilla sobre su aparentemente apacible entorno, otro podría mantener una calmante sensación de paz que tranquiliza las almas inquietas en medio de una tormenta.

Los efectos de la Magia pueden afectar también al entorno, especialmente cuando intervienen las Esferas Correspondencia, Entropía, Espíritu, Fuerzas y Tiempo. Los magos que conocen estas Esferas tienen muchas posibilidades de percibir Magias familiares… lo que puede, a su vez, advertir a tus héroes (¡o a sus enemigos!) de algún hechizo inminente. Digamos que Nix tiene algunos puntos en la Esfera Tiempo; una leve brisa que huele a pasado y a futuro dándose la mano podría hacer que se percatase de la presencia de un mago rival que está usando Magia temporal para atacarla por sorpresa. En términos de juego, puedes ofrecer una vaga descripción y ver si tu jugador se da cuenta de la pista. Si lo hace, deja que lance Percepción + Alerta… y si tiene éxito deja que perciba la Magia antes de que surta efecto.

Sensación, poesía y metáfora

La percepción es lo primero que un mago aprende cuando empieza a estudiar una Esfera. Por ese motivo, pese a su tendencia al análisis intelectual (a veces incluso *a causa* de éste), los magos pueden ser extremadamente sensuales. Esto es especialmente cierto para los Extáticos y los chamanes, quienes usan las sensaciones como instrumento **(ver *Sexo y sensualidad*, Capítulo Diez, pág. 600)**, pero puede aplicarse también a cualquier otro mago. Los Despertados perciben un mundo sensorial que trasciende las limitadas percepciones de las Masas. Para capturar la esencia de ese mundo, pues, debes emplear la *poesía* y la *metáfora*: imágenes evocadoras que trasciendan las descripciones directas.

Las descripciones poéticas actúan más allá del pensamiento cotidiano. Al usarlas, abres tu mente (y la de tus jugadores) a un modo más abstracto de pensamiento. Los escritores como H.P. Lovecraft y Storm Constantine usan un lenguaje barroco para presentar paisajes oníricos a sus lectores. Directores como Darren Aronofsky (*La fuente de la vida*, *Cisne negro*) y músicos como Trent Reznor emplean técnicas similares con otros medios, mezclando sonidos e imágenes profundamente simbólicos con impresiones más convencionales para evocar experiencias sublimes. Por supuesto, estas cosas *pueden* hacerse en exceso… o, pero aún, hacerse *mal*. Como Narrador de **Mago**, deja esta técnica para situaciones en las que vaya a tener un mayor impacto, y entonces da lo mejor de ti en la mesa de juego.

¿Perspectivas contrarias?

Siguiendo esta línea, cada mago tiende a percibir su entorno de un modo distinto. Un Verbena amante de los bosques vería una ciudad como el apestoso avance de una ruina para el

Memoria sensorial

La *memoria sensorial*, una poderosa técnica de actuación y de escritura, requiere preparar "archivos" mentales llenos de recuerdos de diversas sensaciones. Cuando te encuentres en un lugar o una situación que quieres recordar, pasa varios minutos concentrándote en las diversas impresiones que sientes. Cierra los ojos y concéntrate en *escuchar*, tan profundamente como puedas, cada capa de sonido. Abre un archivo mental para ese lugar o situación, toma nota de los sonidos que oigas y entonces cierra el archivo; pasa luego al olor y repite el proceso. Conforme pases del oído al olor, al gusto, al tacto y a ese sentido de una consciencia sin nombre que planea en algún lugar entre todos los demás sentidos, establece archivos mentales para cada uno de ellos. Cuando hayas acabado, cierra de nuevo los ojos, cierra el archivador mental y vuelve a lo que estabas haciendo antes.

La memoria sensorial no sólo te permite recordar lugares y circunstancias mucho después de haberlas dejado atrás, sino que también te ayuda a apreciar la riqueza de tu entorno mientras estás en él. Al abrir tu percepción y *concentrarte* realmente en cada sentido, profundizarás en la comprensión de un mundo que a menudo pasamos por alto.

medio ambiente, mientras que un orgulloso miembro de Iteración X verá esa misma ciudad como un brillante testimonio del poder de la tecnología. Un Narrador imaginativo podría describir el mismo escenario mediante perspectivas contrarias, cada cual adecuada a cada uno de los personajes. Se trata de una técnica avanzada, una que fácilmente podría tornarse confusa y dificultar el progreso de la partida. Aun así, alguna situación de vez en cuando en la que todos los personajes perciban el mismo paisaje de un modo completamente distinto podría estremecer las expectativas de los jugadores, a la vez que subraya la idea de una realidad subjetiva dentro del mundo de **Mago**.

Los escenarios como personajes

A veces, especialmente cuanto tratas con la Magia, el mundo a tu alrededor realmente *está* vivo. Las ciudades tienen espíritus, los vientos tienen nombres y las paredes pueden realmente *escuchar* lo que dices. Los Nodos y Maravillas poderosos a menudo tienen consciencias sensibles y ciertos tipos de Magia pueden despertar a los espíritus adormecidos de un lugar, objeto o elemento. En tales situaciones, tu escenario se convierte en un personaje en todos los sentidos de la palabra, con necesidades, tácticas y objetivos que pueden rivalizar con los de cualquier personaje humano.

Los escenarios y objetos vivientes a veces se comunican con voces que cualquiera puede oír. Sin embargo, mucho más a menudo expresan sus deseos mediante cambios en el entorno: brisas heladas, libros que caen abiertos por páginas importantes, una pulsión o sensación de entusiasmo que aumenta de repente por el área en cuestión y otros signos de actividad consciente. Una casa encantada puede sentirse a disgusto, una daga puede tener sed y un coche puede tener sus propias ideas sobre viajes y destinos. La mayoría de gente no se dará cuenta de estas cosas, por supuesto… o, si lo hacen, interpretarán esas percepciones de forma antropomórfica, pues, al fin y al cabo, ¡*todo el mundo* sabe que las casas, los cuchillos y los coches no piensan por sí mismos! Algunos magos, sin embargo, perciben indicios sobre el mundo viviente y se dan cuenta de lo que pasa en realidad. Las brujas, los chamanes, los Extáticos y los tecnopaganos suelen ser más ágiles para darse cuenta de estas cosas, pero cualquier mago cuyas creencias acepten las cosas extrañas puede encontrarse mirando a un abismo que le devuelve la mirada.

Amenazas del entorno

Conscientes o no, los escenarios pueden ser peligrosos. Las ventiscas, los desiertos y las explosiones de depósitos de combustible no tienen por qué ser maliciosos para matar a alguien. Tus personajes se enfrentarán a amenazas del entorno que convertirán cada paso en algo peligroso, especialmente en las fronteras salvajes de la Guerra de la Ascensión y los Otros Mundos. Te corresponde a ti como Narrador mantener la tensión alta y el suelo inestable.



Los escenarios peligrosos proporcionan excelentes *escenas de acción*, tal como se describe más adelante en el recuadro. En el **Capítulo Nueve** se expone una selección de ***Peligros ambientales*** en el epígrafe homónimo **(pág. 435-444)**. Cuando las montañas se derrumban y las tormentas golpean, estos sistemas te proporcionan las herramientas para inquietar a los personajes. Recuerda también que una amenaza no tiene por qué ser obvia o épica para ser peligrosa. Una placa de hielo puede acabar con la carrera de un mago con la misma facilidad que un relámpago.

Conflicto

Cuando distintas partes buscan objetivos opuestos el conflicto es inevitable. Tales disputas van desde trascendentales batallas de la Guerra de la Ascensión a íntimas, aunque dolorosas, discusiones entre amantes.

A pesar de las ideas preconcebidas más habituales, la mayoría de conflictos no son asuntos de vida o muerte ni duelos entre el Bien y el Mal. En vez de eso, se reducen a gente que intenta cubrir sus necesidades. Cuando esas necesidades chocan, también lo hace la gente implicada.

Tradicionalmente, se han definido tres tipos básicos de conflicto:

- *Personaje contra personaje*, en el que colisionan personas que se oponen;
- *Personaje contra entorno*, en el que los personajes principales se enfrentan al mundo en general; y...
- *Personaje contra sí mismo*, en el que el conflicto queda contenido dentro de uno mismo.

En **Mago**, los tres tipos de conflicto pueden entrar en liza en una misma historia. Cuando Jinx se enfrenta a un posible atracador, es *personaje contra personaje*; cuando intenta sobrevivir a una dura tormenta de invierno, es *personaje contra entorno*; y cuando entra en Silencio es *personaje contra sí mismo*. Estos conflictos también pueden entrelazarse: un seductor traficante de drogas de una banda rival lleva a Jinx a estos tres conflictos a la vez. Y en **Mago**, más que en ningún otro juego narrativo, una crisis existencial puede ser tan mortal como un tiroteo.

Objetivos, riesgos elevados y terreno común

Las rivalidades entre Capillas, las ideologías enfrentadas, las tensiones románticas y otros conflictos sutiles pueden ser tan intensos como laboratorios que explotan. La clave para tal intensidad es simple: *haz que a tus jugadores les importe lo que sucede*. Cuando tienen una implicación emocional auténtica en la resolución de esos conflictos no necesitas usar pirotecnia para mantenerlos en suspense.

Los conflictos requieren tres cosas: *objetivos opuestos* (una razón por la que los personajes están en desacuerdo), *riesgos elevados* (algo por lo que los personajes están dispuestos a luchar) y *terreno común* (la razón por la que no agarran y simplemente se van; ver la sección homónima, en este mismo capítulo). Cuando estos elementos chocan, los personajes se enfrentan a un conflicto. Si pueden negociar una salida, entonces todos salen ganando. Sin embargo, cuanto mayores sean los riesgos y mayor la oposición, más intenso será el conflicto.

Por ejemplo, echa un vistazo al **Preludio** de este libro. Lee Ann y John Courage pertenecen a facciones con objetivos violentamente opuestos. Ambos magos creen firmemente en quienes son y en lo que hacen... con suficiente intensidad como para matar y morir por ello. Aun así, comparten un pasado en el que han luchado contra enemigos comunes, uno de los cuales persigue a John Courage. El conflicto incluye que ambos superen su hostilidad inherente (y la tendencia a la manipulación dentro de cada personaje) durante el tiempo suficiente como para enfrentarse al enemigo real... cosa que hacen justo en el momento en que dicho enemigo los alcanza.

Este **Preludio** también subraya un punto importante, especialmente en el mundo de los juegos de rol, a menudo marcial: *el conflicto no tiene por qué ser físicamente violento*. Miradas desagradables, palabras afiladas, manipulación pasivo-agresiva e incluso la rendición aparente que no es *realmente* rendirse... en todos los casos se trata de formas de conflicto que no tienen nada que ver con la pérdida de niveles de Salud. En la vida real, la mayoría de gente se pasa la vida sin lanzar ni recibir un puñetazo. Y aun así el conflicto es universal. Los riesgos y las armas cambian, pero la oposición permanece.

¿El Bien contra el Mal?

El conflicto del **Preludio** también apunta a otro hecho: *muy poca gente se considera a sí misma un villano*. La mayoría siente que actúa de forma correcta, aunque lo que haga sea monstruoso. La vieja dinámica del Bien contra el Mal es bastante rara en la vida real. ¡Incluso los nazis creían que eran héroes de leyenda en un mundo decadente! Teniendo en cuenta la subjetividad moral de **Mago**, no suele haber conflictos con bandos claros, a menos que incluyan a los Caídos. La realidad en **Mago** es ésta: *cada* bando, incluso el de los Nefandos, es heroico y horrible por sí mismo. El Bien Absoluto está tan ausente como el Mal Absoluto e incluso los magos más virtuosos pueden ser unos cabrones si te interpones en su camino.

[Bueno, los Nefandos sí son Malvados con mayúscula. Sin embargo, según su filosofía, son lo bastante pragmáticos como para darse cuenta de que el universo está bien jodido y lo bastante perspicaces como para estar en el bando ganador en la extinción definitiva.]

Los conflictos en blanco y negro, pues, no están en consonancia con el espíritu de **Mago**. Como Narrador, puedes jugar con la ambigüedad de la Guerra de la Ascensión y todas sus facetas menores mostrando cómo *todo el mundo*, incluso los Nefandos, tiene un punto de vista válido, unos objetivos comprensibles y una idea de la Verdad Definitiva. Por supuesto, esto no quiere decir que no se maten unos a otros debido a diferencias de opinión, de hecho a menudo lo *harán*. Aun así, ten en mente las motivaciones de cada personaje y deja caer algunas pistas sobre esos objetivos y sobre la humanidad fundamental de cada antagonista, incluso cuando dichos antagonistas atomizan a sus rivales... "por el bien común", ¡por supuesto!

Escalada

Las acciones tienen consecuencias, por lo que suele producirse una escalada en la intensidad de los conflictos hasta que alguien los calma o los finaliza de algún otro modo. Los sentimientos

Escenas de acción memorables

Aeronaves que estallan, estruendosos clubes nocturnos, persecuciones de coches y acrobacias imposibles. Hollywood se refiere a tales escenas como *escenas de acción*: telones de fondo dramáticos para una acción explosiva. Toma una buena localización, añade alto riesgo, incorpora una bomba de relojería y tienes una escena de acción. Cuando James Bond persigue al terrorista que hace *parkour* al principio de *Casino Royale*, esa persecución se convierte en una escena de acción.

Una buena escena de acción combina la novedad y el riesgo emocional con una localización dramática y cierta sensación de audacia. El baño de sangre inicial de *Blade* es un clásico de las escenas de acción porque toma a un sustituto representativo de la audiencia (el tipo con la chica bonita), lo aparta de su mundo cotidiano, le lanza los protagonistas de la historia a la cara y luego hace que estalle todo en una orgía de violencia mediante la absurda aunque emocionante idea de vampiros que se bañan en duchas de sangre iluminadas con luz estroboscópica. Para cuando Blade aparece ya han captado a la audiencia. *Así* es como funciona una buena escena de acción: Emoción + Estímulo + Acción = ¡Guau!

Por supuesto, como con cualquier otro recurso, es posible excederse con las escenas de acción. Cuando las mismas cosas pasan una y otra vez sin que haya ninguna sensación de implicación en el resultado, la simple acción se vuelve aburrida. Como Narrador, te corresponde confeccionar escenas de acción imaginativas que tomen por sorpresa a tus jugadores. Combina una buena localización (ruinas, clubes nocturnos, el Monte Rushmore, lo que sea) con un potente gancho y un resultado vital, añade algo que los jugadores no se esperen y guía la acción hacia una resolución excitante.

heridos a menudo generan palabras amargas. Las palabras se vuelven insultos, los insultos gritos y los gritos portazos y cosas aún peores. A menos que un personaje haga algo para reducir la escalada de la situación (ofrecer concesiones, retirarse, calmar a todo el mundo, etc.), es muy probable que un conflicto vaya en aumento. Esto es especialmente cierto entre los magos, cuyos increíbles poderes proceden de la fuerza de sus convicciones.

Como Narrador tienes el poder de echar leña o agua a ese fuego. Si añades problemas a un conflicto puedes generar una escalada en la respuesta de los jugadores y si ofreces posibles soluciones les das un camino para salir del mismo. Si Kelly decide que los jefes del Sindicato de George le ordenan causar algunos incendios "accidentales" en los bosques de los Apalaches, su lealtad entrará en conflicto con los objetivos de sus compañeros y se genera una escalada en la situación. Si introduce un espíritu del bosque lo bastante poderoso como para rebajar las tensiones, Kelly proporciona a los jugadores una opción distinta a la violencia. Sin embargo, en muchos casos el Narrador debería presentar posibilidades y dejar que sean los jugadores quienes determinen cómo evoluciona el conflicto. Teniendo en cuenta los increíbles poderes de la Magia de los Despertados y el temperamento de quienes la usan, el resultado de casi *cualquier* conflicto seguirá siendo impredecible.

Complicaciones

De entre todos los personajes de Mundo de Tinieblas, los magos bien pueden ser los más complejos. Nada, al parecer, es realmente directo en su mundo. Puede que los jefes de George sean Tecnócratas, pero su superior inmediato tiene una alianza secreta con los Caídos. Resulta que los místicos del refugio en el bosque tienen varios cismas internos a causa de relaciones románticas y el espíritu del bosque está francamente harto de todos ellos. Los distintos objetivos encubiertos y los conflictos ocultos complican la simple meta "*salva los bosques de los chicos malos*". La línea entre conflicto y alianza se difumina y cada personaje debe vigilar las sombras en busca de trampas inesperadas.

Las complicaciones a menudo también acaban generando conflictos. La tensión entre el truhán de Kevin y el Progenitor de Sandi aumentará si esos personajes acaban acostándose. Quizás al matón de George le ofende tal nivel de intimidad o el gorila de Inky quiere apuntarse. Quizás el truhán ya tenía una relación con una bruja del bosque que no está muy contenta con este nuevo *affaire*. Las tensiones aumentan y nadie sabe en qué dirección soplará el viento cuando prendan las llamas.

Tensión

Tensión procede de una palabra que significa "estirar" y eso precisamente es lo que hace la tensión en una historia: estira a los personajes y a la audiencia en un entramado de complicaciones y tensa las hebras hasta que alguna salta. Como Narrador, puedes incrementar la tensión dentro de un conflicto evitando que sucedan las cosas hasta el momento oportuno al introducir pausas y demoras en el ritmo de tu historia. Digamos que el matón de George quiere mantener una breve charla con el truhán de Kevin; justo cuando se prepara para acercarse a su rival, el Narrador introduce a una guapa brujita que le pide al matón que investigue unos extraños sonidos que oyó junto al arroyo. Al añadir a la vez una demora (la chica) y una complicación (los misteriosos sonidos), Kelly aumenta la tensión y estira un poco el conflicto con un poco de antici... *pasión*.

¿Cuánta tensión y cuántas complicaciones deberías añadir? Esto depende de tu grupo de juego. Ten vigilados a los jugadores y observa sus reacciones según se desarrollen los acontecimientos. Si parecen aburrirse, perderse o frustrarse con las demoras, acelera el ritmo. Si están pendientes de cada palabra que dices, déjalos colgados un poco más antes de que estalle la acción.

Fuerza mortal

Pese a su capacidad para la carnicería, los magos generalmente no luchan a muerte si pueden evitarlo. No se curan como los hombres lobo o los vampiros a menos que haya Magia de Vida implicada y carecen de las bestias interiores que impulsan al resto de la Gente de la Noche hacia la violencia. Los magos, Iluminados y por lo general inteligentes, prefieren usar siempre que sea posible formas más sutiles de guerrear. Incluso la Tecnocracia mantiene a los HIT Marks y los carros de combate en la

reserva como último recurso. Así pues, pese a la amplia sección de ***Combate*** en el **Capítulo Nueve**, los conflictos en **Mago** suelen ser más mentales, emocionales, sociales y espirituales que físicos.

Dicho esto, los Despertados fácilmente pueden hacer saltar cosas por los aires como campeones. Cuando empiezan a volar bolas de fuego, el caos resultante es impresionante… y *peligroso*… para todos los implicados.

Al ser mortales, los magos tienen más que perder en una lucha que sus monstruosas contrapartidas. Un hombre lobo enfurecido puede recibir un proyectil antitanques contra el pecho y sobrevivir para aullar otro día, pero un buen golpe en las costillas puede enviar a un mago estándar al hospital o a la tumba. Y luego está la Paradoja, el espectro perpetuo de la violencia Despertada. Cualquier hechicero que lance rayos demasiado libremente se está buscando recibir un tortazo de proporciones épicas, independientemente de cuál sea su paradigma. Como Narrador de **Mago**, recuerda a tus jugadores las consecuencias de la fuerza mortal… si es necesario, convirtiéndolos en ejemplos.

En **Mago**, la violencia mortal suele ser peligrosa y dramática… y por consiguiente poco habitual. Cuando *estalla* tal violencia, haz que sea terrible. Haz que *duela*. Muestra ruinas de una explosión y viudas sollozando. Distribuye boletines de búsqueda y captura a todos los policías de la ciudad. Haz que la Resonancia se agite con el comienzo de las atrocidades. Y, a menos que quieras dirigir una partida con un alto nivel de riesgo, recuerda a tus jugadores que *los magos no absorben daño letal ni agravado* a menos que usen una Magia potente y a menudo vulgar. Cuando estos hechizos vulgares se meen en el charco de la realidad, haz que la Paradoja castigue a los culpables. Al dar armas a la violencia, subrayas la humanidad esencial de los magos y recuerdas que la Magia, como la fuerza, tiene un precio.

La buena muerte

Como regla general, un Narrador no debería permitir que la suerte aleatoria mate a un personaje. A menos que el jugador y su mago hagan algo realmente estúpido, suele ser buena idea proporcionar al jugador una salida del peligro mortal. Quizás esos siete niveles de daño agravado lo hayan dejado en coma y convertido en un montón de carne ensangrentada. Por supuesto, necesitará curarse, pero *AÚN* no está muerto. La muerte debería quedar reservada para momentos dramáticos de heroísmo o desastre, no para una tirada accidental de dados. Después de todo, los héroes no suelen tropezar con un bordillo y morir.

Dicho esto, la muerte *debería* seguir siendo posible en **Mago**, especialmente si esa muerte es fruto de actos espectaculares de heroísmo, estupidez u orgullo. Un Hermano Akáshico que intenta dar una reprimenda a un hombre lobo se merece un adornado y sangriento final. Si eso es lo que dicen los dados, deja que suceda. La Paradoja debería seguir siendo una amenaza mortal y hacer cosquillas a un HIT Mark es algo que sólo un mago loco o desesperado debiera intentar.

Gracias a los niveles avanzados de Magia de Vida es posible traer a personajes de vuelta de la tumba. Por supuesto, esto suele ser vulgar, sobre todo si dicho personaje sufrió una muerte especialmente pública y con pocas posibilidades de supervivencia. Pero *puede* hacerse. Sin embargo, un personaje que haya resucitado acaba marcado por la experiencia. El temperamento adusto de muchos chamanes y magos Tanatoicos atestigua el legado de su muerte y renacimiento. Aun así, otros que han mirado la mortalidad de frente y han regresado al mundo de los vivos cuentan con una comprensión más profunda de los milagros de la vida. Habiendo sobrevivido a la muerte, tales personas comprenden cuán preciosa es la vida.

Resolución

Todas las cosas (buenas o no) deben llegar a un final. Como Narrador, necesitas conducir tus historias hacia su *resolución*: el satisfactorio final de una narración bien contada.

Una buena resolución requiere tres elementos:

- Una recompensa con un nivel de dramatismo que se corresponda con la intensidad del conflicto.
- Una sensación de final mediante la cual se concluyen las cosas.
- Satisfacción emocional por un trabajo bien hecho.

Sin estos tres elementos la resolución se convierte en un *anticlímax*, todo promesas, pero ninguna recompensa. Si Kelly resuelve su conflicto con una intervención fuera de escena de los Amigos de Courage, sus jugadores tendrán razones para sentirse engañados. En cualquier tipo de historia, interactiva o no, la audiencia debe sentir que ha completado un viaje importante, uno en el cual valía la pena el esfuerzo para llegar a la meta. Sin esa sensación de logro, incluso si dicho logro es una tragedia, la audiencia ha estado desperdiciando su tiempo.

Victoria oscura

"Logro" no siempre implica "éxito". Incluso en un juego, los héroes pueden perder a pesar de que los jugadores ganen. *Romeo y Julieta* no es precisamente un escenario de juego que finalice con éxito, pero sin duda proporciona un clímax satisfactorio, aunque trágico.

¿Cómo puedes, como Narrador, convertir un sangriento revés en una victoria oscura? En realidad, es bien simple: asegúrate de que tus héroes alcanzan algún fin mayor con su sacrificio. Si el matón de George muere en un tiroteo, asegúrate de que se lleva consigo a ese Gerente Infernal. Si los héroes pierden y el bosque arde, asegúrate de que algún espíritu se asienta en las ruinas y empieza a redimir las cenizas de ese fracaso. Puede que el gorila de Inky acabe perdiendo su trabajo, pero los contactos que haya hecho a lo largo de la aventura pueden ayudarlo a encontrar su vocación fuera del mundo de los bares. El principal elemento en cualquier resolución (sea o no trágica) es que debe incluir una sensación de logro. Para sentirse satisfechos, tus jugadores necesitan marcar la diferencia, incluso si sus personajes mueren en el proceso.

Y sí, es posible dirigir partidas basadas en la futilidad de la existencia, aunque muchos no disfrutarán con ello.

Para un Narrador, la resolución más satisfactoria a menudo incluye un puñado de jugadores felices cuyas victorias se han obtenido como resultado del duro trabajo, de la buena suerte y de interpretaciones realmente buenas. Para llegar a eso, da a tus jugadores algo por lo que esforzarse, algo contra lo que luchar

y algo tangible que puedan contar como un logro al final de la historia. Resuelve el conflicto principal, incluso si dejas cabos sueltos para futuras historias. De este modo, cada historia que compartas con tus jugadores tendrá un clímax claro y satisfactorio… y con suerte dejará la puerta abierta a futuras aventuras.

Próximamente…

Bien, de modo que el bosque se ha salvado, la conspiración ha sido descubierta y la inestable coalición de héroes comparte un vínculo improbable. ¿Y ahora qué?

En una serie continua de libros o de temporadas de televisión, los personajes principales se enfrentan a nuevas situaciones. El marco puede cambiar, pero la esencia permanece. En *Buffy, cazavampiros* los personajes se enfrentan a diversos malos principales en cada temporada y pasan del instituto a la universidad y al mundo adulto, sufren pérdidas (Oz), incorporan miembros (Spike) y a menudo hacen ambas cosas (Tara). Los héroes cambian, a veces de forma drástica, pero conservan un objetivo común. En términos de juego, una crónica continuada funciona del mismo modo. Tus personajes evolucionan **(ver *Progreso de personajes*, Capítulo Seis, pág. 335-339)**. Algunos se van, otros vienen, y todos ellos comparten el vínculo que los hace fuertes.

Cuando prepares el escenario para una nueva aventura, deja caer pistas a lo largo de la historia que está en curso que indiquen hacia dónde podrían encaminarse las cosas. Introduce personajes secundarios que desempeñen papeles principales en la próxima historia o crea nuevas aventuras a partir de momentos pasajeros en la crónica. Construye sobre las cosas que hagan tus héroes; si Jinx, por ejemplo, entabla amistad con un vampiro, presenta a la familia de ese vampiro en la próxima historia. Y, lo más importante: *deja que la crónica siga su propio curso*. Permanece abierto a los cambios inesperados.

Mago se centra en el concepto del cambio, por lo que tu crónica seguramente también cambiará. Unos chicos callejeros pueden convertirse en ejecutivos mientras que unos científicos pueden investigar las Artes arcanas. Tus escenarios pueden ir desde las lluviosas calles de Seattle a las bambalinas del universo. Como Narrador, deberías ajustar esos cambios a la naturaleza de tu grupo de juego: una cábala de chamanes Extáticos probablemente no se las apañe muy bien si la escena cambia hacia el espionaje industrial. Sin embargo, mientras esos cambios se ajusten a la evolución natural de tu grupo de personajes, una crónica de **Mago** puede tomar tantos giros inesperados como se quiera.

El nivel más profundo

Una historia rica también tiene niveles más profundos: *temas* que reflejan las intenciones del narrador, *atmósferas* que proporcionan un entorno emocional y un *tono* que confiere una actitud particular. Tratamos el tema y la atmósfera previamente en la **Introducción**, pero tu crónica puede ir más allá de los ideales generales de **Mago** hacia un territorio que tú crees.

Tema

Más allá de una simple cadena de sucesos, ¿de qué *trata* tu historia? ¿Qué ideas intentas transmitir? Las cosas raramente son sencillas en el mundo de los Despertados, por lo que al menos querrás tener un tema (y quizás otros también) en cada historia de **Mago** que cuentes.

Si echamos un vistazo al **Preludio**, podrás ver que hay varios temas que evolucionan a lo largo de esa historia. Más allá del evidente *encuentra la fuerza en la unidad* y *deja las rivalidades a un lado*, está el *contraste entre el mundo elemental y el tecnológico*, una impresión de que *todos existimos en varias corrientes temporales*, una sugerencia de que *la memoria no es de fiar* y que *la confianza es esencial cuando*

Recursos para el Narrador

Los siguientes libros proporcionan ayuda a los Narradores que quieran perfeccionar sus cualidades narrativas:

The Art of Dramatic Writing (*El arte de la escritura dramática*), de Lajos Egri.

The Art of Storytelling (*El arte de contar historias*), de Nancy Mellon.

Violencia: Guía del Narrador y *Facing Violence* (*Enfrentarse a la violencia*), de Rory Miller.

Bullies, Bastards & Bitches: How to Write the Bad Guys of Fiction (*Matones, bastardos y zorras: Cómo escribir a los chicos malos en la ficción*), de Jessica Page Morrell.

The Complete Kobold Guide to Game Design (*Guía Kobold completa para el diseño de juegos*), por Wolfgang Baur *et al.*

Robin's Laws of Good Game Mastering (*Leyes de Robin para dirigir bien una partida*), de Robin Laws y Steve Jackson.

Creating the Story: Guides for Writers (*Crear la historia: consejos para escritores*), de Rebecca Rule & Susan Wheeler.

Mientras escribo, de Stephen King.

Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction (*Narración interactiva: Técnicas para la ficción del siglo XXI*), de Andrew Glassner.

The Mythic Imagination: The Quest for Meaning Through Personal Mythology (*La imaginación mítica: La búsqueda de significado mediante la mitología personal*), de Stephen Larsen.

El horror sobrenatural en la literatura, de H. P. Lovecraft.

En este sentido, la *wiki* ***TV Tropes*** (http://tvtropes.org) proporciona un recurso inestimable para narradores de todo tipo. Quedas advertido de que, una vez entres en ella, ¡puedes acabar perdiéndote para siempre!



la Realidad está en juego. Tanto John como Lee Ann se dan cuenta de que *la sabiduría a menudo se encuentra en sitios extraños*, *la Realidad requiere concesiones* y *las reglas a menudo deben romperse*. A su vez, la tormenta de fuego del clímax les recuerda que *no hay tiempo para dormirse cuando los sabuesos de la guerra andan sueltos*, con el terrible destino de Ryk que les (y nos) recuerda que *el alcance de esa guerra y el precio de la negligencia son mayores que los magos implicados*. Es sólo un relato corto, pero está colmado de ideas.

Dentro de tu propia crónica, dirige las ideas que te importen. Si eres como Kelly, añade problemas ecológicos a tu historia; si estás cabreado con el Congreso, deja caer bombas políticas entre líneas. **Mago** proporciona un amplio, aunque a veces satírico, lienzo en el que plasmar ideas, y sus distintos elementos te permiten incluir casi cualquier tema en el argumento. Pese a que seguramente debas evitar construir una tribuna demasiado elevada (las bravuconadas exageradas acaban cansando muy rápido), **Mago** es una herramienta ideal para transmitir grandes ideas.

¿Cómo puedes incorporarlas a tus partidas? Aquí tienes algunas sugerencias:

Simbolismo

Los magos existen en un rico mundo de símbolos. Todas las cosas pueden percibirse con varias capas de significado. Para un mago, una copa no es *sólo* un recipiente para beber agua: también es un reflejo de nutrición y posibilidad; un símbolo de los principios femeninos; una promesa de vitalidad y de renovación; una extensión del elemento Agua; y por lo general, un emblema de clase y cultura, como muestran las diferencias entre un sencillo cáliz de madera, una elegante copa de vino o un vaso de granizado. Números, estaciones, animales, flores, materias primas, bienes manufacturados, *todo* puede imbuirse de un rico significado simbólico. Magos de todo tipo ven su mundo con una perspectiva simbólica, por lo que puedes decir muchas cosas con sólo poner el símbolo adecuado en el lugar oportuno.

Como Narrador de **Mago**, quizás quieras tener a mano varias enciclopedias de símbolos. De este modo, tendrás mucho material con el que trabajar, así como respuestas por si un jugador te pregunta qué significa *realmente* ese vaso sobre la mesa. También puedes divertirte mucho y añadir niveles de significado aparente, aunque enigmático, si simplemente pones objetos simbólicos a lo largo de tu historia *y no le cuentas a tus jugadores qué significan*. Después de todo, el universo no se explica a sí mismo con claridad y los magos a menudo deben inferir un significado a partir de lo que ven. Estos significados no siempre serán correctos, e incluso Freud admitió que una pipa a veces *sólo* es una pipa. Aun así, el mundo lleno de símbolos de los Despertados inspira a magos (y jugadores) a buscar, observar, cuestionar e interpretar el nivel más profundo de todo lo que ven.

Contrastes

A menudo percibimos las cosas más claramente cuando quedan contrastadas con otra cosa. El blanco se ve más claro sobre negro que sobre gris. Así pues, en tu crónica de **Mago**, enfatiza ideas al remarcar los contrastes: plantas contra cemento,

sangre contra la nieve, Extáticos contra Hombres de Negro. Al yuxtaponer tales elementos les proporcionarás un significado más rico y una relevancia más evidente.

Aunque el contraste se muestra de forma más vívida en los objetos (como la famosa referencia de Tupac Shakur a "la rosa que crecía entre el asfalto"), también se muestra mediante el contraste de *ideas*. En el **Preludio** un Tecnócrata cita un pasaje místico, lo que sorprende a su contrapartida Extática. Tales contrastes dan mayor profundidad mental y emocional al espectro de la historia mediante la presentación de capas inesperadas de un elemento aparentemente simple. Con ello muestras que ni siquiera los profetas pueden comprenderlo *todo*.

En la crónica de Kelly el contraste entre los bosques primigenios y las hambrientas máquinas saca a relucir la naturaleza de ese conflicto. Una excavadora que arranca árboles ancestrales se convierte en un recordatorio preciso, aunque poco sutil, de que *la tecnología lo joderá todo*. Si entonces un árbol se cae sobre esa excavadora, el mismo contraste puede subrayar un contrapunto irónico y quizás incluso divertido: *y la Naturaleza también te joderá a ti*. En ambos casos, el contraste simbólico de la excavadora y los árboles dicen algo más importante que los hechos en sí.

Ironía

Al margen de viejas canciones de éxito, el término *ironía* hace referencia a algo que significa lo contrario de lo que parece significar o que ocurre de forma contraria a los resultados esperados. Un árbol que cae sobre la excavadora que ha estado derribando árboles es irónico. Un altivo Hermético que escribe mal "Hermes" es irónico. Que llueva el día de tu boda no es irónico, es sólo mala suerte. La ironía es una poderosa herramienta en manos del Narrador si se usa de forma correcta. Sin embargo, antes de hacerlo, asegúrate de que lo haces del modo correcto. De no ser así, quien acabe recibiendo el cartel de "*patéame*" de la ironía serás tú... y eso sí sería irónico.

Relevancia

Las cosas parecen ser más importantes cuando se les añade *relevancia*. Independientemente de que *tengan* o no un significado más profundo, a la gente le gusta *percibir* la relevancia en esas cosas porque éstas parecen importantes. Un cuervo posado en el alféizar de tu ventana puede ser simplemente un pájaro curioso. Sin embargo, si aparece en el momento en que alguien dice: "Oh Dios, muéstrame una señal", se convierte en un avatar con significado divino, aunque sólo sea porque quien lo ve *cree* que lo es.

Al igual que con los símbolos, los magos buscan conexiones relevantes por doquier. Después de todo, uno de los numerosos talentos de los magos incluye leer portentos en sucesos aparentemente sin significado. Como Narrador, a lo largo de tu historia puedes disponer todo tipo de símbolos con un significado aparente. Algunos de ellos, como el perro que defeca en el zapato de un concejal, puede tener una carga de significado por tu parte. Otros, como el cuervo en el alféizar de a la ventana, pueden añadirse a la historia para que los jugadores busquen niveles más profundos de significado. Dado que los magos (y los jugadores de **Mago**) tienden a buscar portentos y símbolos en todas partes, tu crónica puede parecer rica y extraña si la vistes con contrastes y símbolos relevantes. Mientras pongas de forma intencionada peso simbólico en *algunas* de esas figuras y sucesos relevantes, tus historias adquirirán una gravedad mística que *sugerirá* más de lo que en realidad *significa*.

Atmósfera

Mientras que el tema refleja *ideas*, la atmósfera refleja *emociones*. Uno piensa y la otra siente. Para los magos, que a menudo pasan demasiado tiempo ensimismados, la atmósfera representa su humanidad intrínseca. Usando astutamente la atmósfera puedes variar el espectro de la historia, desde la arrogancia intelectual a las pasiones más básicas, y recordar así a tus jugadores que incluso un cíborg tiene algún tipo de corazón.

A pesar de la penetrante melancolía del Mundo de Tinieblas, **Mago** funciona mejor cuando evocas una multiplicidad de atmósferas. El contraste entre el desasosiego y la esperanza que se describe en la **Introducción** y el **Capítulo Tres** queda como un ejemplo de **Mago: La Ascensión**, pero tu crónica puede variar de la alegre euforia a la rabia incandescente dependiendo de qué quieras reflejar.

Mostrar, no contar

¿*Cómo* presentarías las atmósferas dentro de tus historias? En primer lugar, mostrándolas, no explicándolas. Usa el entorno para marcar la atmósfera. En vez de decirle a tus jugadores: "Vaya, es un día realmente deprimente", describe los cielos plomizos de los que cae una lenta pero penetrante cortina de lluvia, la basura empapada medio descompuesta en el imbornal, el hilo de agua cayendo del cuello de sus abrigos, el frío que sube por las suelas de sus zapatos y el peso de sus miembros mientras avanzan con dificultad por la niebla gris. Describe un entorno y entonces tus jugadores decidirán cómo reaccionan a él. Desde la perspectiva de la narración, esto es mucho más efectivo que explicarles cómo se sienten sus personajes.

La descripción puede ser tu mayor aliado cuando intentas establecer una atmósfera. El simbolismo, como hemos dicho más arriba, puede ser también una potente herramienta, aunque los magos (y los jugadores de **Mago**) tengan tendencia a intelectualizar en exceso los símbolos, cosa que puede diluir el impacto emocional que tales portentos puedan generar. Sin embargo, las descripciones ricas sobre el entorno físico y del mundo interior emocional pueden ser maravillosamente evocadoras. Especialmente si tenemos en cuenta sus percepciones inhumanas (descritas también más arriba), los Despertados perciben su entorno de forma más precisa que los demás. Usa eso en tu beneficio. Deja que los jugadores experimenten la historia a medida que los personajes se muevan por ella... y deja que la historia la mueva a su vez. Para más detalles y sugerencias, ver la sección de ***Atmósfera y descripción*** en este mismo capítulo (pág. 357-358).

Enigma

Cualquiera que sea el paisaje emocional, recuerda que la sensación de misterio es esencial para **Mago**. Tus descripciones, siempre que sea posible, deberían sugerir cosas que tus héroes nunca vean con claridad. Deja pistas sobre "extrañas imágenes que no puedes descifrar" y "una sensación de que te vigilan". Emplea portentos inexplicables y símbolos sin definir. Siempre que establezcas una atmósfera obvia, añade una contracorriente que contraste con ella: un leve sonido de llanto bajo una escena cómica, un detalle risible en una crisis por lo demás desgarradora. Haz que un duro Nefando tenga debilidad por las piruletas. Haz que el diablo hable en verso, añade una voz lasciva a una máquina y

entonces no expliques por qué las cosas son así. Al implicar que algunas preguntas no tienen respuesta, imbuirás la atmósfera de misterio.

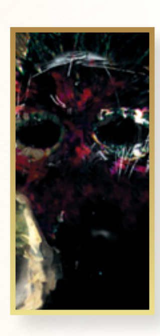
Siempre que dirijas una partida de arriesgadas travesuras o con peligrosas intrigas mortales, la atmósfera que establezcas influirá en el modo en que tus jugadores experimentarán la crónica. Teniendo en cuenta las texturas emocionales dentro de **Mago**, dispones de un montón de material con el que trabajar. Bajo esas capas emocionales, sin embargo, debe haber una atmósfera enigmática que sugiera implicaciones cósmicas más allá de los sucesos ordinarios. En el mundo de un mago, nunca nada es lo que parece.

Tono

El *tono*, una variación en la atmósfera, refleja tu planteamiento general. Un Narrador puede preferir la intensidad de un tono serio, mientras que otro preferirá uno más satírico y un tercero emplea un amargo estilo desafiante. Las diferencias entre ediciones de **Mago** podrían parecer también un cambio en el tono, desde las extravagantes filosofías de **Mago 1ª Edición** a las apasionadas complejidades de **Mago 2ª Edición** y al rudo desafío de **Mago Edición Revisada**. El tono se obtiene con las palabras que usas, las imágenes que destacas, las descripciones que invocas, los personajes que creas y lo que les hagas hacer. Desde la perspectiva del Narrador, siempre es una buena idea ser consciente del tono que usas, aunque sólo sea para usarlo en beneficio propio.

Por lo general, el tono se percibe mediante las cosas obvias que hagas. El Narrador serio de antes puede presentarlo todo con una franqueza directa, mientras que el satírico configura personajes exagerados y sucesos envueltos en gran cantidad de sarcasmo y absurdidad, y el desafiante Sr. Amargo carga contra toda la maquinaria con su enfoque de: "¡Que les jodan!" Y todos ellos usan material de este libro. Habidas las muchas posibilidades de **Mago**, no hay un único modo adecuado de hacerlo, y por mucho que la tontería generalizada pueda parecer el tono incorrecto para **Mago**, a algunos escenarios o arcos argumentales puede irles bien, aunque sólo sea para tener un cambio de ritmo. En última instancia, el tono es a la vez una herramienta que puedes manipular y un reflejo de quién eres en el fondo. Algunas herramientas (descripción, tema, contraste, atmósfera) pueden afectar al tono, pero dichas herramientas y cómo las usas expresan el tono que te es más fiel.

Elementos de Mago



Mago presenta algunos conceptos bastante desafiantes. Como Narrador, en cierto modo estás en el punto más complicado en relación con estos conceptos. ¿Cómo dirige alguien una Búsqueda, la Resonancia o un contragolpe de la Paradoja? La respuesta sencilla es: *con tanta profundidad como quieras o tanta superficialidad como seas capaz*. Nadie bajará a darte un coscorrón por no dirigir **Mago** de forma correcta. Como Narrador tienes la capacidad de esquivar algunos elementos mientras hurgas en otros. Si algo te parece demasiado complejo como para tratar con ello, hazlo a un lado y dirige la crónica que *quieres* dirigir.

Dicho esto, **Mago** es más que *D&D* con gabardinas de cuero. Una partida en la que los participantes se dediquen a hacer estallar cañerías de gas no es realmente **Mago**. Los temas y elementos esotéricos confieren a **Mago** su atractiva atmósfera. Con ese fin, esta sección te da pistas y sugerencias para gestionar todo aquello que vaya más allá de los sistemas de juego hacia el reino de la imaginación pura.

La Senda

Una de las características esenciales de **Mago** guarda relación con la Senda, el viaje que va desde el Despertar hasta la Ascensión. Tal como lo describimos en el **Capítulo Uno**, este viaje es mucho más que la adquisición de poder. De hecho, la búsqueda del poder puede ser la mayor trampa. Esta transformación de cada personaje desde un iniciado adormilado a un Maestro Iluminado puede ser única de **Mago** y por ello vale la pena resaltar ese elemento cuando dirijas tu crónica.

Y, exactamente, ¿cómo lo *haces*? Desde la perspectiva del Narrador, ¿cómo *resalta* alguien el proceso gradual de iluminación y las diversas formas en las que podría estrellarse a lo largo del camino? Pues al enfatizar los distintos aspectos de la Senda de cada mago y al emplear las herramientas descritas previamente en este capítulo para proporcionar a tu crónica una sensación épica que trascienda la violencia desnuda y el poder en bruto.

Cuestiones colaborativas

Esto no es trabajo de una sola persona. Para seguir una Senda debes recurrir también a la creatividad de tus jugadores. Después de todo, *otra persona* no puede decirte *a ti* cómo tu mago ve el mundo, su Avatar y todo lo demás. Sólo *tú*, como jugador, puedes describir estas cosas a otra persona. Así pues, en tu papel como Narrador, anima a tus jugadores a tomar las riendas de la creatividad. Tras cada sesión de juego, hazles preguntas e incentiva su creatividad. Echa un vistazo a las ***Preguntas del personaje*** en el **Capítulo Seis** (pág. 262-265) y desarrolla variaciones propias a esas preguntas que se adecuen a tu crónica y a los personajes que participan en la misma. Algunas de ellas podrían ser:

- ¿Adónde crees que se encamina tu Senda?
- ¿Cómo cambian tus creencias e ideas sobre la Magia?
- ¿A qué viejos prejuicios sigues aferrándote y cuáles consideras que están evolucionando hacia algo distinto?
- ¿Cómo se te aparece tu Avatar y cómo se relaciona contigo últimamente?
- ¿A qué desafíos consideras que te has enfrentado y a cuáles crees que te enfrentarás en el futuro inmediato?

Toma notas de las respuestas de los personajes e incorpóralas a la lluvia de ideas para los próximos capítulos. Por supuesto, no es necesario integrar a la vez toda la información. Sin embargo, en cuanto dispongas de ella tendrás un burdo esquema sobre la

evolución global de tu crónica. Al realizar estas preguntas y al integrar las respuestas, incorporas a tus jugadores en la evolución de la historia. A su vez, tus jugadores te ayudarán a guiar la crónica hacia un resultado mejor del que obtendrías sólo por tu cuenta.

El Avatar: Interpretar al Yo Interior

Cada mago tiene una relación particular con su Avatar interior. Es tu "Jesús personal", o Buda, o Lucifer, o Yo Pasado / Futuro, o cualquier otro aspecto que pueda asumir. Además, cada jugador tendrá una idea sobre ese Avatar. Como Narrador, deja que los jugadores creen al Avatar de su elección y desarrolla esas ideas… esperemos que en direcciones que los jugadores no esperen.

Tal como se sugiere en los **Capítulos Uno** y **Seis**, el Avatar te proporciona un enorme lienzo creativo y muchos colores con los que pintarlo. Cada Avatar es un personaje por derecho propio y sus características dependen de lo que tú, junto con el jugador, decidas hacer con él. La Esencia de un Avatar influirá en su personalidad, del mismo modo que las creencias y la facción del mago tendrán un importante papel al determinar la apariencia, el comportamiento y las interacciones de este espíritu con el mago. El Avatar de Patrón de un cíborg de Iteración X puede tomar la forma de alucinaciones geométricas en suspensión y el Avatar Primordial de un Wu Lung tener el aspecto de (y actuar como) un venerable ancestro. Esta apariencia y personalidad pueden variar a medida que aumente la Areté de un mago… pero también puede mantenerse igual a medida que ese mago supera sus prejuicios iniciales. En última instancia, no *hay* reglas sencillas y rápidas para un Avatar. Probablemente querrás tomar notas sobre este espíritu guía, pero éste es uno de los puntos en los que la imaginación triunfa sobre los sistemas de reglas.

¿Quién interpreta al Avatar? Por norma, sugeriría que lo hicieras *tú*, aunque quizás con apuntes por parte del jugador en cuestión. Camille, por ejemplo, puede ver al Avatar de Jinx como al seductor ángel caído Garra **(ver Capítulo Seis, pág. 260)**. Garra es un poco cretino e impulsa a Jinx a emprender alocadas acciones llenas de bravuconería y riesgo. Siempre que Garra hace acto de presencia el Narrador de Camille asume ese personaje. Camille dio a Garra su forma y personalidad básicas, pero el Narrador puede tener su propia idea sobre adónde van las cosas desde ese punto en adelante…

El cabrón místico

Hay un punto importante que a menudo se pasa por alto, incluso en algunos manuales de **Mago**: *los Avatares pueden ser unos cabrones*.

NO todos son amables. Y *NO* todos son puros. No siempre piensan en lo mejor para el mago y algunos podrían, de hecho, empujar a su mago hacia el desastre. Los Nefandos persiguen un destino cósmico válido, aunque terrible, y los Locos siguen fuentes de inspiración que son tan válidas como las del Corista Celestial más amable. Las fuerzas de la locura, la estasis y la corrupción son parte del universo de **Mago** tanto como lo son las fuerzas de la bondad, el progreso y la imaginación. Aunque *puedas*, por supuesto, tratar al Avatar como un acompañante cósmico, ésta no es la premisa por defecto de **Mago**.

Incluso si un Avatar es "bueno" en sus tendencias, aún puede mostrar una sorprendente crueldad. Los Viejos Dioses no son entidades agradables y el Dios del Libro se deleita en masacres y plagas. Tradicionalmente, los ángeles han matado personas si se lo ha ordenado su dios y los Avatares animales a menudo son una personificación de la implacable indiferencia de la Naturaleza. El papel de un Avatar puede ser duro, repulsivo o absolutamente aterrador. Un Avatar puede ser un cabrón de proporciones cósmicas si lo crees conveniente. No cometas el error de pensar que todos son amables.

Como los demás personajes, los Avatares tienen metas, tácticas y quizás incluso creencias. Para sugerencias sobre cómo interpretar un Avatar, ver la sección de ***Personajes*** en este capítulo, especialmente los epígrafes sobre ***Motivaciones y tácticas***, ***Entidades no humanas y Relaciones***. Para un trato más detallado de los Avatares y de su papel en una Búsqueda, consulta **El Libro de los Espejos** (pág. 53-59) y **Mago: Manual del Narrador** (pág. 99-127).

Búsquedas: Viajes de iluminación

Los viajes interiores, conocidos como *Búsquedas*, dependen también de las creencias y lealtades del mago y de su Avatar personal. Puedes obtener muchas ideas para ellas a partir de los diversos grupos que se describen en el **Capítulo Cinco**, de los distintos paradigmas y prácticas que se detallan en el **Capítulo Diez** y de la cultura del propio mago. Después de todo, puedes apostar a que un Cuentasueños cheyenne, practicante de la medicina tradicional, experimentará las Búsquedas como paseos y cacerías en las interminables Grandes Llanuras, quizás en compañía de un Avatar que tome la forma de Cuervo, Caballo de Viento o Mujer Búfalo Blanco.

Dicho esto, cada Búsqueda depende de cada mago en particular. Si el mismo mago cheyenne es un Adepto Virtual que realiza *hackeos* a la realidad, entonces su Búsqueda probablemente sea una carrera a través de un imposible laberinto digital en compañía de un Sim anarquista. ¡Incluso podría tener un viaje onírico de

Avatares, reglas y Realidad

Una vez superado el lenguaje ambiguo de la mística, los Avatares son personificaciones de la Realidad con mayúscula. Como tales, son inmunes a la Paradoja, incluso cuando se manifiestan de forma que el resto de gente los pueda ver. Lo más habitual, sin embargo, es que no violen el Consenso de forma evidente. Un Avatar determinado puede parecer un plateado y brillante cerebro volador cuando el mago lo ve con sus ojos, pero a ojos de los demás probablemente parezca un hombre de cabello plateado y una cabeza más grande de lo habitual, el cual camina por la calle en vez de volar. Sin duda, un Avatar puede joder el sentido de la realidad de un mago, pero no es probable que joda la Realidad como un todo porque es parte de la Realidad como un todo. Ésta, al menos, es una regla arbitraria. Si quieres que los Avatares se manifiesten en público bajo formas inusuales, siéntete libre de seguir tu impulso creativo. Tu crónica, tus reglas.



vuelta a su instituto con el chico del que estaba enamorado, el cual ahora como Avatar lo obliga a enfrentarse a problemas de género sin resolver! Los detalles de una Búsqueda provienen, en última instancia, del corazón y el alma del mago que la realiza.

Reglas de una Búsqueda

En su mayor parte, una Búsqueda se juega sin reglas. Es un enfrentamiento realizado con la imaginación, no con dados. En ciertos momentos, puedes pedir una tirada de Fuerza de Voluntad cuando tu personaje necesita mantenerse firme o tomar una decisión difícil. Sin embargo, más allá de eso, deberías evitar consultar la hoja de personaje. La Paradoja no existe en las Búsquedas y la Magia funciona (o no funciona) por defecto. Los resultados finales quedan determinados por las decisiones que tome tu personaje, no por sus reservas de dados o su suerte.

Gestionar una Búsqueda

Las Búsquedas son sucesos deliberados. El jugador y su mago deciden avanzar en su Senda (eso es, comprar otro punto de Areté), luego tú planeas los detalles de esa Búsqueda y diriges un pequeño capítulo individual. Todo mago se adentra en una Búsqueda a solas y el resto de jugadores debe aguardar (quizás realizando algún papel secundario si lo deseas) a que ésta finalice.

Por razones evidentes, una Búsqueda es una excelente oportunidad para una "sesión individual" entre sesiones de juego. Gracias a Internet, ahora puedes dirigir Búsquedas por chat, por mensajería instantánea, por Skype, por texto o mediante cualquier otro formato virtual.

Elementos constantes en una Búsqueda

Algunos elementos de las Búsquedas son universales. Como se indica en **El Libro de los Espejos**, todas las Búsquedas siguen un patrón predecible:

- El mago entra en un mundo onírico en el cual las cosas tienen una forma simbólica.
- El mago se topa con temibles peligros, trampas, dilemas y obstáculos que se basan en problemas del mago en el mundo real.
- Cada obstáculo principal refleja una habitación por la que dicho mago debe pasar antes de seguir adelante en su cruzada en pos de la iluminación.
- Cada habitación incluye una prueba. Hasta que no se haya enfrentado con éxito a esa prueba seguirá volviendo a ella y a esa prueba.
- Los elementos específicos de cada habitación y prueba cambian de una visita a la siguiente, pero todos guardan relación con un obstáculo al que el mago se enfrenta en su vida exterior (miedo, duelo, egocentrismo, santurronería, vacilación, avaricia, deseo de poder, etc.).
- Cada habitación y prueba es más difícil que la anterior y el Buscador debe superar nuevamente las pruebas anteriores antes de alcanzar la siguiente. ¡Y sí, puede fallar en una prueba que ya había superado antes!

- El Avatar es a la vez animadora y capataz. La medida exacta de ánimos o de hostilidad dependerán del mago, del Avatar y de la relación entre ellos (ver ***El cabrón místico***).
- El fallo expulsa de nuevo al mago al mundo real, a menudo acompañado de dolor físico y existencial. Esta vez no hay Areté para él.
- El éxito desencadena una Epifanía: una oleada de dicha y comprensión. El mago despierta con otro punto en el Rasgo Areté y una comprensión más profunda de su lugar en la Creación.

Recuerda que estas pruebas se suponen temibles y difíciles de superar. La Creación no regala insignias al mérito por Iluminación, y las claves de la Realidad no deben obtenerse sin esfuerzo. Las Búsquedas para valores bajos de Areté serán relativamente fáciles, pero los más elevados (Areté 5 o más) son ya más temibles. Un mago fallará tales Búsquedas muchas veces antes de tener éxito. Hay razones por las que le puede tomar varias vidas llegar a ser un Maestro. Si fuera fácil, ¡*cualquiera* podría hacer Magia!

¿Las Búsquedas son difíciles porque los magos *creen* que lo serán? Buena pregunta. Por la razón que sea un mago es su peor enemigo en una Búsqueda. Si recurres a este aspecto en su desafío, tu crónica será mucho más rica por haberlo hecho.

Seis pasos hacia un yo más Iluminado

Cualesquiera que sean los detalles concretos de una Búsqueda, puedes planear una con el uso de estos seis pasos:

- **Inicio:** Tras entrar en un trance (a menudo a través de la meditación o de un sueño), el mago se adentra en un entorno en el que será puesto a prueba. A efectos prácticos, se trata de un paisaje interior, aunque algunos metafísicos podrían argumentar que también existe en Maya.
- **Impedimento:** El mago se topa con las trampas, habitaciones y desafíos descritos más arriba. Aunque hay un impedimento principal que bloquea su avance en cada habitación, algunas trampas y acertijos menores pueden demorarlo entre ellas.
- **Pruebas:** Aquí es donde debe enfrentarse a sus demonios, normalmente sin el uso de magia. En términos de juego, estas pruebas se resuelven mediante la interpretación y la narración, y no como enfrentamientos con tiradas de dados (ver ***Reglas de una Búsqueda***).
- **Elección:** Al menos una vez en cada habitación el mago deberá tomar una difícil decisión entre posibilidades muy apetecibles (o muy *desagradables*). Tú sabes cuál es la correcta; tu jugador, por supuesto, no lo sabe. El resultado de esa elección es siempre dicotómico, el cual lo lleva a...
- **Aceptación o rechazo:** El *rechazo* implica que el mago aún no está preparado. Tras realizar la elección incorrecta, cae de nuevo dentro de su cuerpo material, a menudo con jaquecas, depresión y otras aflicciones, y quizás con una pérdida de Fuerza de Voluntad (en los niveles más altos, una Búsqueda fallida *siempre* implica la pérdida de uno o dos puntos de Fuerza de Voluntad temporal). Un fallo terrible en una Búsqueda de alto nivel puede incluso empujar al mago al ***Silencio*** (ver el Capítulo Diez, pág. 554-561) o revelarle una de esas ***Cosas que el hombre no debería conocer*** (Capítulo Nueve, pág. 407).

  La *aceptación* implica la elección correcta. Inundado de dicha y de sabiduría, despierta de nuevo en su cuerpo con una renovada confianza en sí mismo (un punto temporal de Fuerza de Voluntad o la recuperación de toda la Fuerza de Voluntad perdida) y un nuevo punto de Areté.
- **Cierre o fracaso:** Como se ha mencionado en el paso anterior, el éxito o el fallo en una Búsqueda tiene efectos a largo plazo dentro del juego. Tras regresar de su viaje, las cosas a las que se ha enfrentado y que ha soportado lo acechan... quizás en la forma de dudas persistentes o como un brillante sentido de triunfo sobre abrumadoras adversidades autoimpuestas.

El objetivo de la Búsqueda

El aspecto y los objetivos de una Búsqueda siempre dependen de la Senda de un mago. Un mago Akáshico se esforzará por apartarse de las ilusiones físicas, un mago Bata'a Buscará una mayor unidad con los Loa y un Nefando abrazará niveles más profundos de corrupción y engaño. *Las Búsquedas no tratan de ser "bueno" o "virtuoso" según los estándares convencionales de moralidad.* Si un mago concreto sigue una Senda de egoísmo y avaricia, entonces los obstáculos a los que se enfrentará guardarán relación con la compasión y la duda, no con el egoísmo y la avaricia.

La inmensas diferencias entre los objetivos de una Búsqueda y las distintas ideas sobre qué debería ser la Ascensión son la fuente de muchos desacuerdos entre los magos. Sin importar en qué medida una creencia determinada pueda insistir en lo contrario, **Mago** asume que todas las respuestas tienen cierta validez. La Teluria está compuesta de *todas* las cosas: desde diamantes a mierda. Aunque podría decirse que la sabiduría definitiva consiste en ver más allá del velo de ilusiones que cubre la existencia material, una Búsqueda acerca a cada mago a la trascendencia personal, no a un estado moral determinado.

Areté: expandir la consciencia

A medida que el Rasgo Areté de un personaje aumenta, la visión que tiene del mundo se expande. Al principio, comienza a recibir pistas sobre los niveles más profundos del universo; a medida que avanza por la Senda, empieza a ver su lugar dentro de esa imagen más amplia. Suponiendo que elle prosiga su crecimiento en la excelencia, su percepción también seguirá aumentando. Verá patrones donde la mayoría no ve nada y reforzará su comprensión de las respuestas en situaciones en las que una persona normal ni siquiera se da cuenta de que podría formular una pregunta. En términos de juego, elle está aprendiendo cómo reelaborar la realidad. Así que, como Narrador, ¿cómo podrías mostrar esa sensación de reconocimiento en términos de juego?

En primer lugar, vuelve a los epígrafes de este capítulo ***Atmósfera y descripción*** y ***El nivel más profundo***. A medida que avance tu crónica, incorpora descripciones más vívidas y símbolos más relevantes. En vez de explicar qué significan o de

¿Elle?

Las palabras, como el género, son dinámicas, no estáticas. Como se mencionaba en otra parte de este libro, "elle" es un pronombre de género neutro. Suele usarse en círculos sociales progresistas y respeta una visión universal del género en oposición a los géneros polarizados de él y ella. Dado que es un término relativamente nuevo, nos parece inusual. Alguna gente considera que es un chiste, y otros insisten en usarlo. En un juego dedicado a la inclusividad y el cambio, es bueno ver cómo el lenguaje y los conceptos tras él también están cambiando. Así que, pese a la controvertida naturaleza de este pronombre, elegimos usarlo para mostrar cómo el lenguaje, al igual que la realidad, puede cambiar de formas pequeñas, pero significativas.

proporcionar descripciones obvias, haz que las mismas sean más poéticas y misteriosas y entonces *deja que tus jugadores adivinen qué significan esos símbolos y esas descripciones*. De esta manera, mostrarás cómo los magos ven las cosas de forma más profunda y cómo reconocen los símbolos a su alrededor. A su vez, también invitarás a tus *jugadores* a observar con mayor profundidad, a usar su imaginación y encontrar la relevancia a lo largo de la crónica. Así, todas las partes contribuyen a la atmósfera enigmática de tu crónica. No tienes por qué hacerlo todo por ti mismo, pues los jugadores añaden su propia creatividad al conjunto y como resultado **Mago** se vuelve más rico y más misterioso a medida que los personajes expanden su consciencia sobre el mundo.

Ascensión: ¿Puede haber sólo una?

Bien, podrías preguntarte cómo puede un personaje Ascender. Siendo "Ascensión" el nombre literal del juego, ¿qué puedes hacer para introducir este concepto en tu crónica?

Como señala **El Libro de los Espejos**, la Ascensión no tiene que ver con alcanzar Areté 10 o llegar al tope en todas tus Esferas. No guarda relación con el poder sino con *la trascendencia de la necesidad de poder*. En **Mago**, el simple poder es una trampa. Cuanto más lo ansía un mago, tanto más se aleja de la Ascensión definitiva. Incluso si en su Senda el poder lo *es* todo (ver el paradigma ***El Poder Da la Razón*** en el **Capítulo Diez**), esa persona debe crecer más allá de la *necesidad* de adquirir poder. Si esto te parece paradójico, estás en lo cierto. Hay razones por las que es fácil hablar de la Ascensión pero difícil alcanzarla.

Ascensión personal

La Ascensión individual depende de las creencias y de la Senda de cada personaje. Para un mago podría significar sacrificarse por el bien mayor, mientras que otro quiere trascender las ilusiones mortales y volverse uno con la energía del Todo. En el clímax de la brillante, aunque confusa, película *La fuente de la vida* de Darren Aronofsky, el protagonista, aparentemente inmortal, alcanza la Ascensión mediante una unidad cósmica orgásmica… una Ascensión que su esposa alcanza mucho antes que él. *La escalera de Jacob* proporciona una Ascensión más calmada cuando su héroe acepta cosas que se ha ocultado a sí mismo. Incluso podría decirse que la heroína de la película francesa de terror *Martyrs* (la cual incluye material excesivamente fuerte y no resulta recomendable para la mayoría de públicos) alcanza la Ascensión mediante la atrocidad, aunque se trate de una forma de trascendencia especialmente desoladora. Jesús la alcanzó, Buda la alcanzó. Muchos que la buscan, sin embargo, no la alcanzan… y los que *sí* alcanzan la Ascensión no regresan, excepto quizás como efímeras manifestaciones de guía espiritual. Alguien que Asciende no se convierte en un supermago. Como mucho, se manifiesta en forma de voces tenues o una visión entre los árboles que deja entrever algo que se encuentra más allá de la consciencia humana. Desde la perspectiva del Narrador, pues, la Ascensión es el final de la Senda de un personaje, la cual se adentra en lugares que ningún mortal puede entender realmente.

Justo por debajo de la trascendencia

Un paso antes de la Ascensión plena se encuentra el reino de los bodhisattvas, los que han alcanzado el punto de la Ascensión pero han dado un paso atrás para ayudar a otros a alcanzar ese destino. Aunque tales personas a menudo poseen increíbles dones (y muchos, en algunos casos, son extremadamente poderosos si su Senda requiere poder en bruto), este punto *no* es el que corresponde a los archimagos. Éstos buscan el poder y el conocimiento pero, por lo general, fracasan al trascender esa búsqueda. De hecho, a menudo quedan atrapados de ese modo. Un bodhisattva, en cambio, normalmente encarna los ideales de su Senda bajo una apariencia exterior por lo demás totalmente ordinaria.

En términos de juego, un personaje bodhisattva tiene la apariencia de un típico mago de su secta, aunque irradia un aura de sublime culminación en esa Senda. Un Eterita sería extremadamente competente y un Extático brillaría con una sensualidad incandescente. Los Tecnócratas y los Dispares también pueden alcanzar este nivel, aunque no suelan emplear este término. De hecho, un bodhisattva casi nunca reclama para sí este título, pues cualquiera que se llame a sí mismo bodhisattva *no* lo es. Y sí, los Caídos y los Locos también pueden ser bodhisattvas, y tales magos se encuentran entre las entidades más temibles que existen.

Como bien podría afirmar un budista tibetano, los bodhisattvas no son necesariamente sabios serenos y apacibles. Hay también bodhisattvas de la guerra, de la lujuria y de la enfermedad. Sea cual sea la Senda, el bodhisattva encarna sus ideales. En esencia, esa persona ha alcanzado el punto máximo de la Ascensión, aunque ha decidido permanecer en un estado de cuasi-perfección y compartir su sabiduría e iluminación con quienes parezcan dignos de su atención. A nivel de juego, ese personaje ha tenido la posibilidad de alcanzar la Ascensión individual, pero ha rechazado abrazarla hasta haber tenido la posibilidad de guiar a otros a lo largo de su Senda. Este personaje no es necesariamente más poderoso que antes, aunque algún elemento esencial de su personalidad sí ha cambiado. Vive y respira por su Senda y la representa mientras se mueve por el mundo.

Ascensión global

En cuanto a la posibilidad de que una facción pueda llevar a todo el mundo a un estado global de Ascensión, por lo general

suele considerarse más un ideal que una realidad. La gente, los credos y las naciones han buscado tales objetivos a lo largo de la historia de la humanidad y, aún así, seguimos tan alejados de ese ideal ahora como lo hemos estado siempre. No hay duda de que evolucionamos… pero exactamente *¿hacia qué?* A pesar de los mitos urbanos sobre niños índigo y Maestros Ascendidos que guían a la humanidad hacia una gloriosa Nueva era, bastan treinta segundos en Internet para darnos cuenta de que estamos muy lejos de esos ideales. ¿Quiere esto decir que la Ascensión es imposible? Eso, querido Narrador, es decisión *tuya*.

En el suplemento **Ascensión** se proporcionan múltiples escenarios en los que un clímax final soluciona el estado caído de la humanidad. Por supuesto, este libro no forma parte del canon de **Mago 20** (¡si lo fuera, no existiría **Mago 20**!), pero puedes sacar de allí algunas ideas si quieres introducir la Ascensión global en el juego. O, incluso mejor, crea tu propia idea de la Ascensión global y guía tu crónica hacia ese punto. En un nivel menos apocalíptico, tus jugadores pueden alterar el equilibro de creencia y aceptación entre los Durmientes y cambiar así el estado de su mundo, incluso si en el proceso no se deben enfrentar al fin de los tiempos.

En última instancia, **Mago** no trata acerca de *alcanzar* la Ascensión, sino de *buscarla*. Ése es el motivo de que una de las afirmaciones de **Mago Edición Revisada** (que se había perdido la Ascensión) es incorrecta. **Mago** trata de la *trascendencia*, no de la supervivencia o del triunfo en algún juego cósmico en el que se gana o se pierde. Mientras la humanidad siga existiendo en su actual estado de imperfección, la Ascensión seguirá siendo posible. Quizás no tenga el aspecto que esperas de ella… de hecho suele tener la apariencia contraria. Pero *cualquier* mago de *cualquier* facción puede encontrar cierto nivel de trascendencia.

Dirigir con Magia

Ah, la Magia, el corazón de **Mago**. La mayoría de juegos de rol presentan listados de hechizos mágicos con su correspondiente daño, duración, etc. regulados por niveles o puntos de poder. Sin embargo, no es así como funciona la magia (en minúscula) en las aplicaciones de las Artes en la vida real. Tanto las prácticas místicas relacionadas con la magia del mundo real como la que se encuentra en las obras de ficción muestran la magia como *una extensión de quien la usa*. Hay hechizos, es cierto, pero están guiados por la intención; a veces, hay objetos, lugares o prácticas que dan apoyo a los fenómenos mágicos, pero, a menos que actúen mediante su propio poder, como los Nodos y Talismanes descritos en este libro, quien los use debe saber qué hace para poder emplear sus poderes. Así pues, a pesar de que **Mago** no sea una herramienta de enseñanza ocultista, el trato que da a la Magia como extensión del propio usuario de Magia se corresponde con la vida real y la ficción.

Y, al igual que la Magia "real", esto puede resultar desafiante a veces.

Una de las razones por las que usamos el término Magia con mayúscula es porque queremos incorporar las diferencias entre los trucos estáticos y la extensión dinámica de un mago. Tal como se deja claro en los **Capítulos Dos**, **Seis** y **Diez**, las Artes y Ciencias de un mago provienen de su pericia y excelencia. Más que simples maniobras orientadas al combate, los poderes Mágicos de **Mago** a la vez proyectan y reflejan a quien los usa. Desde el punto de vista del Narrador, a menudo esto implica que deberás determinar los resultados potenciales de las acciones Mágicas de un jugador dependiendo de la situación, y no en un conjunto de pautas fijadas de forma específica. Y esto puede ser una verdadera molestia porque esas situaciones pueden cambiar no sólo de una crónica a otra, sino también de jugador y partida a jugador y partida. Entonces, ¿qué puedes hacer para dirigir la Magia sin tirarte de los pelos?

El método sencillo

Podrías, si así lo deseas, limitarte a dirigir la Magia a partir de la ***tabla Efectos comunes de Magia*** del **Capítulo Diez** (**pág. 508-510**). Allí podrás buscar qué quiere lograr el mago, comprobar las Esferas necesarias para ello y entonces pedir al jugador que tire su Areté para determinar hasta dónde alcanza el efecto de su hechizo una vez lo lanza. Este método quizás sea el mejor si no eres un Narrador experimentado y, a pesar de que limita la flexibilidad, hace más sencillo dirigir con el sistema de Magia basado en Esferas de **Mago**.

El método de personajes

El método estándar para dirigir la Magia de **Mago** requiere preguntarle a un jugador: "¿Qué hace tu personaje y cómo lo hace?".

Si responde con algo parecido a: "*Uso Fuerzas 3 / Cardinal 2 para infligir daño agravado*", pregúntale: "¿Pero qué hace TU PERSONAJE para que eso suceda?". De este modo, invitas a tu jugador a pensar en los términos del mago y sus prácticas en vez de en los términos del sistema de juego.

Una vez ya te hayas hecho una idea del modo en que el personaje entreteje creencia, Voluntad y conocimiento en un Efecto Mágico determinado, *entonces* consulta en el **Capítulo Diez** las reglas relacionadas. De este modo, priorizas la historia y dejas que ésta determine el resultado. Consulta el ***Ejemplo de juego*** más adelante para ver cómo se desarrolla esto en la práctica y, aunque no deberías dejar que los jugadores tengan éxito de forma *demasiado* fácil *demasiado* a menudo, otorga, siempre que parezca razonable hacerlo, el éxito como recompensa a una buena interpretación y a descripciones imaginativas.

¿Qué? ¿Una coincidencia?

La respuesta a esta pregunta te ayudará a tomar una decisión con respecto a uno de los asuntos más peliagudos del sistema de Magia flexible de **Mago**: determinar si un Efecto concreto es coincidente o vulgar. Tal como se explica en el **Capítulo Diez**, la Magia es más sencilla de realizar, y también más segura, cuando sus efectos (y Efectos) encajan con lo que la gente considera aceptable como posibilidad. La Magia ostentosa y evidente es vulgar y recibe la reprobación del Tribunal Supremo de la Propia Realidad. ¿Dónde se encuentran, pues, los límites entre coincidencia y Magia vulgar?

El **Capítulo Diez** trata este asunto en profundidad (como indicamos más adelante), por lo que ahora mismo no es importante. Lo que sí lo es, desde la perspectiva del Narrador, es que tomes una decisión y te mantengas firme en ella. El recuadro ***Cuestionarse la coincidencia*** te ayudará en este sentido. Si la mayoría de respuestas que obtengas son un *Sí*, entonces el hechizo probablemente encaje con la definición de Magia coincidente. Si no, entonces probablemente sea vulgar.

Cuestionarse la coincidencia

Para los momentos en los que no estás seguro de si un determinado hechizo (o, en términos de juego, un *Efecto*) es coincidente o no, hazte las siguientes preguntas:

- **Obviedad:** ¿El hechizo del mago es en esencia invisible o la gente puede sentirlo sin el uso de algún tipo percepción especializada?
- **Paradigma:** ¿El mago usa un tipo de Magia adecuado para ese mago y su foco? Por ejemplo, un artista marcial que atrapa flechas al vuelo o se cura a sí mismo mediante una intensa disciplina coincide con mago y foco; si el mismo mago usa un portátil para infectar a alguien con la rabia, esto no se adecuaría en absoluto.
- **Posibilidad:** ¿El hechizo, el foco y los resultados se adecuan a la zona de realidad local? Esto es, ¿la gente normal en ese lugar espera que este tipo de cosas sea posible? Un cíborg que lance cohetes desde el brazo en Nueva York podría parecer posible, pero un chamán que se convierta en lobo no. En los bosques ancestrales de Rumanía, sin embargo, lo contrario podría ser cierto.
- **Práctica:** ¿El mago emplea su práctica habitual del modo habitual (un artista marcial empleando kung-fu, un cíborg lanzando cohetes) en vez de improvisarlo todo sobre la marcha (cualquiera de ambos magos derribando árboles con la mente)?
- **Recursos:** ¿El mago trabaja con elementos que se encuentran ya presentes (invocar un taxi que hay calle abajo) en vez de invocar cosas que no existían antes (crear un taxi y un conductor de la nada)?
- **Reacción:** ¿El hechizo toma la sutil forma de menor resistencia, como la caída de un bloque de hormigón ligero, en vez de causar cambios masivos de estado y forma (convertir a alguien en pompas de jabón) y/o violando leyes físicas elementales (desintegrar una casa)?
- **Drama:** ¿Tiene el hechizo sentido a nivel dramático dentro de tu historia (un artista marcial enfurecido que derriba un árbol de una patada) o parece absurdo (ese mismo artista marcial sacando la Luna de su órbita con una patada)?

No necesitas responder a cada pregunta cada vez que alguien realice un hechizo. En la mayoría de casos, las respuestas serán obvias. Pero si necesitas desempatar, hazlo en favor del drama. Después de todo, **Mago** es un juego narrativo sobre Magia. Siempre que sea posible, deja que sea mágico.

Imponer tu decisión

En última instancia, esta decisión te corresponde como Narrador. En el **Capítulo Diez** podrás encontrar una sección que explora los límites del potencial. Consulta ***Magia coincidente contra Magia vulgar*** (pág. 530-534), especialmente el epígrafe ***El eje de la coincidencia***. La mayor parte de los debates y las preguntas al respecto se tratan allí. Por otro lado, el epígrafe ***Zonas de realidad*** (pág. 611-617) trata del sinuoso margen de maniobra que los personajes podrían encontrar en distintas partes del mundo.

Sin embargo, en última instancia *tú eres el jodido Narrador*. Si dices: "*No, eso es vulgar*", entonces es vulgar. *Y punto*. Fin de la discusión. Se requiere cierto grado de debate en la creación colectiva. Sin embargo, si tienes discusiones interminables sobre la capacidad de un tecnomante para teletransportar bolas de fuego desde el Sol "porque corresponde a su paradigma", entonces siéntete libre de establecer la ley según te parezca.

Imponer el foco

En última instancia, en **Mago** la Magia surge del mago. Sin embargo, el modo en el que un mago hace que las cosas sucedan dependerá de su foco: esa combinación de creencia, práctica e instrumentos de la que tanto hemos hablado en otros capítulos. Remarcamos este punto en todo el libro porque es algo que a menudo se olvida: *un mago hace lo que hace porque cree que puede hacerlo si pone en práctica sus creencias*. Como Narrador, pues, te corresponde implementar este punto mediante la imposición del foco de cada personaje. Al hacerlo, refuerzas la *historia* por encima de las *reglas* y evitas, a su vez, que se abuse de las reglas.

En las ediciones previas de **Mago** el término *foco* se refería a las herramientas que un mago emplea en el momento de crear Efectos. A medida que obtenía Areté, un mago podía abandonar sus focos y realizar Magia sólo con Areté. En cambio, en **Mago 20** el *foco* hace referencia al acto global de focalizar la Areté mediante las creencias, la acción y las herramientas. Un mago puede superar el uso de herramientas, pero seguirá requiriendo creer en lo que hace para que las cosas sucedan.

Se trata de una distinción muy importante, pues un foco proporciona tanto a los jugadores como al Narrador algo a lo que se pueden aferrar al aplicar las reglas flexibles del sistema de Magia de **Mago**. El jugador puede decir: "*Puedo hacer esto y lo otro porque mi personaje cree que puede hacerlo*", y el Narrador a su vez puede responder: "*No puedes hacer esto y lo otro porque no se corresponde con el foco de tu personaje*". Esto también da pie a los jugadores para que sean creativos y le permite al Narrador decir: "*No, no puedes simplemente inventarte cosas que no concuerden con tu personaje*". Jinx puede usar su vínculo con la ciudad y con su diosa para que sucedan cosas extrañas, pero no puede simplemente hacer lo que le plazca al jugador en cuanto tenga bastantes dados como para tener una posibilidad de éxito. De nuevo, son la historia y el personaje quienes se imponen a las reglas.

El foco de Jacob

En la película *Ink* (la cual, por cierto, debería ver todo jugador de **Mago**) el explorador Jacob manipula una serie de sucesos para que suceda un accidente de tráfico. No se limita a decir: "*Oye, soy un mago y mi Voluntad es que este coche se estrelle*".

En cambio, se las ingenia para disponer que la gente y los elementos colisionen de forma acorde a su foco.

Jacob, como se revela en *Ink*, es un cuentacuentos, por lo que su foco pone en escena un drama de coincidencias vinculadas con la retahíla «un-dos-tres-cuatro; un-dos-tres-cuatro...». En términos de juego, Jacob usa Entropía 2 y Fuerzas 2 para mover cosas sin tocarlas, quizás con el aumento de Tiempo 2 para que caigan siguiendo un patrón temporal que dé como resultado el accidente de coche. Es un momento sublime de magia en una película que se adecua a la perfección con el tipo de Magia libre de **Mago: La Ascensión**. Si quieres ver cómo se impone un foco, esta escena (disponible también en YouTube en el momento de escribir estas líneas) es un ejemplo perfecto de creencia, práctica e instrumentos en acción.

En el **Capítulo Dos** de este libro se expone la importancia de la creencia. El **Capítulo Seis** vincula el foco con la creación de personajes (ver pág. 256) y el **Capítulo Diez** describe una amplia selección de paradigmas, prácticas e instrumentos en el epígrafe ***Foco y las Artes***. Como Narrador, asegúrate de que tus jugadores tengan en mente estos conceptos cuando sus personajes creen Efectos. Hacerlo eliminará gran parte de la ambigüedad y del abuso de las reglas que tan a menudo se ha asociado con **Mago**.

En el **Capítulo Seis** también se incluye un aliciente adicional para este propósito: puntos de Experiencia adicionales otorgados a los jugadores que realmente exploren las posibilidades de la interpretación del foco de sus personajes. De este modo, das una recompensa a quienes se esfuercen y aporten a las partidas los detalles de sus personajes (ver ***Puntos de Experiencia,*** **pág. 335-336**).

Ejemplo de juego: Confundir a los policías

—Bien, Camille, ¿qué hace Jinx para asegurarse de que los policías no la encuentran?

—Bueno, uso Entropía 2 para...

—No, ¿qué hace JINX?

—Uy, lo siento. Jinx saca el cuchillo y se concentra en una especie de diseño de laberinto caótico. Tras susurrar una plegaria a Riesgo, marca ese diseño en un ladrillo, asegurándose de ir con cuidado para que los policías no la oigan.

—De acuerdo. Haz una tirada de Destreza + Sigilo a dificultad 7 para asegurarte de que no te oigan.

—OK. Tres éxitos.

—Fantástico. Ahora dime, ¿qué haces en términos de juego?

—Entropía 2 para manipular las probabilidades de ser encontrada a MI favor, no al suyo. Es algo sutil e invisible: nadie podría relacionar una chica que graba un grafiti en la pared con unos policías que pasan de largo.

—En ese caso coincidente. Bien jugado. Veamos... Nivel de Esfera 2, más 3 por ser coincidente, por lo que la dificultad es 5. Tira tu Areté.

—Un éxito.

—También has hecho una tirada de Sigilo. No parece probable que la vean. Jinx siente una súbita brisa sobre su piel, como si la diosa Riesgo aprobara lo que ha hecho. Por el rabillo del ojo, ves cómo Garra se quita el sombrero. Los policías pasan de largo y sus voces se pierden en la noche. Bien hecho. Y ahora, ¿qué haces?



Paradoja: El martillo de la realidad

De vez en cuando tendrás la necesidad de golpear con el martillo. Aunque en la sección del **Capítulo Diez** sobre la ***Paradoja*** (pág. 547-553) y el ***Silencio*** (pág. 555-561) se trata este asunto, no está de más prestarle algo de atención en este capítulo.

La Paradoja no es un monstruo con el que amenazar a tus jugadores. Aunque los *Espíritus* de la Paradoja puedan ser monstruos, las fuerzas de la Paradoja representan las fuerzas de la Realidad. Los magos se enfrentan a la Realidad y a veces la Realidad les devuelve el golpe. Si la reacción equivale al impulso que la originó, entonces los contragolpes de la Paradoja parecerán justos en vez de arbitrarios.

Seguir el curso de la realidad

Por lo general, la Paradoja sigue el camino que ofrezca una menor resistencia. Un vidente que use Magia de Tiempo para mirar al futuro es más probable que se quede ciego (un Defecto de la Paradoja) que no que sea alcanzado por una repentina tempestad de energía (un contragolpe físico) o que sea visitado por Arruga (un Espíritu de la Paradoja), aunque sólo sea por el hecho de que ese Defecto altera menos la Realidad que no una explosión o un extraño anciano que hace retroceder el tiempo.

Sin embargo, los magos que provocan en exceso a la Paradoja se convierten en deformaciones en el tejido de la realidad. De este modo, cuando finalmente la Realidad *contraataca* lo hace con fuerza. *Entonces* es cuando el Narrador descarga el martillo de guerra y golpea al mago en todo en cráneo. Las manifestaciones realmente extrañas de la Paradoja intervienen sólo cuando un mago ha estado haciendo cosas realmente extrañas. De nuevo, la reacción será acorde a la acción. Si un jugador agita un poco las cosas, envíale algunas ondas de Paradoja. Y si lanza (metafóricamente hablando) una pesada roca al charco de la realidad, deja que como recompensa la Realidad lo empape.

Resonancia

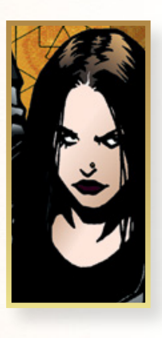
Esas ondas de la Paradoja a menudo se manifiestan como Resonancia, los ecos metafísicos de los actos de un mago. Desde el punto de vista del Narrador, estas energías influyen al mago y a su entorno, a menudo de un modo sutil y a veces de forma realmente extraña.

Por lo general, querrás interpretar los *efectos en la historia* de la Resonancia más que mantener un registro de puntos y asignar nombres a cada peculiaridad del comportamiento Mágico. Pese a que algunos de los últimos suplementos de **Mago** mostraban un sistema complejo (y a menudo contradictorio) de tipos de Resonancia, resulta mucho más sencillo y evocador describir la sorprendente atmósfera que rodea a los personajes. Consulta ***El nivel más profundo***, en este mismo capítulo, para encontrar sugerencias sobre cómo enfatizar esas ondas de Resonancia, así como también el epígrafe ***Resonancia y Sinergia*** en el **Capítulo Diez** (pág. 560-561) para más detalles sobre cómo puede aparecer la Resonancia de **Mago 20** en tu crónica.

Justicia poética

Cuando narres los efectos de la Paradoja, usa un poderoso sentido de *justicia poética*: el principio de que alguien recibe lo que se merece. Un altivo hechicero será humillado por la Paradoja, un estricto Traje Negro se volverá más "rígido" o se quedará más "suelto" según sus propios criterios. Los científicos locos suelen acabar estallando por los aires junto con sus creaciones y las brujas que lanzan maldiciones alegremente a menudo sufren maldiciones como recompensa. En palabras de Gilbert y Sullivan, que el castigo sea acorde al crimen. De este modo, la Paradoja es un bate personal con el que proporcionar pistas a garrotazos a los jugadores cuando sea necesario... o, si citamos a Xerox el Huérfano, es «Pepito Grillo con una motosierra» cuando magos y jugadores se vuelven demasiado insoportables.

Tipos de crónica



La Magia tiene muchos rostros y los Despertados pueden explorarlos en muchas crónicas. Aunque la aproximación tradicional de magos del Concilio que luchan contra la implacable Tecnocracia es el escenario por defecto de **Mago**, de hecho puedes dirigir cualquier tipo de crónica que desees. Tus opciones se expanden en un amplio abanico de posibilidades, especialmente con **Mago 20**. ¿Qué tipo de crónicas podrás explorar con tu grupo de juego? Eso depende de lo que queráis hacer con **Mago**.

¿Qué une a tus personajes?

Como hemos visto antes en ***Terreno común***, tu abanico de opciones se reduce básicamente a un elemento necesario: *una razón de importancia para que trabajen juntos*. Sin un vínculo que los una, no hay grupo de magos que colabore por mucho tiempo. Una motivación importante, por otro lado, puede lograr que cooperen un Traje Negro, un Extático, un *hacker* de la realidad, un chamán truhán, un matón de los bajos fondos, dos gamberros callejeros y un médico de alto nivel. Probablemente no se gusten mucho los unos a los otros, pero esa antipatía quedará por detrás de la supervivencia si la amenaza que los une parece lo bastante grave.

Desde el punto de vista del Narrador, pues, tu crónica requiere una causa común: amenazas, amigos, alianzas, aspiraciones o proyectos, algo tan sencillo como un vecindario en peligro o tan esotérico como un acertijo cósmico para el cual cada mago implicado busca respuesta. Las siguientes ideas dirigen tu creatividad hacia ciertas direcciones, pero cada una requiere una causa común. Estos cimientos, como hemos dicho antes, hacen que tu saga se convierta en una *crónica* en vez de en una serie de aventuras al azar con un puñado de magos sin razón alguna para permanecer unidos.

La crónica de las Tradiciones

Los visionarios atavismos del acosado Concilio de las Nueve personifican la palabra *mago*. De hecho, cuando **Mago** apareció por primera vez, todas las crónicas giraban entorno a sus conflictos con la Tecnocracia y otras facciones. Más adelante, la **Edición Revisada**, se centró en los andrajosos supervivientes de un Concilio hecho añicos. Y, a pesar de que es cierto que la

Géneros

Las historias a menudo se dividen según tipologías o *géneros*. A pesar de que no disponemos de suficiente espacio para tratar con detalle muchos géneros, hay algunos que sí son dignos de mención como posibilidades para tu crónica de **Mago**.

- **Acción / aventuras:** Los tiroteos, explosiones y acciones arriesgadas son lo que caracteriza el género de acción / aventuras. El daño colateral es el pan de cada día. Estas intensas historias incluyen violencia compleja y un suspense explosivo. En *Relatos de la Magia: Aventuras Siniestras* se tratan de forma específica estas historias, y cualquier mago que pueda aguantar el daño recibido puede jugar a ellas.
- **Comedia / sátira:** **Mago** es satírico por defecto. Aun así, el género de comedia / sátira aborda temas desagradables (humillación, traición, desastre o incluso la muerte) y los lleva hasta el punto de lo absurdo. Sin embargo, es muy difícil lograr este equilibrio, por lo que a menudo la comedia se torna pantomima. Por lo general, se deberían evitar las historias tontas de **Mago**, aunque algunos *momentos* tontos (como el severo Tecnócrata que tropieza con su propia gabardina) pueden bajar el tono de una escena seria. Por lo general, la comedia funciona mejor cuando ataca nuestros defectos y muestra la absurdidad de la existencia mientras nos lleva a reírnos con (y de) nosotros mismos.
- **Alta fantasía:** La alta fantasía es el reino de los dragones y los rayos, y satisface nuestros impulsos heroicos. La Magia poderosa predomina en estas historias, en las que la tramas épicas se desarrollan en localizaciones exóticas. La Paradoja limita estas cosas en el mundo moderno, pero una crónica histórica (como **Mago: Edad Oscura** o **La Cruzada**) o una centrada en los Otros Mundos puede liberar tu Tolkien interior.
- **Horror:** Una penetrante atmósfera de miedo define el género de terror, el cual trata menos sobre vampiros y casas encantadas que sobre el espectro de la mortalidad. La palabra *horror* significa "retorcer de aversión", y este género afronta todo aquello que nos horroriza. La clave para este tipo de temor es la sensación de indefensión. Para tratar adecuadamente el horror en **Mago** los Despertados deben enfrentarse a alguna amenaza que sus poderes no puedan resolver con facilidad.
- **Ocultismo:** El género del ocultismo, algo natural para los magos, se centra en los secretos ocultos en los mohosos rincones de un mundo ignorante. La sutileza es esencial, pues esos misterios podrían causar una gran destrucción si salieran a la luz. También la locura es básica para las historias de este género y las amenazas a la mente y al alma superan el simple daño físico.
- **Romance:** Los magos no son inmunes a la pasión. Algunos, de hecho, la buscan. El género romántico, el cual trata más sobre *pasión* que sobre *amor*, es perfecto para este tipo de magos. Teniendo en cuenta que recibe su nombre de los artistas que prefirieron las emociones a la racionalidad, este género incluye complicados líos, pasiones inexorables, lealtades divididas y vínculos irracionales que no siempre acaban bien para todos los implicados.
- **Fantasía urbana:** Agazapadas en las sombras de nuestro mundo moderno, las historias de fantasía urbana incluyen Magias ocultas, revelaciones maravillosas y amenazas en torno a misterios que poca gente conoce. Este género suele ser más oscuro y adulto que la alta fantasía y suele fundir los elementos místicos con problemas de la vida real: violación, drogas, maltrato, adicciones, vida callejera, sexualidad y culturas marginadas en los límites de una época que las ignora. En esencia, **Mago** es una fantasía urbana, pero la focalización del género en los descastados en medio de un entorno urbano guarda más relación con una crónica de los Huérfanos que la simple acción o la fantasía clásica.

Tecnocracia y otras facciones proporcionan algunas opciones interesantes, la mayoría de jugadores se sienten más identificados con estos rebeldes enfrentados a un futuro banal y opresivo.

En una crónica basada en las Tradiciones, cada mago pertenece a uno de los nueve grupos que forman el Concilio. Dependiendo de tus preferencias (ver el recuadro ***Esa maldita y elusiva metatrama***), pueden estar viviendo al límite, estar resguardados en poderosos Reinos del Horizonte, adaptando nuevas tecnologías a sus prácticas, gobernando la Red Digital, aferrados a una Edad Mítica que se desvanece mientras reclaman un futuro encantado o siguiendo los viejos ideales y las nuevas revoluciones que los convierten en un grupo tan variopinto.

Características, elementos y temas

Por lo general, las crónicas centradas en el Concilio presentan una cábala de magos jóvenes con una organización informal que trabaja en pos de un ideal común. Las rivalidades entre Tradiciones se desarrollan con conflictos entre aliados con diferencias: el excéntrico Eterita, el sombrío Eutánatos, el sufrido Cuentasueños, etc. Para añadir algún aliciente más, podrías sugerir a tus jugadores que vayan más allá de los estereotipos habituales de sus Tradiciones: un Akáshico hedonista, un mago de la muerte juguetón, un Corista irreverente u otros conceptos de personajes divergentes. Esta opción elude el temido Síndrome de los Estereotipos de **Mago**, en el que unos arquetipos de los noventa ya desgastados pretenden ser un peleón grupo de excéntricos cuya cruzada en pos de una nueva Edad Mítica los enfrenta directamente con la Tecnocracia. ¡Con sólo esto ya les proporcionarías un cambio con respecto a las expectativas habituales!

Tal como mostramos en el **Capítulo Cinco**, hasta los perros más viejos pueden aprender nuevos trucos. A pesar de su énfasis en la tradición, las Nueve se han adaptado al cambiante terreno del Consenso del siglo XXI. Después de todo, la fe vuelve a estar de moda y la visión gris e informe de los viejos Tecnócratas está más lejos que nunca. En esta era alocada y variopinta, los rebeldes del Concilio tienen más ventajas que los viejales de cualquier adscripción.

El enorme potencial de la tecnología y la popularidad del *steampunk* y el *hackeo* de la realidad son prueba de la vitalidad de los ideales de Adeptos Virtuales y Eteritas, mientras que el aumento global de la cultura de festivales y los movimientos de recuperación étnica unen a Extáticos, Cuentasueños y Verbenae de un modo sin precedentes. Como contraste al anacronismo

miserable y a los desdichados supervivientes de las anteriores ediciones de **Mago**, tu crónica de las Tradiciones del siglo XXI podría centrarse en una naciente era de maravillas místicas. Por otro lado, también podrías dirigir un crudo drama de supervivencia en el que esas maravillas van desapareciendo bajo los embates de la apatía de los Durmientes y la corrupción de los Nefandos. Sea como fuere, ¡las Tradiciones son *cualquier cosa* salvo aburridas!

La mayoría de suplementos de **Mago** presentan el mundo desde el punto de vista de las Tradiciones. El resultado es que dispones de mucho material con el que trabajar para este tipo de historias. Tu Concilio puede o no haber quedado dañado a causa de la Tormenta de Avatares y los desastres asociados a ella y, a pesar de que la mayoría de suplementos de **Mago** posteriores a 1999 presuponen que así *ha* sido, eres libre de basarte en ideas alternativas si lo deseas. Quizás las Tradiciones se han recuperado de esos contratiempos durante la última década. Quizás esos contratiempos ni siquiera sucedieron. Las catástrofes de finales de los noventa podrían haber obligado al Concilio a dejar de lado todas sus tonterías y a centrar sus esfuerzos en una visión nueva y vital que desde entonces lo ha situado a la cabeza de la Guerra de la Ascensión. Incluso los Nefandos podrían haberse infiltrado en el Concilio, y tus héroes tendrán que enfrentarse a unos hechiceros cuyos ideales se han vuelto tóxicos para todo lo que a ellos les importa. En el **Capítulo Cinco** podrás encontrar material para cada posibilidad, ¡y tus jugadores no tienen por qué saber qué opción has decidido utilizar!

Al margen de la metatrama, las crónicas centradas en las Tradiciones a menudo incluyen temas como la *Lealtad*, el *Asombro*, el *Aislamiento*, la *Venganza*, el *Desafío*, la *Decadencia*, la *Libertad*, la *Rebelión* y el *Renacimiento*. Dependiendo del estado del Concilio, la atmósfera para esas crónicas puede ser deprimente, alegre, furiosa, caótica, profundamente fantástica, paranoica o cualquier tipo de conflicto entre fe y desesperación. Los magos de las Tradiciones pueden verse obligados a seguir órdenes, pero incluso entonces tendrán más margen que sus rivales de la Tecnocracia, una libertad que refleja los más altos ideales de la Magia.

La crónica de la Tecnocracia

En un mundo lleno de hechiceros locos, intrigantes vampiros, máquinas de matar peludas y demás atrocidades de la naturaleza, alguien ha de tomar las decisiones difíciles. Como resultado, la Unión se enfrenta a hordas de demonios en beneficio de las Masas al tiempo que dirige la Ciencia Iluminada hacia el avance de toda la humanidad. Es un trabajo duro y a menudo poco reconocido, y por él estos guardianes del progreso son difamados sin motivo por sus supersticiosos rivales. Es cierto que la tortilla humana requiere que se rompan muchos huevos, pero si con ello la gente corriente puede pasar el día sin sufrir depredaciones paranormales, entonces todos los sacrificios habrán valido la pena.

Según la perspectiva tradicional, la Unión representa la tiranía implacable. Sin embargo, en una crónica de la Tecnocracia la ilusión del monolito desalmado se quiebra en miles de agentes del orden que trabajan duro en medio de un enloquecido Mundo de Tinieblas. La visión de la Tecnocracia, especialmente en el nuevo milenio, es menos terrible desde dentro. Es verdad que los cabezas cuadradas de la vieja escuela siguen comportándose como desechos de 1984, pero la mayoría de los miembros de la Unión tiene historias fascinantes, y muy *humanas*, por contar.

Esa maldita y elusiva metatrama

Tal y como hemos mostrado a lo largo del libro en los muchos recuadros de ***Destinos futuros***, la metatrama de **Mago** no está grabada en piedra. Puedes tener Archimaestros volando por los Otros Mundos, un poderoso Concilio agazapado en la seguridad de los Reinos del Horizonte o una Umbra que no ha visto jamás la Tormenta de los Avatares. Por supuesto, si quieres contar historias apocalípticas aún podría tener fragmentos capaces de desgarrar las almas en los límites entre mundos mientras los héroes jóvenes se las ingenian para poner a salvo todo lo que pueden entre estallidos de Paradoja y enemigos blindados. Como Narrador, *tú* debes decidir dónde y cómo "esa maldita y elusiva metatrama" influye en tu crónica. Piensa en ello como en el "**Mago** de Schrödinger", en el que la metatrama está a la vez viva y muerta hasta que decides abrir la caja.

Una crónica de la Tecnocracia da la vuelta a la perspectiva habitual de **Mago**. Aquí las Tradiciones representan peligrosas amenazas para el progreso de la humanidad que deben ser convertidas cuando sea posible y eliminadas cuando sea necesario. Las brujas sangrientas, los ocultistas enfermos, los científicos perversos y los anarquistas peculiares mantienen ocupada a la Tecnocracia y las amenazas ocasionales de los monstruos peludos y los depredadores demoníacos requieren la mayor capacidad de fuego. Más allá de los frentes de batalla, los héroes de la Tecnocracia dan mítines a las Masas, exploran los límites de la hipertecnología y construyen un Consenso en el que los Subversores de la Realidad queden obsoletos. Tras esos "sombreros negros y gafas de espejo" hay personas que combaten con dedicación contra las fuerzas del terror ignorante y que llevan la Iluminación a todos... sea como sea.

Características, elementos y temas

Recuerda siempre que el *Control* es algo más que un ideal para la Tecnocracia, no vaya a ser que esta Unión más atenta y amable te parezca blanda. Hasta la crónica Tecnócrata más compasiva incluye traiciones políticas, autoridad opresiva, paranoia constante y brillante ultraviolencia. En la teoría, y también en la práctica, la Tecnocracia es una máquina. El hecho de que esta máquina no sea necesariamente *malvada* no la convierte en una máquina expendedora de corazones y flores.

Y aun así ese elegante lustre de aventuras supertecnológicas hace que las crónicas brillen. Los magos de las Tradiciones pueden ser Gandalf, pero los Tecnócratas son James Bond, Tony Stark, Nick Furia y Nikita todo en uno. Los agentes de la Unión tienen los mejores juguetes, inmensos recursos y los mejores refuerzos que el dinero pueda comprar. Mientras hechiceros y brujas balbucean en sus fangosas fortalezas, los Tecnócratas leales disfrutan de coches veloces, dulces prebendas y las llaves de la mejor *suite*.

Una crónica de la Tecnocracia es el reflejo de la actitud ambivalente que tenemos sobre la tecnología y el control. Como ciudadanos de un mundo conectado, amamos nuestros juguetes y luchamos por conservarlos... incluso si esa lucha causa la muerte de inocentes. Quizás esos juguetes nos corrompan, especialmente en una crónica sobre la infiltración Nefanda, pero eso no convierte a la tecnología en un mal en sí misma.

En oposición al concepto de "la tecnología es el mal" de **1ª Edición**, una crónica de la Tecnocracia se recrea en las ventajas del progreso, incluso si éste muestra su amargo precio.

La **Guía de la Tecnocracia** es el suplemento básico para una crónica basada en ella. Los cinco Libros de Convención de la **Edición Revisada** muestran una visión actualizada y excitante de la Unión, especialmente si se compara con la paranoia de la primera edición de los suplementos **Tecnocracia: Progenitores**, **Iteración X** y **Nuevo Orden Mundial**. Los suplementos correspondientes a la segunda edición de **Sindicato** e **Ingenieros del Vacío** ofrecen una visión más equilibrada (aunque ominosa) de una Tecnocracia al borde de la corrupción, y **El Libro de los Espejos**, **Technomancer's Toybox** y **Relatos de la Magia: Aventuras Siniestras** mantienen una visión más equilibrada entre las perspectivas de las Tradiciones y la Tecnocracia. El nivel de violencia en una crónica de este tipo dependerá de si todavía se está ejecutando el Pogromo o no. Sin embargo, incluso en el caso de que la guerra abierta contra las otras facciones se haya enfriado, la amenaza de la infiltración Nefanda, de Amenaza Nula, de los enloquecidos Merodeadores y de la Anomalía Dimensional (todas ellas descritas en el **Capítulo Cinco**) sin duda mantendrán ocupados a tus héroes.

Con la excepción de las crónicas basadas en el Proyecto Invictus o en los Amigos de Courage, todas las historias centradas en la Tecnocracia presentan a un grupo de agentes que trabaja según unos protocolos impuestos. Todo el mundo tiene un lugar y un propósito dentro del equipo. La informalidad anárquica de las cábalas de las Tradiciones sería intolerable en esta facción y se tratará sin miramientos a los operativos que se resistan al férreo control de sus superiores. Estos héroes Tecnócratas, vinculados a una Unión mayor que ellos mismos, tratan con temas como el *Orden*, la *Vigilancia*, la *Resistencia*, la *Avaricia*, la *Corrupción*, la *Cooperación*, la *Implacabilidad*, el *Honor*, la *Paranoia* y, por supuesto, el *Control*. La atmósfera en este tipo de crónica variará desde un resplandeciente idealismo a la opresiva tiranía y la sangrienta carnicería. Las aventuras en el Frente, por supuesto, incluirán una mayor emoción, pero el elevado riesgo de los altos ejecutivos o el espionaje de infiltración también tienen su propio atractivo.

La crónica de los Dispares

La Magia no está definida por la guerra, ni siquiera mediante la Ascensión. Para la gente, a lo largo de la historia, las Artes se han empleado con otros objetivos: comida, refugio, comodidad, arte, amor... Los llamados Oficios fueron moldeados por las necesidades y las culturas humanas. Por definición, estos Dispares rechazaron tomar un bando en las guerras de los demás, o bien tomaron partido y luego se desvincularon de la lucha. Aun así, la Guerra de la Ascensión no los ha dejado al margen. Ahora se han unido por protección mutua, tal como hicieran antaño las Tradiciones y las Convenciones. ¿Significa eso que la Alianza Dispar planea unirse a la lucha? Quizás la respuesta pueda darla una crónica de Dispares.

La naturaleza radicalmente diversa de las sectas de los Dispares convierte la misma Alianza en una propuesta arriesgada. Debido a que muchos de ellos siguen credos religiosos muy concretos, la cooperación es incluso más problemática que entre las Tradiciones, más tolerantes. Aunque la mayoría de estas sectas tienen siglos o incluso milenios de antigüedad, la colaboración es algo *muy* reciente para ellas. Los personajes de una crónica de Dispares deberán poner a prueba estos puentes recientes y ver cuánto peso pueden soportar antes de derrumbarse.

Cada grupo posee una orgullosa herencia y tradición propias. Puedes dirigir una crónica compuesta de miembros de un único grupo (una crónica de Bata'a, por ejemplo) o de miembros de grupos aliados afines, como los Solificati y los Huecos. Un grupo mixto de aliados podría poner a prueba los vínculos de cooperación entre sectas, al igual que un puñado de aliados muy unidos podría defender la unidad frente a las dificultades. En cualquier caso, la cultura de cada Oficio desempeñará un papel importante en una crónica de Dispares. Un *kahuna* Kopa Lei puede parecer un despreocupado surfero en muchos sentidos, pero su respeto por las antiguas tradiciones lo convierte en lo que es.

Características, elementos y temas

Desde el punto de vista del Narrador, una crónica de Dispares te permite llevar la metatrama de **Mago** hacia derroteros radicales. Puedes ignorarla por completo porque los Oficios rechazan participar en ella o puedes mostrarla desde un punto de vista inesperado. Quizás los Huecos *sí* traicionaron a Horizonte... o al menos las Tradiciones *creen* que lo hicieron. Esto enfrentaría a la Alianza (o al menos una parte de ella) a la furia combinada del Concilio de las Nueve, un grupo que durante cinco siglos ha combatido a la Tecnocracia de igual a igual. O quizás la Unión *está* dirigida por los Nefandos y los Dispares conocen ese secreto. Podrías arreglar las cosas para que las Tradiciones *y* la Tecnocracia quieran aplastar a los Dispares supervivientes, en cuyo caso la batalla por la supervivencia sería más intensa que nunca. Si la Unión ha eliminado a todos los miembros de los Oficios que ha localizado, puede que la Alianza busque venganza, incluso si eso significara hacer pedazos el mundo entero para lograrlo.

Quizás toda la Guerra de la Ascensión no es más que una jugada final de los Nefandos, y la Alianza es la única facción que no está corrompida. O quizás la Alianza no sea más que carnaza para uno u otro grupo (ya sean los Huecos, los Wu Lung, los Nefandos o incluso los Locos) y los personajes se den cuenta de este terrible secreto en un punto crítico para todos los implicados. Las lealtades divididas y los objetivos ocultos, junto con la imperiosa necesidad de proteger la Alianza, podrían hacer que una crónica de la Tecnocracia pareciera segura y abierta en comparación.

Mago 20 asume que la Alianza *es* un secreto, al menos por el momento. Todo Aliado tiene algún motivo de peso para guardarse para sí sus cartas, especialmente si la traición de los Huecos o las metatramas de infiltración de Nefandos son parte de tu crónica. Por ese motivo, una crónica de Dispares incluirá temas como el *Secretismo*, la *Supervivencia*, la *Resistencia*, la *Traición*, la *Manipulación*, la *Venganza*, la *Restauración*, el *Orgullo*, la *Protección*, la *Sospecha*, los *Aliados Incómodos*, el *Celo Religioso* y otras ideas peliagudas. La atmósfera puede variar desde la embriagadora novedad al miedo opresivo, con referencias subyacentes al fanatismo y a la desconfianza.

Como Narrador, te corresponde asegurarte de que, cada vez que la Alianza se vea expuesta, *duela*. Envía enemigos o amenaza a tus jugadores con cosas realmente terribles si el secreto sale a la luz. Haz que otros magos de la Alianza defiendan ese secreto... o que lo pongan en riesgo a causa de su estupidez y obliguen a los jugadores a encubrirlo. Teniendo en cuenta los objetivos de diversos Oficios (en especial de los Wu Lung, los Templarios y, si la metatrama entra en juego, de los Huecos), la exposición podría resultar catastrófica. Los magos Dispares pueden llevarse bien en apariencia, pero su terreno común es extremadamente frágil. Un paso en falso podría quebrar la Alianza.



Debido a que la Alianza es un concepto nuevo en **Mago 20**, no hay suplementos anteriores que la traten en detalle. Aun así, el **Libro de las Artes** y el **Manual del Narrador** abarcan la mayoría de los grupos dentro de la Alianza, y **Mago: La Cruzada**, **La Cruzada Companion**, **Huérfanos: Guía de Supervivencia**, **Libro de Tradición: Huecos**, **Dragones de Oriente**, **Sendas Perdidas: Ahl-i-Batin y Taftâni** y los diversos libros de **Magias Muertas** proporcionan material sobre el resto. Hay previstos suplementos sobre la Alianza, pero qué será de estos futuros libros y del devenir de la Alianza como un todo, sólo con el tiempo lo sabremos…

La crónica de los Huérfanos

Y luego tienes los magos que no pertenecen a grupo alguno salvo a sus círculos más íntimos. Estos magos huérfanos no saben de la existencia de las otras sectas o se niegan a tomar parte en guerras más amplias. Aunque el estereotipo de magos de alcantarilla no siempre es cierto (a algunos les va bastante bien e incluso los hay ricos), la mayoría vive en los límites de la cultura predominante, ya sea por elección o por pura necesidad. Una crónica de Huérfanos, pues, tratará con Despertados marginados. Pese a su poder y a su consciencia, no hay lugar para ellos salvo el que se labren por su cuenta.

Características, elementos y temas

Si la Guerra de la Ascensión no te atrae, puedes decidir dirigir una crónica centrada en Huérfanos que ignore todas esas sombrías conspiraciones. En ese caso, los Huérfanos no serían tales, sino simplemente magos en el Mundo de Tinieblas. Puedes confeccionar tus propias sectas y metatrama… o podrías hacer esto y dejar los elementos más generales de **Mago** como secretos distantes y terribles. La opción de los Huérfanos también te permite dirigir a magos que tengan conocimiento de una Guerra a mayor escala, pero que han preferido seguir sus propias Sendas. Tales opciones son lo mejor para incorporar otros juegos de Mundo de Tinieblas (ver ***Crossovers***) o para crónicas de uno o dos personajes que se centren en cómo los Despertados se enfrentan a la vida a menor escala. Películas como π, *Lucy*, *Jóvenes y brujas* o *El aprendiz de hechicero* pueden dar una idea de cómo sería una crónica así. Puedes ignorar el vasto tapiz de metatramas y facciones en favor de una historia más sencilla en la que la tensión dramática no provenga de antiguos agravios o de la Guerra por la Realidad, sino de un poder divino y de unas necesidades humanas.

La *Libertad* puede ser el tema principal en las crónicas de Huérfanos, junto con los temas relacionados de la *Independencia*, la *Supervivencia*, la *Precariedad*, el *Descubrimiento*, el *Misterio*, los *Secretos Ancestrales* y la *Definición Propia*. Una atmósfera ominosa suele planear sobre tales aventuras, aunque sea sólo por el hecho de que un Huérfano, por definición, sabe bien poco del mundo en general y descubre las cosas por ensayo y error. *Huérfanos: Guía de Supervivencia* trata de forma específica acerca de los magos independientes e incluye un capítulo dedicado a la narración de tales crónicas. Ambas ediciones de *Mundo de Tinieblas: Hechicero* incluyen un montón de información sobre las crónicas independientes y *El Precio del Destino* examina la cara más desagradable de la vida callejera. Más allá de estas fuentes, puedes ser tan creativo como quieras e incorporar tanta Tecnomagia o hechizos tradicionales como creas conveniente.

La crónica con varias facciones

La ortodoxia toma un segundo plano en relación con la supervivencia, especialmente en el siglo XXI. Gracias, principalmente, a la amenaza que suponen los Merodeadores, la Gente de la Noche, los Caídos e incluso las Masas, los magos de facciones enfrentadas pueden encontrarse siendo compañeros de cama muy inesperados. Hemos incluido esta posibilidad antes en el presente capítulo (y también en el **Preludio**) y, pese a que la imagen de cíborgs y chamanes llevándose bien puede parecer un anatema para los magos de la vieja escuela (y también para algunos *jugadores* de **Mago**), un terreno común podría unir a tales rivales... aunque sea por poco tiempo.

Características, elementos y temas

Dependiendo de los magos y las facciones implicadas, una crónica de facciones mixtas puede ser tensa, pero honesta, rígida, aunque amable, vacilantemente amistosa o violentamente hostil. Pueden haberse formado alianzas cordiales en busca de tesoros o misterios y grandes amenazas pueden unir a quienes se matarían entre sí a la mínima oportunidad. Guerras, plagas, desastres, incursiones... tales situaciones han unido ya a magos de la Tecnocracia y de las Tradiciones, especialmente cuando la vida de los inocentes ha dependido de su colaboración. Estos aliados podrían discutir o incluso luchar entre sí, pero si la motivación es lo bastante fuerte enterrarán el hacha hasta que acabe la crisis... y quizás incluso se vuelvan más amistosos a pesar de su tradicional rivalidad.

El amor también es capaz de construir puentes en lugares extraños. Un vínculo como el de Romeo y Julieta podría generar una alianza inesperada... quizás incluso hijos u otro tipo de vínculos familiares si el lazo es lo bastante fuerte. La incómoda amistad entre Lee Ann y John Courage se basa en que ambas partes deciden dar un rodeo a sus concepciones en favor de la confianza y el respeto mutuos. Por supuesto, tales aliados deben ver algo en el otro que las organizaciones a las que pertenecen no pueden admitir. Y quizás ese reconocimiento podría, con el tiempo, llevar a una mayor reconciliación.

Aun así, estos rivales bien pueden odiarse profundamente entre sí, llegando casi al punto de desintegrar a sus posibles aliados... sin alcanzarlo por ahora. La tensión entre ellos imbuye estas crónicas de un inminente suspense y puede hasta hacerlas divertidas, con magos reñidos que buscan cualquier oportunidad para insultarse entre sí.

Huelga decir que una crónica con facciones mixtas requiere de una poderosa motivación. Quizás los Amigos de Courage también han descubierto una traición dentro del Concilio. Quizás la Alianza de Dispares ha convencido a los Reclutas de Butcher Street para combatir a la Tecnocracia. La Tecnocracia y las Tradiciones pueden haberse dado cuenta de la existencia de la Alianza y podrían tener poderosas razones para destruirla. O quizás los Caídos han preparado su ataque definitivo y los magos de todo origen deben unirse en su contra o morir. Cualquiera que sea el vínculo, seguramente incluirá una cuenta atrás, un alto riesgo y una poderosa razón para dejar atrás los viejos agravios.

Por supuesto, la *Alianza* es el tema principal de las crónicas con facciones mixtas, junto con otros temas que dependerán de las razones que han unido a los rivales. La *Desesperación*, la *Supervivencia*, la *Catástrofe*, el *Apocalipsis*, la *Inversión*, la *Traición* y quizás también la *Esperanza* son temas que surgen cuando los Despertados se enfrentan a una destrucción compartida. Y quizás, sólo *quizás*, esa esencia de esperanza lleve a una paz duradera... un final, quizás, a una larga Guerra de la Ascensión.

Crossovers

A pesar de que a menudo los magos se mantienen solos o se relacionan únicamente con los suyos, los Despertados a veces se codean con vampiros, cambiaformas, hadas y demás habitantes de noches imposibles. En el **Capítulo Diez** se incluye información sobre tales relaciones **(en la pág. 546)**, pero desde la perspectiva del Narrador aún pueden decirse algunas cosas al respecto.

En primer lugar, ni los magos ni la Gente de la Noche conocen (ni *DEBERÍAN* conocer) detalles de los poderes, costumbres y alianzas de los demás. Incluso en la era de Internet, en la que tales detalles probablemente se encuentren diseminados en distintas páginas web, un Akáshico estándar no se topará con un vampiro y dirá: *"Oh, mira, ¡un Verdadero Brujah Antitribu de Duodécima Generación!"*. Los secretos entre los distintos juegos de Mundo de Tinieblas se guardan con cuidado por una buena razón. Las rivalidades se tornan sangrientas en la noche y nadie quiere entregar sus armas a potenciales enemigos.

En segundo lugar, algunos grupos nunca deberían trabajar juntos de forma voluntaria. Ninguna crisis, por ejemplo, podría convencer a una Furia Negra de soportar la presencia de un Nefando por más tiempo del que le llevaría limpiárselo de las garras. Aunque algunos magos se lleven bien con sus "parientes" de grupos con ideales similares (por ejemplo, Sátiros de fiesta con Cultistas del Éxtasis), la mayoría de estas reservadas criaturas no tiene motivos para confiar en los demás más allá de la simple cortesía... y a veces ni siquiera eso.

En tercer lugar, los magos suelen ser considerados por parte de las demás criaturas de la noche, y con razón, como capullos traicioneros y ambiciosos. Y estas criaturas no se equivocan: los magos usan Sangre vampírica, garras de hombres lobo y Glamour de las hadas como Quintaesencia. Reclaman para sí Nodos, los cuales los hombres lobo consideran sagrados. Gobiernan a los espíritus y tratan a los fantasmas como siervos y a los Pretéritos como carne de cañón. Incluso si *tus* magos no actúan así, el comportamiento de los demás Despertados ha mancillado la reputación de todos los Artesanos de la Voluntad. Una crónica *crossover*, pues, estará colmada de sospecha y hostilidad, aunque sólo sea a causa del temor por lo que ese mago, vampiro u otra entidad estará haciendo cuando el resto le dé la espalda... Para más detalles al respecto, consulta **Dioses, Monstruos y Extraños Familiares.**

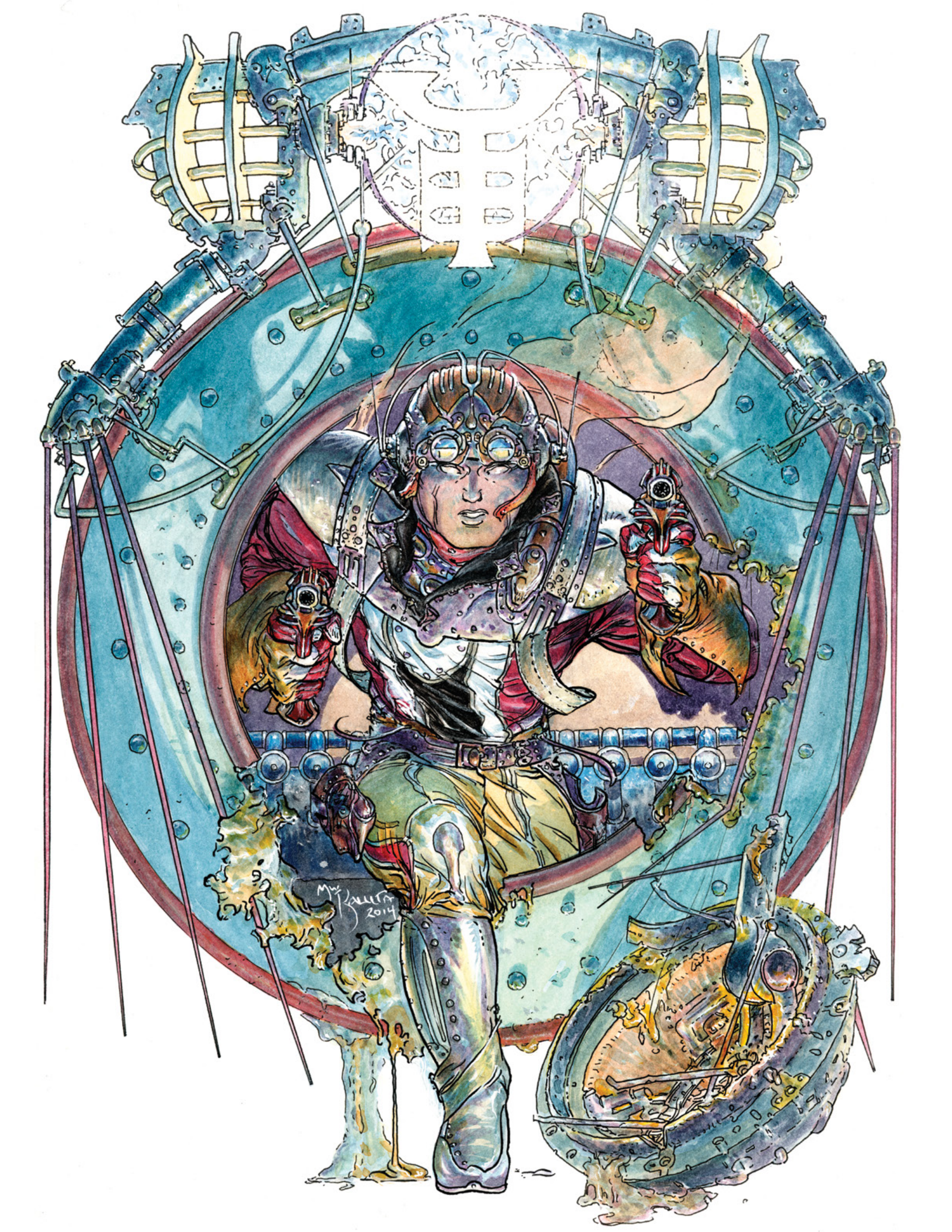


El poder es méramente pulimento sobre cuchillas embotadas.

Porthos Fitz-Empress,
La Senda Frágil







Capítulo Ocho: El Libro de las Reglas

«Qué terrible... estar atrapado en un juego y no tener ni idea de las reglas.»
— Caroline Stevermer, *Hechicería y Cecelia o La chocolatera encantada*

Ocho de Espadas

Asociaciones: *Orden o la falta de él; uso de energía; sentirse encerrado; paranoia; vulnerabilidad; aislamiento...*

No costó mucho. Unas pocas palabras en los oídos adecuados, una pequeña presión aquí y allí, el perfume adecuado y un vestido por el que matar. Miradas tales que signifiquen algo y no signifiquen nada. Negativa plausible. Capas de ella.

Soy buena en lo que hago. Muy buena.

Cuando Patel entra en la sala, se extiende el rumor. Puedes verlo en las sonrisas congeladas y el pequeño silencio que se extiende entre la multitud cuando entra. Las miradas de refilón y preguntas susurradas que pasan entre la gente que no sabe que la vigilan. La sensación de peso que viene del escrutinio.

Patel también puede sentirlo.

La sonrisa de bienvenida de su cara pierde algo de su sinceridad. Una persona normal no lo notaría, pero yo sí. Su observación cuidadosa de la sala, lo bastante practicada para ser casi indetectable, se oculta tras una apariencia de celebración gozosa. Es una multitud difícil ahora y lo sabe. El parpadeo de sus ojos puede ser el inicio el pánico.

Era una fiesta maravillosa, pero pronto tocará irse. Mi trabajo aquí ha terminado.



La comodidad de las reglas



La imaginación es divertida, pero a veces necesitas reglas para encauzar las cosas. Lo ideal es que esas reglas aseguren coherencia, justicia y un modo relativamente fiable de solucionar cosas como: ¿Puedo agarrarme a esa escalera de incendios al saltar de la ventana del octavo piso? En un mundo en que la Magia puede desmontar un coche de policía, las reglas nos ayudan a saber cuán rápido lo desmontas, si sabes hacerlo o no, y si la Paradoja te estampa contra el suelo o no por desmantelar místicamente un coche delante de las cámaras del Canal 5 (respuesta Nº3: probablemente, sí).

Tira un d10

Pese al tamaño del libro que tienes en tus manos, la base del Sistema Narrativo de **Mago** es realmente simple: tira un dado de diez caras por cada punto que tengas en un Rasgo o combinación de Rasgos, compara los resultados obtenidos con un número objetivo llamado *dificultad* y luego cuenta todos los éxitos que igualan o superan ese número. Este sistema básico tiene algunas variaciones, pero la mayoría de las situaciones de tu crónica de **Mago** (desde destrozar coches de policía a cocinar una gran comida) se pueden resolver rápida, justa y fácilmente con las siguientes reglas.

La regla de oro

Es muy probable que ya conozcas la regla más importante en el Sistema Narrativo. Aun así, comenzaremos el capítulo de reglas repitiéndola:

Las reglas son lo que quieras que sean.

En serio, es fácil estancar un juego tirando dados por cada acción o centrándose demasiado en cómo está redactada una frase en la página 384. Sí, las reglas son importantes, especialmente si quieres evitar tener discusiones de horas sobre los resultados de un Efecto vulgar de Fuerzas 4 / Cardinal 2. Aun así, querrás que la historia avance con tiradas que promuevan la acción, no que la hagan descarrilar. Tras acabar el juego, la gente habla sobre el *drama* de una sesión memorable, no sobre sus sistemas. Y aunque hay un cierto drama en una tirada fantástica o terrible en un momento crítico *("No puedo CREER que fracasara en ese disparo...")*, lo que perdura son las hazañas de nuestros personajes y lo bien que nos lo pasamos interpretándolos.

En consecuencia, las reglas están al servicio de la historia, no al revés. Úsalas cuando las necesites, esquívalas si debes (pero asegúrate de ser justo cuando lo hagas...), deja que guíen la coherencia y el juego, y abandónalas cuando tu grupo se sienta capaz de dejar que la acción hable por sí misma.

Turnos, escenas e historias

Cuando los segundos cuentan o cuando pasan las horas, es buena idea saber lo rápido o lo despacio que ocurren las cosas. En la mayoría de casos, el flujo del tiempo en **Mago** es muy fluido... especialmente si estás usando Magia de Tiempo. Nuestra percepción del tiempo, en la vida real, suele depender de lo que pasa en ese instante: ¡una hora con tu mejor amigo y una hora en la silla del dentista no parecen lo mismo! Y así, en **Mago**, se mide el tiempo según la actividad implicada.

- **Turno:** En términos de juego, un *turno* es la cantidad de tiempo requerido para realizar una acción sencilla. Su duración exacta depende mucho de la acción concreta. Un ***Turno de acción*** (un turno de combate o en cualquier otra circunstancia en la que cada momento cuenta) dura unos tres segundos, mientras que un turno de una discusión acalorada u otras interacciones sociales podría durar dos o tres minutos. Golpear a ese pervertido que te ha metido mano dura un turno, al igual que mirarle fijamente durante un largo rato hasta que desee esconderse bajo una roca.

  Para más detalles sobre los ***Turnos de acción***, ver **Capítulo Nueve** (pág. 399).

- **Escena:** Como un momento dramático en una obra o una serie de televisión, una *escena* abarca una única secuencia autocontenida de eventos. Esta secuencia podría ir desde unos pocos minutos a unas pocas horas, según lo que pase en ella. Si llegas a casa, agarras un tentempié, enciendes la tele y ves tu Capilla en llamas, coges tu teléfono, descubres que no funciona y luego tomas tu *katana* y sales corriendo por la puerta, eso es una escena.

- **Capítulo:** Una serie de escenas relacionadas, pero separadas, se llama *capítulo*. Por lo general, los capítulos muestran una trayectoria distintiva de *inicio*, *desarrollo* y *conclusión*, normalmente con un *cliffhanger* al final por si acaso. En el juego, un capítulo suele suponer una sesión de juego, incluye algún interludio y puede representar horas, días o incluso semanas en la historia. La historia comienza con un sobón en el metro, explota con el incendio en la Capilla y termina con tu mago acunando a su hermana moribunda y jurando venganza... eso es un capítulo. ¡Nos vemos la próxima semana!

- **Historia:** Una serie conectada de capítulos relacionados es una *historia*. Aquí, esa secuencia de inicio, desarrollo y final tiene varios ciclos, que conducen hacia un capítulo final que resuelve la historia... al menos, por el momento. Algunas historias duran una sesión, mientras que otras se alargan varios capítulos hasta que el clímax resuelve el relato. Una aventura que comienza con un día infernal y termina con una batalla en el propio infierno se convierte en una historia... una que podría formar parte de la siguiente categoría.

- **Arco argumental**: Una colección de historias relacionadas centradas en un tema, objeto, personaje o situación común se conoce como *arco argumental*. Estas historias son autocontenidas, aunque unidas por su foco común. El día infernal y la batalla en el infierno son, en el arco global, partes de una saga mayor. Como una historia, este arco sigue una serie de ciclos, alcanza una resolución climática y conduce a un nuevo arco basado en un nuevo tema, ambos parte de una crónica mayor.

- **Crónica:** Cuando una serie de historias o arcos argumentales cuentan con el mismo reparto de personajes, tienes una crónica. Dentro de la crónica puedes intercambiar personajes principales, cambiar localizaciones, introducir y sacar a ciertos jugadores y personajes del grupo, etc. siempre que el núcleo de éste y de la historia sigan siendo coherentes. La Capilla en llamas, la hermana moribunda y la batalla en el infierno sólo fueron una historia de la saga actual de las aventuras de tu grupo.

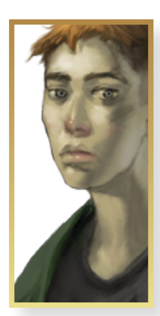
- **Interludio:** El "tiempo entre eventos", o *interludio*, refleja esos largos períodos en los que no ocurre nada importante. Conducir a lo largo del país suele ser un interludio; un mes investigando en la biblioteca local, la curación de una pierna rota, los incesantes días escribiendo un libro… a no ser que tu grupo quiera interpretar un evento importante dentro de ese margen de tiempo, esas horas, días o meses entre crisis se convierten en interludios en tu crónica. Si tu mago tiene varias citas olvidables mientras se recupera de una ruptura, esos encuentros probablemente suceden entre bastidores en el tiempo inactivo.

¿Qué haces durante los interludios?

Los interludios largos ofrecen grandes oportunidades para que tus personajes descansen, se recuperen de heridas, aprendan nuevas habilidades o Esferas, se muden a un nuevo vecindario, entrenen a una mascota o hagan otras cosas no dramáticas.

En el juego, los interludios dan a todos la oportunidad de gastar puntos de Experiencia, aumentar Rasgos, hacer cambios menores en sus vidas o hacer otras cosas que tengan impacto en las futuras sesiones de la crónica. En general, el Narrador pregunta a sus jugadores: "¿Qué hacéis durante el interludio?". Los jugadores creativos pueden escribir relatos cortos sobre sus personajes (una práctica que el legendario diseñador de juegos Aaron Allston llamaba *libro azul*) y otros se conformarán con *"Cazaarañas va a practicar su danza del fuego"* o *"Malcolm quiere conducir hasta Canadá durante unas semanas"*. A no ser que pase algo crítico durante ese interludio, los personajes se reúnen cuando termine y los eventos los vuelvan a juntar.

Tirar dados



Como se mencionó antes, las reglas de **Mago** giran en torno a tirar dados de diez caras. Probablemente ya tienes una colección de ellos. Si no, son fáciles de encontrar en cualquier tienda o web de juegos. Probablemente querrás al menos diez. Muchos jugadores tienen docenas, con favoritos para ciertos juegos o situaciones. Depende de ti.

Reservas de dados y puntuaciones de los Rasgos

En el capítulo de creación del personaje, hablamos sobre los muchos Rasgos y puntos asociados con cada uno de ellos. Por cada punto, tiras un dado de 10. La colección de dados implicada en una tarea concreta se denomina *reserva de dados* y cambia según los Rasgos implicados. Si tu mago tiene cuatro puntos en Destreza y tres en Sigilo, usa una reserva de siete dados cuando trate de colarse entre unos guardias. Si quiere trepar un muro, ésa es una reserva distinta: digamos cuatro puntos en Destreza más dos en Atletismo, lo que supone una reserva total de seis dados.

¿Qué constituye una reserva de dados decente? En general, querrás al menos cuatro dados para una tirada concreta. Como vimos en la sección ***Puntuaciones de los Rasgos*** del **Capítulo Seis**, pocos puntos reflejan una mala aptitud para la tarea a realizar. Cuantos más puntos (y, por tanto, dados) tengas, mayor es tu probabilidad de obtener un gran éxito.

La escala humana habitual de los Rasgos oscila entre cero y cinco puntos. Cada punto es un dado cuando tengas que tirar para realizar una tarea y verás por qué el número de puntos puede ser muy importante, especialmente para tareas heroicas o Mágicas, en la que un único éxito no es tan bueno (ver ***Grados de éxito***, más adelante).

Como se mencionó antes, los valores de los Rasgos funcionan así, con probabilidades crecientes de éxito:

X	Abismal/ Sin posibilidades.
•	Pobre/ Mínimas posibilidades.
• •	Promedio/ Posibilidades normales.
• • •	Bueno/ Posibilidades decentes.
• • • •	Excepcional/ Buenas posibilidades.
• • • • •	Espléndido/ Posibilidades bastante buenas.
• • • • • •	Legendario/ Posibilidades realmente buenas.

Paradójicamente, un mayor número de dados te da tanto la oportunidad de hacer algo heroico como de cagarla catastróficamente (ver ***Fracaso***, más adelante). Ése es el riesgo de los héroes: la posibilidad de deslumbrar y la posibilidad de caer.

Dificultades

Ese riesgo de fallar implica *dificultades*: esos números objetivo que determinan si tienes éxito o no en una tarea. De modo sencillo, un valor de dificultad muestra cuánto cuesta lograr esa tarea. Las tareas fáciles tienen dificultades bajas y las duras tienen números mayores.

Cuando tiras los dados, buscas igualar o sobrepasar el valor de la dificultad. Si ese número es 7, quieres sacar 7, 8, 9 o 10 en cada dado. Cada número que iguale o supere la dificultad se llama éxito; cuantos más éxitos saques, mejor lo haces. Si *ningún* dado supera la dificultad, entonces fallas (profundizaremos más en ello en ***Éxito*** y ***Fallo***, más adelante).

Para la mayoría de tareas, la dificultad es 6. Si no se menciona un número de dificultad específico para una tarea, asume que la dificultad es 6. El Narrador siempre tiene la última palabra sobre la dificultad de una situación concreta.

Las tareas realmente sencillas (de dificultad 3 o 4) no requieren una tirada a no ser que las consecuencias del fallo sean particularmente severas (como que te pillen usando el ordenador de tu jefe) o que el personaje tenga muy pocas posibilidades de tener éxito incluso en la tarea más simple (tiene una reserva de dados menor de 4). Si no es así, en la mayoría de los casos, sencillamente considera la tarea como un éxito automático (ver más adelante).

Un resultado de 10 siempre es un éxito a no ser que fuera imposible que pudieras realizar la tarea. ¡Ni siquiera un 10 te ayudaría a derribar la Luna de un disparo!

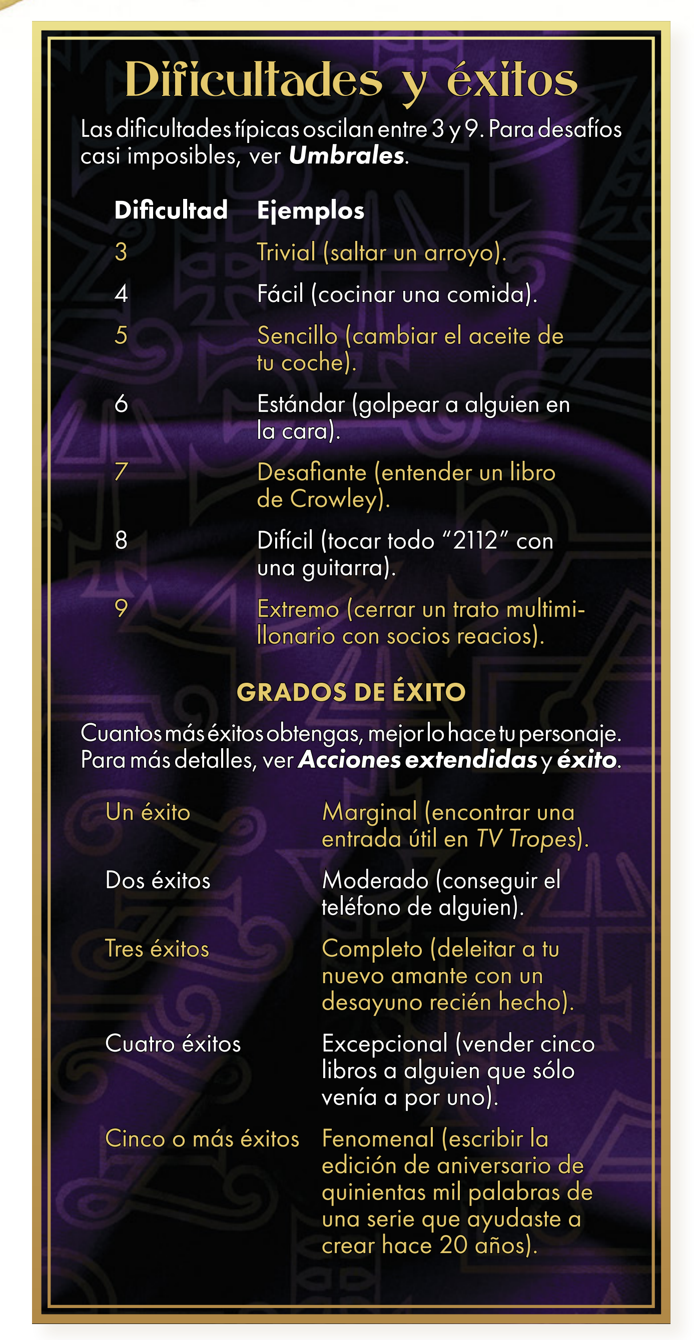
Para más ejemplos de tareas potenciales y sus dificultades asociadas, consulta la tabla del recuadro.

Dificultades modificadas y reservas de dados

Bajo ciertas circunstancias (como fuertes vientos o lluvias torrenciales) una tarea puede ser más desafiante de lo normal. En tales casos, el Narrador puede aumentar la dificultad de uno a tres niveles por encima de lo normal (de +1 a +3 a la dificultad). En el caso opuesto (circunstancias realmente favorables) la dificultad puede descender uno o dos niveles (–1 o –2 a la dificultad).

De modo semejante, una tarea puede ser más difícil para un personaje debido a circunstancias internas (heridas, miedo, desorientación…). En ese caso, el Narrador puede pedirle que reste algunos dados de la reserva que normalmente usaría. Por otro lado, circunstancias internas favorables pueden mejorar sus posibilidades, aumentando su reserva de dados.

Ejemplos: *Malcolm está tratando de hacer un trato de negocios. Digamos que su potencial cliente no confía en un empresario de origen africano. Normalmente la dificultad de Malcolm sería 6, hace estas cosas todo el rato, pero debido a la resistencia de su potencial cliente, esa dificultad es de 8 en esta situación.*



Dificultades y éxitos

Las dificultades típicas oscilan entre 3 y 9. Para desafíos casi imposibles, ver ***Umbrales***.

Dificultad	Ejemplos
3	Trivial (saltar un arroyo).
4	Fácil (cocinar una comida).
5	Sencillo (cambiar el aceite de tu coche).
6	Estándar (golpear a alguien en la cara).
7	Desafiante (entender un libro de Crowley).
8	Difícil (tocar todo "2112" con una guitarra).
9	Extremo (cerrar un trato multimillonario con socios reacios).

GRADOS DE ÉXITO

Cuantos más éxitos obtengas, mejor lo hace tu personaje. Para más detalles, ver ***Acciones extendidas*** y ***éxito***.

Un éxito	Marginal (encontrar una entrada útil en *TV Tropes*).
Dos éxitos	Moderado (conseguir el teléfono de alguien).
Tres éxitos	Completo (deleitar a tu nuevo amante con un desayuno recién hecho).
Cuatro éxitos	Excepcional (vender cinco libros a alguien que sólo venía a por uno).
Cinco o más éxitos	Fenomenal (escribir la edición de aniversario de quinientas mil palabras de una serie que ayudaste a crear hace 20 años).

Ahora digamos que Malcolm tiene una migraña. Normalmente tendría una reserva de siete dados para estos tratos, sin embargo, ahora, el dolor de cabeza le está afectando y en vez de esos siete dados, sólo cuenta con cinco.

Las penalizaciones por heridas (ver ***Salud y lesiones*** en el Capítulo Nueve, pág. 406–409) son un ejemplo de reservas reducidas. Muchos Méritos, Defectos y modificadores pueden aumentar o reducir las dificultades, volviendo más fáciles ciertas tareas y más difíciles otras bajo ciertas circunstancias.

Regla Opcional: Umbrales

Ciertas tareas son tan desafiantes que, incluso con altas probabilidades, exigen un éxito mucho mayor de lo normal. Así, tenemos la *regla opcional* de los umbrales: cuando tu personaje se enfrente a un reto casi imposible, el Narrador fija un cierto número de éxitos que debes conseguir para superar el desafío. El número de éxitos es un *umbral*: el número mínimo de éxitos que debes sacar antes de tener éxito. Así, en vez de tirar contra dificultad 10, tiras contra dificultad 9, con un umbral de tal vez un éxito adicional... lo que significa que ahora debes sacar *dos* éxitos, en vez de sólo uno, para tener éxito.

Por cada nivel de umbral, éste quita un éxito obtenido. Un umbral de uno quita un éxito, uno de dos quita dos éxitos, etc. Aunque un éxito significa normalmente que has logrado realizar tu tarea, la regla del umbral significa que debes sacar varios éxitos antes de conseguirlo.

La regla del umbral también puede reflejar una tarea más fácil que implica mucho trabajo. La tarea puede tener una dificultad de 6, pero con un umbral de cuatro... en cuyo caso necesitarás sacar al menos 5 éxitos para completar esa tarea con éxito.

Umbral	Éxitos mínimos
Uno	Se requieren dos éxitos para completar la tarea.
Dos	Se requieren tres éxitos para completar la tarea.
Tres	Se requieren cuatro éxitos para completar la tarea.
Cuatro	Se requieren cinco éxitos para completar la tarea.
Cinco	Se requieren seis éxitos para completar la tarea.

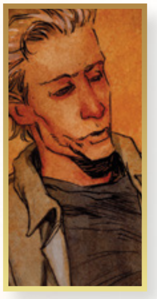
Como se explica en la sección ***Fracaso***, cada 1 que saques en tu tirada resta un éxito de los que hayas obtenido; si sacaste un éxito y un 1, ese 1 elimina tu éxito y te deja sin nada. En el caso de la regla del umbral, los éxitos eliminados por el umbral se quitan *antes* de los éxitos eliminados por un 1. Si todos tus éxitos son negados por el umbral, fallas. Buen intento, pero era demasiado difícil para que tu personaje lo lograra. Y si no sacaste *ningún* éxito tienes verdaderos problemas... (ver ***Fracaso***, más adelante).

Ejemplo: *Jennifer Rollins quiere colarse en la mansión de un mandamás de una cadena de televisión. Tiene un elaborado sistema de seguridad mediante cámaras de infrarrojos, de modo que la jugadora de Jennifer debe hacerlo muy bien para superarlo. Dado el desafío, el Narrador le pone a esa tirada un umbral de tres éxitos a dificultad 7. Mierda.*

La maga trata de colarse evitando las cámaras de seguridad. La jugadora de Jennifer tira ocho dados por la Destreza + Sigilo de Jennifer. Si saca cuatro éxitos, Jennifer logra evitar las cámaras, pero si sólo saca tres, fallará.

Supongamos que la jugadora de Jennifer no saca NINGÚN éxito y un 1; ha fracasado esa tirada. Jennifer pisa el lugar equivocado en el momento equivocado, la cámara de seguridad la pilla en el acto, los guardias descubren a la intrusa y comienza la caza...

Los diversos tipos de acciones



Dicho simple y llanamente, una acción es lo que tú elijas que haga tu personaje. ¿Calma a un perro que ladra? Una acción. ¿Llama a su jefe? Una acción. ¿Agarra un cuchillo y talla runas en su piel para invocar una bandada de cuervos? Una acción. La mayoría de acciones requieren un turno o dos, aunque algunas especialmente complejas (reparar un coche o un largo ritual) pueden durar bastante.

En general, no tienes que tirar al realizar una acción. Llamar a tu jefe no requiere tirar a no ser que haya algo crítico en juego. *Ahí* es cuando entran los dados. Si hay una posibilidad de que ese éxito o fallo supongan una diferencia dramática en la historia, tu Narrador probablemente te dirá: "Tira [esto] + [esto], dificultad [la que sea]". El éxito o fallo de tu tirada determina hacia dónde irá la historia.

En general, es una buena idea guardar las tiradas para situaciones en las que el fallo podría tener efectos drásticos. En otro caso, las tiradas ralentizan la acción. Si la acción concreta simplemente hace avanzar la trama, pasa de las tiradas. Así, los dados sólo se usan cuando el futuro de tu próxima acción depende de tus éxitos en ésta.

Para encontrar ejemplos de varias acciones y sus tiradas asociadas, ver ***Acciones dramáticas*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 403–405**.

Ejemplo: *Jennifer Rollins necesita esquivar a un pitbull para colarse en la casa de ese mandamás de la tele. Encadenado en el patio frontal, el perro comienza a gruñir cuando se acerca Jennifer.*

—Voy a silbar suavemente al cachorro —dice el jugador de Jennifer— y usar mi afinidad con los animales para que me deje pasar".

El Narrador asiente.

—Tira Carisma + Afinidad Animal, dificultad 8.

—¿Dificultad OCHO? —El jugador levanta las cejas—. Eso es *mucho*.

El Narrador encoge los hombros.

—Es un perro guardián. Tú eres un extraño. Tira.

Entre el Carisma 4 de Jennifer y su Afinidad Animal 3, el jugador tiene una reserva de siete dados. Tira. Obtiene 2, 4, 8, 9, 3, 6 y 6. Con una dificultad de 8, su tirada obtiene dos éxitos (el 8 y el 9). Jennifer calma al perro y sigue adelante. Si no hubiera sacado el 8 y el 9, las cosas habrían sido muy diferentes.

Acción sencilla

En términos de juego, una *acción sencilla* es una tarea directa que requiere un solo éxito. Disparar un arma o mirar mal a alguien son acciones sencillas.

Una acción sencilla normalmente lleva un turno, aunque ese turno refleja bastante tiempo. Podrías necesitar un solo éxito para arreglar un surtidor de gasolina, pero la reparación en sí tarda una hora o dos para los personajes.

Una actividad que implica un número de tiradas antes de completarse, con varias posibilidades de fallo durante ese tiempo, sería una ***Acción extendida***, cuyos detalles se explican más adelante.

Acciones reflejas

Una acción que no conlleva tiempo o esfuerzo consciente para ser realizada se denomina *acción refleja*. Gastar Fuerza de Voluntad es una acción refleja. Ver algo que pasa frente a ti (en oposición a buscar para encontrarlo) es una acción refleja, al igual que un breve grito o intercambio de palabras. Si Malcolm quiere decir a Jennifer: *"Detrás de ti"*, eso es una acción refleja, pues no conlleva tiempo. Pero si quiere sostener una larga conversación con ella, ello implicaría toda una acción, no una refleja.

En esencia, una acción refleja no ocupa tiempo de juego: es más o menos automática y requiere poco esfuerzo consciente. En términos de juego, probablemente no tienes que tirar dados a no ser que el propio acto reflejo (como absorber el daño con tu Resistencia, como se describe en el **Capítulo Nueve**, **pág. 413**) implique que el jugador tire dados.

Complicaciones de acciones

En general, así es como funciona el sistema: cuando necesites determinar el éxito o fallo de una tarea concreta, tira tus dados contra la dificultad, cuenta los éxitos y comprueba cómo de bien lo hiciste.

En ciertas circunstancias, sin embargo, puedes querer reflejar acciones más complicadas: un largo ritual, un enfrentamiento entre partes opuestas o una "acción" que implica una serie de varias acciones distintas relacionadas. Para esas situaciones, las reglas ofrecen las siguientes *complicaciones de acciones*:

Acciones múltiples

Cuando tu mago trata de hacer varias cosas a la vez, necesitas repartir tu reserva entre ellas. Según las antiguas reglas de Mundo de Tinieblas, esto se llamaba *dividir tu reserva de dados*. No obstante, las reglas de la **Edición 20º Aniversario** simplifican el antiguo sistema.

En términos narrativos, tu personaje divide su concentración entre varias tareas simultáneas, y así realiza cada una de ellas con menos concentración de la que normalmente emplearía. En términos de juego, el jugador reparte los dados entre esas tareas, usando menos dados de lo normal para obtener los resultados deseados.

Para realizar varias acciones en un solo turno, primero piensa las reservas que normalmente usarías para esas acciones y entonces *usa la reserva más baja de ellas*. Si para una tarea tienes una reserva de seis dados y para la otra una de cuatro, entonces tendrás

cuatro dados con los que trabajar. Puedes repartir esos cuatro dados entre las tareas como quieras: tres dados para la primera acción y uno para la segunda, dos dados para cada acción, etc.

Ciertas Magias (Tiempo 3) o Rasgos te permiten hacer varias cosas a la vez sin restar las penalizaciones usuales. En circunstancias normales, sin embargo, un personaje que trate de realizar varias acciones en el mismo turno deberá dividir sus reservas como se describía antes.

Ejemplo: *Cazaarañas intenta hacer malabares con fuego mientras observa a varias de las personas que rodean su actuación. Los malabares de fuego requieren su reserva de Destreza + Atletismo, y observar usa su Percepción + Alerta.*

La Destreza 3 y el Atletismo 4 de Cazaarañas le dan una reserva de siete dados. Su Percepción 3 y Alerta 2 le dan cinco dados. El jugador tiene cinco dados a repartir entre ambas tareas.

Acciones extendidas

Cuando tu personaje se embarca en un proceso largo y complejo, usas una acción extendida: una serie de tiradas que reflejan una actividad que consume tiempo. Investigar, reparar algo, memorizar, actuar, realizar rituales… estas tareas, y otras como ellas, implican acciones extendidas.

Antes de comenzar, el Narrador elige un cierto número de éxitos a conseguir para completar la tarea. Si necesitas 15 éxitos para reparar un motor, por ejemplo, entonces tiras hasta lograr 15 éxitos. Cada tirada representa un período de tiempo (diez minutos, una hora, seis horas, lo que parezca apropiado). Las tareas rápidas usarán intervalos más cortos (unos diez minutos), mientras que las complicadas usarán intervalos más largos (como una hora o más).

¿Cuántas tiradas tienes? Depende de las circunstancias. Normalmente, para una tarea con un tiempo limitado (un concierto, un ritual, una hora de clase…) dispones entre tres y cinco tiradas, pero en circunstancias relajadas podrías tener cuanto necesites, en ese caso cada tirada podría suponer una hora, seis horas, un día u otro intervalo adecuado. Sin embargo, como las aventuras suelen implicar una carrera contra el tiempo, usualmente tendrás un número fijo de tiradas con las que tener éxito o fallar. En tres tiradas de 10 minutos, por ejemplo, tu destino está sellado.

Las tiradas extendidas se aplican cuando el mago realiza ***Rituales***, como se describe en la sección de ese nombre en el **Capítulo Diez** (pág. 539–542). Esa sección detalla las reglas específicas de los rituales. Pero por ahora, sólo recuerda que para esas tareas prolongadas se usan tiradas extendidas.

Fallar o fracasar una tirada extendida

Cuanto más tardes en una actividad, más posibilidades tienes de cagarla. Y así, cualquier acción extendida incluye las posibilidades de fallo y desastre. Fallar una tirada sólo significa que no progresas durante ese tiempo, pero un fracaso significa que todo el esfuerzo falla, probablemente de modo espectacular. Podrías recoger los pedazos y comenzar de cero, perdiendo todos tus anteriores éxitos, pero en la mayoría de casos, un fracaso durante una acción extendida refleja un fallo catastrófico, tras el cual ya no hay más intentos posibles.

Así, suele ser buena idea gastar Fuerza de Voluntad (ver más adelante) en una tirada extendida en la que hay mucho en juego. De este modo, reflejas la intensa concentración del personaje y te concedes una mayor oportunidad de éxito.

Ejemplo: *Caballo Pintado está listo para una danza del aro: una compleja danza ritual narrativa con casi una docena de aros pintados con colores brillantes. Para realizarla correctamente, el jugador de Caballo Pintado necesita tirar tres veces, obtener al menos cuatro éxitos y evitar fallar alguna de esas tiradas.*

Los tambores comienzan a sonar. Los cantantes comienzan a cantar.

Regla opcional: Tiradas complementarias

Saber una cosa te suele ayudar a lograr algo más. Para reflejar esto, la opción de tirada complementaria (llamada en el **Manual del Narrador de Mago** *Habilidades sincrónicas*) permite al jugador usar el éxito en una tarea para que ayude a tener éxito en otra.

Bajo esta *regla opcional*, el jugador puede hacer una tirada en una tarea para ayudar a la ejecución de otra relacionada. Superar una tirada de Percepción + Etiqueta, por ejemplo, puede ayudar a un mago de visita a dar una buena impresión. Cada éxito en esa tirada por encima del primero reduce la dificultad de la otra tirada en un –1 (–1 a la dificultad por dos éxitos, –2 por tres, etc.), hasta un máximo de –3.

Ejemplo: *Lee Ann no entiende las costumbres sociales griegas cuando se reúne con la cábala Lápiz y Papel en Atenas. Habiendo adquirido unos pocos puntos en Alerta y Etiqueta durante sus aventuras, intenta usar uno para ayudar al otro. Observando a la gente a su alrededor, trata de seleccionar las frases y lenguaje corporal adecuados. En la mesa de juego, Lynn tira la Percepción + Alerta de Lee Ann y saca tres éxitos.*

Un poco después, cuando Lee Ann conoce a Antonios, el líder de la cábala, incorpora las cosas que ha aprendido a su saludo. Dado que ha estado esforzándose para obtener pistas, el Narrador de Lynn reduce la dificultad de la tirada de Etiqueta de Lee Ann de 6 a 4. Como resultado, Lynn saca cuatro éxitos: una victoria excepcional. Aunque no conoce el lenguaje, Lee Ann saluda a Antonios al perfecto estilo griego, con bastantes elementos sociales como para dar una buena impresión. Tras darle un gran abrazo, Antonios acompaña a la visitante a reunirse con sus amigos.

—Bien —dice el Narrador—, tres tiradas de Destreza + Arte, dificultad 7, cuatro éxitos o más. ¡VAMOS!

Jackie (quien interpreta a Caballo Pintado) hace la primera tirada. Dos éxitos. En la historia, Caballo Pintado da vueltas, moviendo sus aros en patrones intrincados. La audiencia mira cautivada.

Segunda tirada. Ningún éxito. Caballo Pintado tropieza y pierde un poco el ritmo. No es un error terrible, pero le arrebata la concentración.

Si Jackie saca al menos dos éxitos más, entonces Caballo Pintado termina la danza de los aros entre aplausos y reconocimiento. Si Jackie falla la última tirada, sigue sin encontrar el ritmo y concluye con un intento de aplauso amable aunque decepcionado. Y si Jackie fracasa en esa última tirada, entonces los aros de Caballo Pintado se enredan, tropieza y toda la danza termina en una cascada de aros brillantes y humillación aplastante.

Jackie frunce el ceño y se prepara para la última tirada…

Acciones enfrentadas

Ciertas acciones tienen lugar contra la potencial oposición de otra gente. Discusiones, intentos de seducción, jugar al escondite… estas actividades, y otras, implican personajes con propósitos enfrentados, cada uno tratando de hacerlo mejor que el otro. En términos de juego, estamos hablando de una *acción enfrentada*: un intento de imponerse a la resistencia del otro.

En una acción enfrentada, ambos jugadores tiran dados y el que saque más éxitos gana. Las reservas de dados dependen de las acciones implicadas. Si un guardia de seguridad (volviendo al ejemplo anterior) buscara intrusos en el patio de su patrón, el Narrador y el jugador de Jennifer harían una tirada enfrentada: Destreza + Sigilo para Jennifer y Percepción + Alerta para el guardia. El jugador con más éxitos gana el enfrentamiento.

Lo más frecuente es que ambos tiren contra la misma dificultad… normalmente el valor habitual, 6. Pero si un personaje tiene una ventaja o desventaja concreta, esa dificultad puede subir o bajar. ¿Jennifer se cuela de noche? Tiene menos dificultad para ocultarse, mientras que el guardia tiene una mayor dificultad para verla. ¿Él tiene gafas de infrarrojos? Entonces es al revés.

En una acción enfrentada, los éxitos del jugador oponente se restan de la tirada del primer jugador. Si la jugadora de Jennifer saca tres éxitos y el Narrador saca dos por el guardia, esos dos éxitos se restan de los tres primeros. Jennifer sigue teniendo un éxito, pero por poco. Si el guardia hubiera sacado tres éxitos, Jennifer habría perdido todos los suyos y habría sido detectada por el guardia.

Leif Jones

Ejemplo: *Malcolm hace una presentación a favor de una fusión corporativa. Su potencial cliente es escéptico.*

—Pues, Steve —dice el Narrador al jugador de Malcolm—, tira por Malcolm. Carisma + Finanzas, dificultad 8.

Ambos tiran.

Steve saca dos éxitos. La tirada de Malcolm es buena pero no inspiradora. El Narrador saca un éxito. Eso resta un éxito a los dos de Steve, dejándole (y, por extensión, a Malcolm) con un solo éxito.

En la historia, el cliente dedica un buen rato a considerar la propuesta.

—Está bien —dice al fin—. Me has hecho cambiar de idea.

Es una victoria ajustada, pero un logro, pese a todo.

Acciones extendidas y enfrentadas

Cuando dos personajes compiten por la victoria, puedes emplear una *acción extendida y enfrentada*. En este caso, el jugador inicial debe obtener un cierto número de éxitos, mientras que el que resiste trata de evitar que lo logre. Al igual que en una tirada extendida, necesitas obtener una cierta cantidad de éxitos en un cierto número de tiradas… y, como en una tirada extendida, el otro jugador trata de arrebatarte esos éxitos.

Las acciones extendidas implican un enfrentamiento sostenido y limitado: una carrera, una partida de ajedrez, un combate de lucha, etc. El personaje inicial y su jugador comparten un objetivo al que se opone el personaje oponente (y su jugador). El primer jugador hace una serie de tiradas para alcanzar el objetivo y el segundo jugador hace varias tiradas para detenerlo. Tras la última tirada, quien tenga más éxitos gana.

Restar éxitos en una tirada enfrentada

Vale la pena insistir en que *los éxitos de tu oponente restan éxitos a tu tirada*. Si sacas cinco éxitos y tu oponente saca tres, entonces sólo logras dos éxitos.

En la mayoría de circunstancias, eso no importa realmente: un éxito es un éxito. Pero en ciertas situaciones, el número de éxitos que saques se vuelve *increíblemente* importante. Cuando un mago invoca un *Efecto* (como se detalla en el **Capítulo Diez**), la cantidad de daño u otras repercusiones depende del número de éxitos obtenidos por el jugador del mago. En consecuencia, si otro personaje resiste esa

Resumen de acciones

Acción	Descripción	Ejemplos
Refleja	Sin tirada.	Gastar Fuerza de Voluntad, absorber daño, decir algo breve.
Sencilla	Una tirada, un éxito requerido.	Dar un puñetazo, mirar para detectar a alguien, hacer un comentario astuto para impresionar a alguien.
Múltiple	Reparte la reserva *menor* entre las acciones.	Sacar una llave inglesa y golpear a alguien con ella, correr hasta la puerta y cerrarla de golpe.
Extendida	Varias tiradas, con un número determinado de éxitos.	Arreglar una computadora, dirigir un ritual.
Enfrentada	Jugadores opuestos tiran el uno contra el otro.	Agarrar un gato enfadado, impresionar a un cliente potencial.
Extendida y enfrentada	Varias tiradas el uno contra el otro.	Bañar a un gato enfadado, discutir *online* para impresionar a una audiencia.

tirada, el Efecto del mago es significativamente menos "efectivo". Para los detalles, consulta ***Esquivar y resistencia*** en el **Capítulo Diez** (**pág. 544–545**).

Ejemplo: *Cazaarañas detecta que uno de los tipos a los que ha estado espiando durante su actuación ha estado hablando con un cultista de la Rosa Risueña. El tipo al que ha estado espiando ha notado que lo vigilaba. Agarrando al cultista del brazo, se mezcla entre la multitud. Cazaarañas lo sigue.*

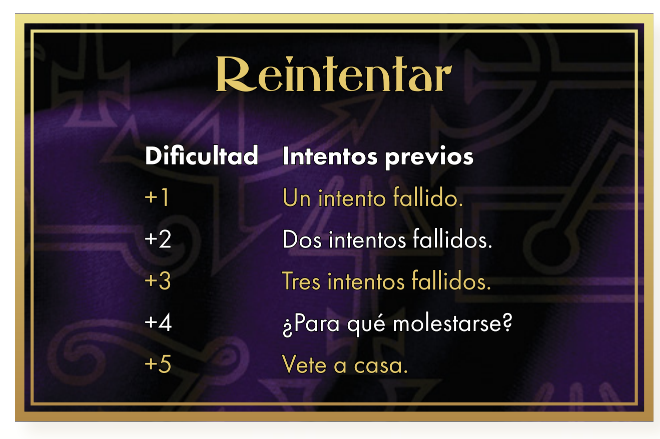
Cazaarañas llama la atención en una multitud, por lo que la dificultad de su jugador es mayor de lo habitual: dificultad 7.

—Muy bien —dice el Narrador—, saca al menos cinco éxitos si quieres atraparlos antes de que se vayan de la fiesta. Pero están tratando de deshacerte de ti. Sólo tienes tres tiradas para atraparlos, o les perderás.

Comparando la reserva de Destreza + Sigilo de Cazaarañas (que usa la multitud para que no la detecten) con la Percepción + Sigilo del tipo (para detectarla), comienza la acción enfrentada...

La jugadora de Cazaarañas tira primero: tres éxitos. El Narrador tira por el cultista y el tipo: dos éxitos. Cazaarañas logra acortar la distancia, pero ellos se dan cuenta de que los está siguiendo.

Segunda tirada: Cazaarañas saca un éxito. El Narrador saca dos éxitos. Ahora Cazaarañas no tiene éxito: ¡Ha sido detectada! Buena suerte con esa última tirada...



Reintentar

Dificultad	Intentos previos
+1	Un intento fallido.
+2	Dos intentos fallidos.
+3	Tres intentos fallidos.
+4	¿Para qué molestarse?
+5	Vete a casa.

Haciendo un último intento para confundirse entre la multitud mientras mantiene a la vista a su presa, la jugadora de Cazaarañas hace una última tirada. ¡Cuatro éxitos! Tal vez funcionará... El Narrador sonríe, agarra los dados, y tira...

Trabajo en equipo

La cooperación hace ciertas acciones más fáciles. En los casos en que varios personajes trabajan juntos en una tarea concreta (un espectáculo, procedimientos médicos, etc.) puedes dejar que cada uno de ellos tire para esa tarea, combinen sus éxitos y la completen más fácilmente.

Tal cooperación funciona mejor con acciones extendidas: sacar cinco éxitos es más fácil cuando tres jugadores combinan sus tiradas. Sin embargo, cada tirada se *hace* por separado. Los resultados no se combinan hasta que todos hayan tirado. Un jugador puede obtener un solo éxito, otro fallar y un tercero sacar tres éxitos; el primer y tercer personaje unen sus éxitos para un total de cuatro.

En general, que cualquier jugador fracase en su tirada arruina todo el intento. Un fracaso, después de todo, refleja una catástrofe, por lo que es razonable que el fracaso de uno sea un fallo para todos. Incluso así, un personaje cooperador que logre separar sus esfuerzos de los de los demás personajes puede "asumir el fracaso". Así, todo el esfuerzo puede continuar incluso si el personaje que fracasa fastidia su parte.

Ejemplo: *Viendo al cultista de la Rosa Risueña y el interés de Cazaarañas en el otro tipo, Jinx interviene para ayudar a Cazaarañas a vigilarlos. Inky (la jugadora de Cazaarañas) saca dos éxitos. Camille (la jugadora de Jinx) saca uno, lo que hace un total de tres éxitos. ¡Trabajo en equipo!*

En la siguiente tirada, no obstante, Camille fracasa. Ningún éxito y un 1. La multitud se aparta de repente y el cultista detecta a Jinx.

—Mierda —dice Camille—. Lo asumiré yo, entonces.

Señalando al cultista, Jinx distrae a la presa respecto a Cazaarañas y el juego continúa...

Fallo

Los magos no son perfectos. Si no obtienes éxitos, tu personaje falla en su tarea. Cazaarañas pierde a su presa; Jennifer es detectada; Caballo Pintado se tropieza durante su danza; el cliente de Malcolm rechaza el trato. Lo que tratabas de hacer, no funcionó. Maldición.

Reintentar

En el caso de un simple fallo, puedes intentarlo de nuevo. Tal vez Malcolm o Caballo Pintado puedan convencer a la audiencia de darles otra oportunidad o Jennifer logre perderse y ocultarse de nuevo. Una vez más, el jugador coge los dados para tirar.

Sin embargo, esta vez la dificultad sube. Por cada intento fallido, añade +1 a la dificultad del próximo intento. Esto refleja una combinación de estrés y frustración, con frecuencia añadida al desafío de impresionar a una audiencia escéptica que ya te ha visto caer (ver Reintentar, pág. 391).

Ejemplo: *Mierda. Cazaarañas pierde a su presa entre la multitud. Contempla la calle entre los coches aparcados. ¡Allí están! Mientras el cultista y el tipo miran alrededor, Cazaarañas intenta seguirlos de nuevo. Pero ahora están prevenidos, por lo que la dificultad sube un +1 hasta dificultad 8.*

Nuevas herramientas o tácticas

En ciertos casos, podrías intentarlo de nuevo con herramientas o tácticas distintas. Si, en vez de tratar de ganarse a su cliente en la oficina, Malcolm ofrece a su potencial cliente ir a tomar unas copas y luego tratar de hacer el trato desde un ángulo distinto (hacerse amigo del cliente y así cambiar su actitud disimulándolo como una conversación casual), el Narrador podría dar al jugador una segunda oportunidad sin penalizaciones. Esta vez, el jugador de Malcolm usa Carisma + Subterfugio, con la misma dificultad y éxitos requeridos, pero con un enfoque distinto del problema.

En esos casos, deberías definir cómo tu planteamiento del problema se diferencia de los intentos previos. ¿Usa Jennifer un hechizo de ocultación? ¿Aparenta Cazaarañas abandonar la persecución? ¿Tratará Caballo Pintado de disimular su fallo como parte del espectáculo? Si al jugador se le ocurre un enfoque nuevo y astuto para el problema, el Narrador debería dejarle intentarlo como si partiera de cero para la tarea.

Ejemplo: *Caballo Pintado se ríe de sí mismo, bromea y se vuelve a ganar la audiencia. Lanzando de nuevo los aros, inicia un monólogo improvisado sobre ser un idiota sagrado. Mientras habla, comienza a mover los aros en una asombrosa nueva configuración.*

—Carisma + Expresión —dice el Narrador—. Dificultad 7.

—Caballo Pintado —dice Jackie—, tiene una reserva de siete dados para ello.

—Entonces será una acción automática —responde el Narrador—. Estás en ello. Te apoyan. Vuelve a intentar esa tirada de Destreza + Arte, dificultad 7, igual que antes.



Fracasos y Magia

Los fracasos se vuelven especialmente críticos al invocar Magia:

- Un fracaso en un Efecto de *Magia coincidente* genera un punto de Paradoja automático por cada punto en la mayor Esfera implicada (un Efecto de Esfera 4 fracasado = cuatro puntos de Paradoja).
- Un fracaso en un Efecto vulgar *sin* testigos genera un punto de Paradoja, más otro punto por cada punto en la mayor Esfera implicada (ese Efecto de Esfera 4 = cinco puntos de Paradoja).
- Un fracaso en un Efecto vulgar *con* testigos genera dos puntos de Paradoja, más otros dos por cada punto en la mayor Esfera implicada (ahora ese Efecto de Esfera 4 = diez puntos de Paradoja).

Bajo la metatrama de la Venganza, la cantidad de Paradoja puede ser hasta mayor. Para más detalles y explicaciones, ver **Paradoja en Mago Edición Revisada, pág. 550**.

Magia y la opción del "fracaso gratis"

Algunos libros de reglas de Mundo de Tinieblas sugieren la *opción del "fracaso gratis"*; de esta manera, el Narrador puede ignorar un fracaso por sesión de juego.

Pero, dado que los fracasos son tan críticos para las reglas de Magia en **Mago**, no recomendamos ignorar *ningún* fracaso obtenido cuando un jugador invoque un Efecto Mágico. Se supone que la Magia es peligrosa e impredecible, especialmente cuando es Magia vulgar realizada por magos cuyas Artes violan las leyes de la realidad científica. Desaparece mucho peligro si se ignoran los fracasos, por lo que, aunque tu grupo podría usar la opción del fracaso gratis con tareas no Mágicas, sugerimos que cada fracaso en una tirada Mágica cuente.

—Gracias —dice Jackie—. A por ello.

La audiencia mira mientras Jackie agarra los dados y se prepara para tirar de nuevo...

Fracasar y la regla del uno

Y luego están los fallos de los que no te puedes recuperar: los aros dispersos; el cliente enojado; el intruso pillado por el guardia, el perro y las cámaras. Eso es un *fracaso*: un fallo catastrófico que deja al personaje en una situación peor de la que estaba antes de que empezaran las cosas.

En el juego, un fracaso refleja una mala suerte espectacular: las sirenas se disparan, el experto en *parkour* resbala, la computadora chisporrotea y expulsa una bocanada de humo. En resumen, se acabó. Es hora de sacudirte el polvo e intentarlo otra vez... si es posible. Aunque un fracaso no debería matar directamente a tu personaje, sí que lo dejará en clara desventaja. Ése es el riesgo que asumes cuando tratas de ser un héroe.

En términos de juego, cada 1 que saques sustrae un éxito de tu tirada. Piensa en esto como "la regla del uno". Si tus 1 cancelan todos tus éxitos, fallas; sacas tres éxitos y tres 1, y estás igual que antes de tirar.

Asumiendo que hayas sacado al menos un éxito antes de que los1 cancelaran todos tus éxitos, entonces tu personaje sencillamente falla.

Pero si no sacaste *ningún* éxito y sacaste un 1, entonces fracasas.

Aquí es cuando las cosas se ponen feas. Una alta dificultad hace más difícil que saques un éxito, por lo que las posibilidades de una catástrofe espectacular aumentan al crecer tus desafíos. Si Jennifer trata de colarse por el patio a plena luz del día (dificultad 9), sus posibilidades de ser cazada a plena luz (un fracaso) aumentan porque no es probable que saque ningún 9 o 10.

Si sacas *varios* 1 y ningún éxito, entonces fracasas a lo grande. Un solo fracaso puede ser embarazoso, pero un fracaso con tres 1 (un triple fracaso) podría ser fatal. El Narrador tiene la última palabra, pero los fracasos impresionantes deberían tener resultados terriblemente impresionantes.

Ejemplo: *La presa de Cazaarañas sabe que ella está allí. Su dificultad de rastrearlos entre la multitud es 8. Inky tira sus dados y saca lo siguiente: 1, 3, 5, 7, 1, 6. ¡Un doble fracaso! Las grandes botas de Cazaarañas tropiezan con el pavimento y cae sobre tres chicas que trataba de usar como cobertura. Se derraman bebidas. Se lanzan maldiciones. Cazaarañas levanta la vista, pero el cultista de la Rosa Risueña y el tipo que ella estaba siguiendo ya han desaparecido.*

Fracasos y umbrales

Dado que una alta dificultad hace que cueste más sacar siquiera un solo éxito, el jugador y el Narrador pueden decidir manejar la tarea mediante un umbral (ver pág. 387) en vez de una única tirada. Narrativamente, el personaje decide hacer las cosas más despacio y con más cuidado; en términos de juego, el Narrador reduce la dificultad a cambio de una tirada extendida. Así, la tarea lleva más tiempo, pero tiene menos posibilidades de fracasar.

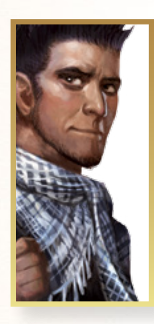
Ejemplo: *Malcolm trabaja cuidadosamente esta vez. En vez de presionar para obtener el trato de negocios, invita al cliente a unos tragos... luego a un club de* striptease*... luego a más tragos en otro club de* striptease*.*

—Me trabajaré a este tipo toda la noche —dice Steve—. No hay prisa.

El trabajador acepta una acción extendida a menor dificultad: tres tiradas, cuatro éxitos, dificultad 6.

Steve apuesta por el encanto con el Carisma + Subterfugio de Malcolm. Al final de la noche (tres tiradas después), Steve ha logrado seis éxitos y Malcolm tiene al cliente comiendo de su mano.

Éxito



El éxito, obviamente, es éxito. Hiciste la tirada, reuniste suficientes éxitos. No fracasaste. Eres fantástico.

Sin embargo, algunos éxitos significan más que otros. Puedes saltar entre dos tejados, agitarte torpemente, agarrarte del borde de un tejado y a duras penas poder trepar… o puedes navegar por el aire como un campeón de gimnasia, clavar el aterrizaje y rodar para ponerte de pie con una elegancia que hace aplaudir a la gente. Especialmente con tareas como actuaciones y hazañas atléticas, la diferencia entre un éxito marginal y uno fenomenal puede suponer la diferencia entre un concierto medio decente y Jimi Hendrix quemando su Strat en el *Monterey Pop Festival*.

Éxito automático

En muchos casos, no es necesario tirar dados. Tu personaje sobresale en lo que hace y los dados sólo ralentizarían la historia. En las situaciones en que tu mago es "*así* de bueno", el Narrador puede simplemente decir: "Lo hiciste, sigamos adelante". Eso es un éxito automático.



Como guía, asume que si tienes una reserva de dados que iguala o supera la dificultad de una tarea y la historia no depende de tu éxito o fallo, entonces tienes un éxito automático. Malcolm es genial haciendo tratos; Cazaarañas hace malabares de fuego como una campeona, Jennifer es buena a la hora de escabullirse y se lleva bien con los animales; Caballo Pintado puede hacer malabares con aros y encantar a su audiencia. Estos personajes hacen esas cosas tan bien que en la mayoría de casos ni nos molestaremos en tirar y ver lo bien que lo hacen en sus respectivos campos.

Pero cuando las cosas se calientan o cuando el jugador y su personaje quieren ganarse realmente a la gente, es hora de sacar los dados. La regla del éxito automático no se aplica a situaciones de combate (salvo tal vez si se trata de un Maestro Akáshico contra dos borrachos en un bar) y no es buena para acciones extendidas (y menos aún las enfrentadas) salvo que el personaje sea *tan* tremendamente bueno que el éxito esté asegurado (Malcolm, por ejemplo, es experto en cerrar tratos; por eso es *Ese Tipo* en su corporación). Si sólo necesitas un éxito, la regla del éxito automático basta.

Gastar Fuerza de Voluntad

La concentración supone una gran diferencia, especialmente si eres un héroe. En términos de juego, puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad (ver ***Usar Fuerza de Voluntad*** **en el Capítulo Seis, pág. 330)** para obtener un éxito automático incluso en situaciones estresantes. Al concentrarte seriamente en tu tarea, tu personaje se fuerza más allá de sus límites habituales. Aunque puedes gastar sólo un punto de Fuerza de Voluntad por turno (pero varios en una acción extendida), puedes impedir el fracaso y dar a tus personajes mayores probabilidades de éxito.

Ejemplo: *Mientras tira los dados, Jackie dice: "Gasto un punto de Fuerza de Voluntad". Eso es un éxito, no importa el resultado. Hasta si le va muy mal, Caballo Pintado no fracasará en este espectáculo… y si le va BIEN, podría lograr un muy buen resultado.*

Múltiples éxitos y grados de éxito

Un solo éxito significa que lo has hecho decentemente: encontraste lo que buscabas, tu concierto fue bien, lograste el teléfono de ese guapetón aunque no parecía muy interesado, lo que sea. Pero, como muestra la ***tabla Grados de éxito*** (ver pág. 387), hay varios *niveles* de éxito. Al exceder el nivel mínimo de éxito, tu personaje puede ser realmente memorable… no sólo arreglárselas, sino triunfar con estilo.

Ejemplos: *Seis éxitos más tarde, Malcolm tiene un nuevo socio y amigo. Jennifer, pese a las dificultades, se cuela en la casa del magnate de la tele y sale de ella con suficiente mierda como para destruir su carrera. Caballo Pintado complace a los espíritus, a su audiencia y sobre todo a sí mismo cuando convierte esa danza de aros en una actuación de cinco éxitos. Y para Cazaarañas y Jinx, mejor suerte la próxima vez (y HABRÁ, por supuesto, una próxima vez…).*

Una gran tirada, con varios éxitos, supone una gran diferencia narrativa. Mientras que un éxito supone un triunfo aceptable, cuatro éxitos suponen una gran victoria. Ésta es la otra cara de un fracaso; al igual que puedes cagarla miserablemente, también puedes sacudir el mundo con un triunfo.

Y, la verdad… ¿no es acaso eso de lo que trata la Magia?


MW KALUTA
2014

Capítulo Nueve: Sistemas Dramáticos

«Todas las evidencias apuntan al hecho de que no ocupamos un universo educado que funciona como un reloj, sino un zoo destructivo, violento y hostil... el universo quiere matarnos a todos.»

— Neil DeGrasse Tyson, *Muerte por agujeros negros.*

Seis de espadas

Asociaciones: ***Paso; travesía; viaje; objetividad; bloqueo; obstáculos; consideración del conjunto...***

Cerca de la caída de la noche, Tanith tropezó con el asentamiento, más por casualidad que por navegación. Un momento parecía estar moviéndose a lo largo de la corriente y al siguiente la canoa estaba atrapada en una especie de barrera de ramas y había mujeres armadas con cualquier cosa, desde un cuchillo de carnicero a bates de béisbol, de pie en la orilla a ambos lados.

Tanith levantó las manos desnudas en señal de saludo. Una de las mujeres se adelantó y le preguntó en portugués qué quería. Agradecida por las muchas lecciones de idiomas que había soportado, Tanith les aseguró que no era una enemiga.

— Eu sou medico — les dijo ("soy doctora").

Con cuidado levantó su equipo médico y la bolsa de hierbas medicinales que llevaba a todas partes. Una mujer recelosa, llena de cicatrices y corpulenta, con ojos que habían visto de primera mano lo horribles que pueden ser los hombres, dejó su bate y tomó las bolsas de Tanith. Las examinó. Finalmente, asintió en dirección a las demás.

Las mujeres bajaron las armas y le ofrecieron una cautelosa bienvenida a la visitante.

Su cautela, notó Tanith, estaba justificada. Como supervivientes de matanzas en Comdoro, Santarém y otros lugares, no tenían ninguna razón para dar la bienvenida a los extraños. Las bandas de asesinos y los sicarios de los cárteles se habían llevado todo lo que poseían excepto este santuario escondido. Esperaba que tuvieran unas cuantas armas de fuego. Si los asesinos encontraban también este lugar, las mujeres necesitarían más que cuchillos y bates.

¿Y ahora? Desde luego, parecían necesitar un médico.

El grito crudo que llegó desde detrás de los árboles hizo que un escalofrío recorriera la sudorosa espalda de Tanith. Las otras mujeres miraron hacia el lugar del que procedía.

— Ela está em trabalho de parto, certo? — preguntó Tanith ("Está de parto, ¿verdad?").



Cicatriz-Corpulenta, aparentemente la líder, asintió.

Tanith señaló su equipamiento médico.

— Eu sou uma obstetriz. Eu posso ajudá-la — dijo ("Soy matrona. Puedo ayudarla"). Los instintos de Tanith, como era habitual, estaban en lo cierto. Su ayuda era necesaria allí.

Unos cuantos minutos más tarde, tras un intercambio en portugués de argumentos suaves, pero incisivos, entró en la atmósfera cargada de olor a sangre de una choza construida manualmente. Tanith, cuyos ojos se estaban ajustando al paso de la luz del día a la oscuridad, percibió a la joven mujer hinchada con un embarazo completamente desarrollado, el sudor que la empapaba y las caras cansadas de las amigas que intentaban sujetarla y aliviar su dolor.

— Aquí, por favor, me deixe entrar. Eu sou médica — dijo ("Aquí, por favor, déjeme entrar. Soy doctora."), mientras destapaba su cantimplora y se lavaba las manos y después se las empapaba en antiséptico.

El niño se había retorcido y atascado en el canal de parto.

— Gracias, Madre — dijo Tanith rezando en silencio — . Unos pocos minutos más y… mejor no pensarlo.

Posó sus manos en el vientre de la joven madre, cerró los ojos y se concentró. La masajeó. Comenzó a salmodiar. A cantar. Para liberar al bebé…

— En el nombre de todas las madres — rezaba Tanith. Y, en el nombre de todas ellas, la Madre respondió…

Vender el drama



Cuando los segundos cuentan y el éxito o el desastre dependen de una tirada de dados de diez caras, las reglas proporcionan un fundamento a tu relato. Como hemos visto en el capítulo anterior, el núcleo de esas reglas es muy sencillo: tirar un d10 por cada punto de la reserva de dados para igualar o superar la dificultad de la acción.

Sin embargo, ciertas tareas son más complejas que otras. En esas situaciones (caminar de lado hacia los Otros Mundos, enfrentarse a entidades espirituales, echar cuerpo a tierra para esquivar el fuego de una ametralladora, etc.), la simplicidad deja paso al detalle. Así, este capítulo proporciona un marco para esas situaciones dramáticas, para esos momentos en los que una simple tirada de dados no cuenta toda la historia.

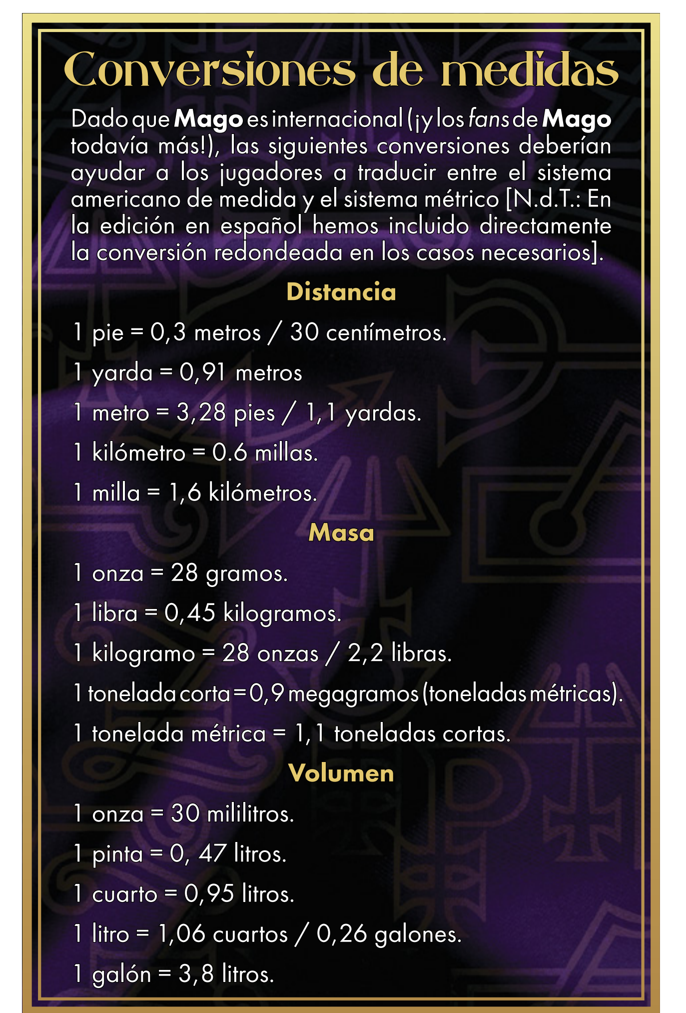
En todos los casos, los siguientes sistemas dramáticos emplean el fundamento básico de tirar los dados. Y sí, la regla de oro también se aplica aquí. Las reglas de este capítulo están aquí para hacer que la historia avance. Si enredan las cosas, el Narrador tiene la libertad de decir sin más "*no te molestes, tienes éxito*" o "*de acuerdo, tira, pero la probabilidad de que lo consigas es casi nula*". Sí, las reglas son importantes, especialmente cuando la vida de tu personaje pende de un hilo. Pero, cuando las uses, pon la descripción por encima de los dados. Representa la seducción, describe el tiroteo, imagina el sudor y el humo de las armas, el dolor de las heridas y el alivio del trabajo bien hecho.

Aquí, como anteriormente, el *drama* está por encima del *sistema*. Vende el drama y haz que tu historia cante.

Dónde están las reglas

Dada la gran cantidad de reglas y opciones presentadas en este capítulo, hemos dividido estos ***Sistemas Dramáticos*** en las siguientes secciones:

- **Parte I: Iniciativa y movimiento** **(pág. 399-401)** muestra las diferentes formas en que pueden dividirse el tiempo, el espacio y las actividades dentro de la ambientación.
- **Parte II: Acciones dramáticas** **(pág. 401-405)** abarca la amplia gama de acciones que un personaje puede realizar sin Magia.
- **Parte III: Salud y lesiones** **(pág. 406-409)** trata de los sistemas correspondientes a las lesiones y la curación.
- **Parte IV: Combate** **(pág. 409-457)** presenta las muy diversas maneras en las que unos personajes pueden herir a otros, incluyendo el combate Mágico, el combate espiritual, el combate cuerpo a cuerpo, trucos sucios, artes marciales, Do, duelos de magos y los muchos riesgos ambientales asociados con el combate y otras formas de vivir peligrosamente. Esta sección también presenta una larga sucesión de tablas relacionadas que comienzan en la **pág. 445**.



Conversiones de medidas

Dado que **Mago** es internacional (¡y los *fans* de **Mago** todavía más!), las siguientes conversiones deberían ayudar a los jugadores a traducir entre el sistema americano de medida y el sistema métrico [N.d.T.: En la edición en español hemos incluido directamente la conversión redondeada en los casos necesarios].

Distancia

1 pie = 0,3 metros / 30 centímetros.

1 yarda = 0,91 metros

1 metro = 3,28 pies / 1,1 yardas.

1 kilómetro = 0.6 millas.

1 milla = 1,6 kilómetros.

Masa

1 onza = 28 gramos.

1 libra = 0,45 kilogramos.

1 kilogramo = 28 onzas / 2,2 libras.

1 tonelada corta = 0,9 megagramos (toneladas métricas).

1 tonelada métrica = 1,1 toneladas cortas.

Volumen

1 onza = 30 mililitros.

1 pinta = 0, 47 litros.

1 cuarto = 0,95 litros.

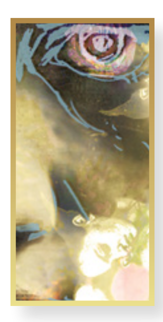
1 litro = 1,06 cuartos / 0,26 galones.

1 galón = 3,8 litros.

- **Parte V: El mundo tecnológico** (pág. 458-464) trata los vehículos, las máquinas, las invenciones y las reparaciones.
- **Parte VI: La Red Digital** (pág. 464-473) revela los sistemas básicos implicados a la hora de abordar la faceta viviente de Internet.
- **Parte VII: Los Otros Mundos** (pág. 474-485) revisita los muchos ambientes extraños descritos en el **Capítulo Cuatro**, incluyendo los sistemas opcionales para la Tormenta de Avatares.
- **Parte VIII: Entidades espirituales Umbroles** (pág. 485-495) cierra el capítulo con un vistazo a las extrañas criaturas al otro lado de la Celosía.

Como se ha mencionado en capítulos anteriores, las siguientes reglas deberían considerarse como los sistemas oficiales definitivos para **Mago**. Aunque los Narradores deberían sentirse libres para usar versiones antiguas (o reglas caseras, por supuesto), una combinación de reglas viejas y nuevas podría ser confusa y desequilibrar el juego.

Parte I: Iniciativa y movimiento



Los magos son capaces de retorcer el tiempo y el espacio para que formen misteriosos nudos. A pesar de eso, es una buena idea analizar las reglas básicas del paso del tiempo y la actividad antes de explorar los diferentes métodos de romper cabezas, corazones y leyes físicas. Los intervalos de tiempo de juego y tiempo dentro de la historia se tratan en ***Turnos, escenas e historias*** en el **Capítulo Ocho** (pág. 384-385); este capítulo muestra qué se puede *hacer* en esos períodos.

Turnos de acción

Cuando estalla la acción, todas las actividades se convierten en momentos definidos y concentrados, y su importancia sólo se hace evidente después de que la acción haya acabado. En *Matrix*, el efecto bala captura esa extraña sensación de calma en medio del caos... una sensación que los magos comprenden perfectamente, especialmente los familiarizados con la Esfera Tiempo.

En términos de juego, los momentos dramáticos se convierten en *turnos de acción*, esas unidades cortas de tiempo descritas en el **Capítulo Ocho** que reflejan entre tres y diez segundos de la vida del personaje. Aunque algunas acciones extendidas (*hackeo*, seducción, rituales, etc.) podrían usar turnos de minutos e incluso horas, para las situaciones en las que "el reloj hace tic-tac" se usan turnos de acción.

Durante los turnos de acción (especialmente los de situaciones de combate) el Narrador puede dividir las cosas en tres fases:

- **Fase uno: Iniciativa**, en la que los jugadores determinan quién actúa en qué orden (ver más adelante).
- **Fase dos: Acción**, durante la cual todo el mundo tira dados y descifra lo que está ocurriendo.
- **Fase tres: Resolución**, en la que se dan a conocer los resultados de esas tiradas y se calcula el daño. El éxito o el fracaso se representan mediante actividades de los personajes. Después, se prepara el escenario para el siguiente turno, en el que se comienza de nuevo desde el principio.

Para las situaciones de combate, ver la sección homónima. Para las que no son de combate, ver ***Acciones dramáticas*** más adelante. Y para más detalles sobre el tiempo, ver el capítulo anterior.

Iniciativa y puntuaciones de Iniciativa

En la vida real esos momentos son caóticos; sin embargo, un juego exige un poco más de orden. Así, cuando comienza la acción, todos los jugadores (incluido el Narrador) tiran *Iniciativa* por su personaje. Los que tienen una Iniciativa alta actúan primero, mientras que los demás luchan por mantener el ritmo.

Para saber cuál es tu Iniciativa, tira un dado y súmale la *puntuación de Iniciativa* de tu personaje: su Destreza + Astucia. El personaje con mayor Iniciativa actúa primero, aquél con la segunda mayor es el siguiente, y así. El Narrador se encarga de la Iniciativa de todos sus personajes y puede decidir (por razones de simplicidad) que actúen todos con la misma.

Los empates en la tirada los gana el personaje con la puntuación de Iniciativa más alta; si las puntuaciones también están igualadas, entonces vence el personaje con la mayor Astucia. Si las Astucias también son iguales, da la ventaja a aquél con la mayor Destreza. En términos de la historia, ambos personajes actúan simultáneamente y los efectos de sus acciones se producen a la vez.

¿Tirar una vez o una vez por turno?

Puedes tratar la Iniciativa de dos maneras: o bien tirando una nueva Iniciativa cada turno, o bien tirando una única vez al principio de una escena de acción y siguiendo ese orden hasta el final de la misma. El primer planteamiento permite a los personajes alcanzarse unos a otros o quedarse atrás debido a las circunstancias; el segundo hace que la acción fluya con rapidez y simplicidad.

Ambas opciones funcionan y ambas tienen ventajas y desventajas. La primera refleja la naturaleza impredecible de las escenas de acción, pero ralentiza el juego. La segunda hace que todo fluya, pero una mala tirada de Iniciativa puede ponerte en desventaja durante toda la escena.

Al final, tu grupo debe decidir qué opción funciona mejor... antes de que comience la acción. No cambies entre ambas posibilidades en medio de una escena. Elige una y mantenla hasta el final.

Acciones automáticas

Una vez que has determinado quién hace qué y cuándo, por lo general, querrás determinar si logra hacerlo o no. La mayor parte de este capítulo trata de situaciones en las que probablemente tendrás que hacer tiradas para tener éxito o fallar. Sin embargo, ciertas *acciones automáticas* no requieren tiradas. Aunque llevar a cabo tales actividades suele suponer emplear una acción, no tendrás que hacer tiradas por ellas a menos que haya implicada alguna complicación, como tratar de correr sobre hielo o agarrar un llavero que se ha deslizado al fondo de tu bolsillo… justo cuando tienes que entrar en tu coche o apartamento *EN ESTE PRECISO INSTANTE*.

Cuando no hay nada vital en juego, la *mayoría* de actividades son básicamente acciones automáticas. Malcolm no necesita hacer una tirada cada vez que rellena un formulario o hace un trato, lo hace sin más; pero cuando la diferencia entre éxito y fallo influye en la historia, entonces la tirada es importante. En circunstancias tranquilas puedes simplemente usar la regla de ***Éxitos automáticos*** presentada en el capítulo anterior. Guarda las tiradas y las reglas para las tareas que tienen consecuencias potencialmente dramáticas.

Sean automáticas o no, todas las siguientes tareas requieren una acción. Un jugador que quiera que su personaje realice más de una acción a la vez tiene que dividir su atención entre ellas; ver ***Hacer varias cosas a la vez*** más adelante.

Algunas acciones automáticas habituales son:

- **Ponerse de pie:** En circunstancias normales no es necesaria una tirada para levantarse de una silla o del suelo. Esas acciones requieren tiradas sólo si alguien está intentando impedir que el personaje se levante o cuando éste se enfrenta a riesgos como hielo, aceite u otro impedimento similar.
- **Movimiento normal:** En la mayoría de circunstancias, el personaje puede pasar sin necesidad de hacer tiradas. Como con las otras situaciones, esas tiradas sólo tienen lugar cuando hay algún riesgo o cuenta atrás implicada. Para encontrar las velocidades de movimiento, ver más adelante.
- **Hablar, escribir o enviar mensajes de texto de forma normal:** A menos que estés tratando de lograr algo vital con las palabras, no es necesario mucho tiempo ni una tirada para hacer una afirmación corta o mantener una breve conversación. Por supuesto, los discursos y debates largos *sí* llevan su tiempo (no puedes dar un emocionante discurso sobre las maravillas de la alquimia taoísta en unos pocos segundos) y se tarda más en teclear o enviar mensajes de texto que en hablar. Bajo ciertas circunstancias, tendrías que hacer una tirada para decir, mecanografiar o escribir algo complicado cuando estás bajo presión… especialmente si estás tratando de lidiar con el autocorrector mientras envías un ritual de expulsión a un amigo que está siendo atacado.
- **Asir herramientas o armas:** Los magos tienden a mantener las herramientas de sus Artes al alcance de la mano, especialmente cuando saben que van a situaciones hostiles. Así, es posible tomar ciertos instrumentos (pistolas, cuchillos, patas de paloma momificadas que cuelgan de una cadena, etc.) en un turno y sin tirada.

  Sin embargo, ciertas herramientas y armas son más difíciles de manejar: calderos, portátiles, una bolsa de dados enterrada en el fondo de la mochila… ese tipo de cosas. En ese caso, la acción usada para sacarlas o ponerlas en uso podría llevar más de entre tres y diez segundos. Por ejemplo, una pistola se saca rápido y es fácil de usar, mientras que una ametralladora del calibre 7,62 mm no. Para usar ciertos instrumentos se requiere tiempo. Sin duda podrías beber una poción o apuntar una varita en cuestión de segundos, pero teclear el *script* de un virus hecho a medida o trazar el Séptimo y Último Pentáculo del Sol requerirá algo más de tiempo y probablemente exigirá una tirada para asegurarse de que no metas la pata en el proceso.

  Para sacar un instrumento o arma y usarlo en el mismo turno tienes que dividir tus reservas entre acciones. De nuevo, ver ***Hacer varias cosas a la vez***.
- **Arrancar un vehículo:** No se necesita una tirada ni mucho tiempo para arrancar un automóvil normal. Por supuesto, poner en marcha un tanque o un avión es otra cuestión: podría llevar varios minutos poner en funcionamiento todos los sistemas esenciales. De la misma forma, tampoco suele ser necesaria una tirada para desplazarse a menos que haya implicada alguna complicación (conducir en carreteras heladas, un combate aéreo o dejar atrás a una manada de malhechores "guerreros de la carretera", por ejemplo). Para esas situaciones, ver ***Acciones dramáticas***, ***Riesgos ambientales*** y ***Sistemas para vehículos*** en este mismo capítulo.
- **Posponer tu acción:** Si quieres que tu personaje retrase su acción hasta después de que otros personajes hayan actuado, sólo tienes que decir "*dejo mi acción para más tarde*". Al ceder tu turno o retrasar una acción guardas tu actividad hasta el final del turno. Sin embargo, si no usas esa acción en ese turno, no actúas en el mismo. Si todo el mundo pospone su acción en el turno, entonces nadie actúa.

Hacer varias cosas a la vez

En el calor del momento, los personajes a menudo intentan hacer varias cosas a la vez. Sin embargo, eso significa que tienen que dividir su atención entre ellas. En términos de juego esto implica ***Acciones múltiples*** **(descritas en el Capítulo Ocho, pág. 388-389)** o el uso de un efecto de Tiempo 3 que te permita moverte más rápido de lo usual.

Movimiento

Los magos se desplazan a pie, en coche, a golpe de ala, con *jetpacks*, motocicletas y cualquier otra cosa que sean capaces de emplear. La Magia de alto nivel de Correspondencia incluso les permite ir de un sitio a otro sin pasar por el espacio intermedio; sin embargo, eso es bastante inusual y se trata en el siguiente capítulo. La mayor parte de las veces, los Despertados se mueven más o menos de la misma forma en la que lo hacemos todos: a pie o en vehículos que cubren el espacio entre A y B.

La ***tabla Velocidades de movimiento*** indica aproximadamente cuánta distancia se moverá tu personaje en un único turno cuando camina, corre, nada o vuela. En un turno, puede desplazarse hasta a la mitad de su velocidad de carrera y seguir

Velocidades de movimiento

En la mayoría de las circunstancias, un humano medio puede caminar, trotar o correr a la velocidad indicada a continuación. En la sección de ***Acciones dramáticas*** se puede encontrar más información sobre escalar.

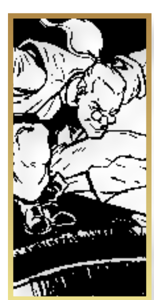
Movimiento	Distancia
Caminar	7 metros o yardas.
Trotar	12 + Destreza metros o yardas.
Correr	20 + (3 x Destreza) metros o yardas.
Nadar	8 + Destreza (sin Habilidad) / 12 + Destreza (con Habilidad) metros o yardas.
Volar	Entre 10 y 20 metros o yardas.
Escalar	Normalmente 3,3 metros (10 pies) por éxito; entre 4,5 y 6 metros (15 y 20 pies) en condiciones ideales; 1,5 metros (5 pies) por éxito en malas condiciones.

actuando sin penalización; si se mueve más de eso, tendrá que reducir su reserva de dados en uno por cada metro o yarda más.

Por lo general, un personaje puede moverse a su velocidad máxima durante un minuto o dos (aproximadamente unos 10 turnos) por cada punto de Resistencia que posea. Los personajes que han alcanzado el nivel de Salud Lesionado o menor se mueven a la mitad de su velocidad normal. Un movimiento extremadamente intenso (saltar, nadar, correr al límite de la propia capacidad) puede dividir por dos, o incluso más, la duración del movimiento normal si además el personaje está esquivando balas, atravesando grandes olas o escapando de las jaurías del infierno. Para continuar más allá de esos límites a menudo será necesaria una tirada de Resistencia o Fuerza de Voluntad, lo que sea mayor. Un fracaso en esa tirada y el cuerpo del mago cede, tropieza o se para de alguna otra forma chirriante.

Las reglas que lidian con el funcionamiento y uso de los vehículos se encuentran en ***Sistemas para vehículos*** (pág. 458-462).

Parte II: Acciones dramáticas



"Drama" significa "interpretar". Así pues, siempre que sea posible, las acciones de tu personaje pueden convertirse en oportunidades para interpretar. Sin embargo, en esas ocasiones en las que no puedes representar los actos de tu personaje, cuando es más elocuente que tú, cuando es mucho más fuerte que tú, alguien saca el acero o salta al lomo de un dragón, es el momento de que los dados ayuden a contar la historia.

Las siguientes *acciones dramáticas* reflejan tareas que requieren de capacidad física, social o mental. Cuando describas lo que tu personaje hace en la historia, consulta la ***tabla Acciones dramáticas*** presentada más adelante, suma los Rasgos apropiados y tira contra la dificultad indicada. En ciertos casos, esa tirada podría ser *extendida* o *enfrentada*, como se explica en el capítulo anterior; en esas situaciones, el esfuerzo continuado y su éxito o fracaso final se representan mediante varias tiradas.

Como se muestra en la ***tabla Grados de éxito*** en el **Capítulo Ocho** (pág. 387), puedes tener éxito por un escaso margen, hacerlo con soltura o lograr la perfección, dependiendo del número de éxitos que obtengas en una tirada para una acción determinada. Especialmente en lo que se refiere a acciones físicas, actuaciones artísticas o científicas u ocasiones sociales, la diferencia entre un éxito marginal y un triunfo extremo puede tener un gran efecto sobre la dirección de la historia y los personajes implicados. Un único éxito en un duelo de miradas, por ejemplo, podría tener como resultado un entrecejo fruncido y un gruñido al apartarse, mientras que una victoria por cinco éxitos podría asustar al rival hasta el punto de hacerlo encogerse de miedo, salir corriendo y evitarte de ahí en adelante.

La ***tabla Acciones dramáticas*** tiene varias columnas:

- **Acción** indica qué está haciendo el personaje.
- **Rasgos** muestra los Rasgos que usar para la reserva de dados.
- **Dificultad** proporciona una dificultad básica para la tirada. El número puede aumentar o disminuir dependiendo de las circunstancias.
- **Descripción** indica qué tipo de tirada hacer. Si la tarea implica algunos Rasgos o elementos adicionales, también se encontrarán en esta columna.
- A muchas tareas se les han añadido **Notas** que se indican con un número y muestran opciones o excepciones para la tirada correspondiente. Esas notas pueden encontrarse al final de la tabla.

Por supuesto, la ***tabla Acciones dramáticas*** no abarca todas las acciones posibles, pero te dará algo con lo que trabajar mientras tus héroes avanzan en el relato. Si tienes que resolver alguna tarea que no está en la lista, busca una acción similar en la tabla y úsala como guía para tu tirada y tu dificultad.

La tabla, dividida en varias secciones, muestra diferentes tipos de acciones y las tiradas asociadas.

Acciones físicas

Aun cuando tú no puedas trepar por una pared, los dados pueden hacerlo por ti. Esta sección se ocupa de las hazañas de fuerza, resistencia y agilidad. La mayor parte de ellas son obvias; sin embargo, con **aguante**, alguien intenta soportar traumas físicos, mentales o emocionales (torturas, ordalías, depresión, enfermedad, etc.) sin ceder al dolor o la fatiga. **Artes malabares** se refiere al uso de algún elegante accesorio como muestra de habilidad (aro, mazas, *pois*, bastones, etc.) y **demolición** refleja la destrucción de objetos mediante la fuerza bruta **(ver también *Romper cosas*, pág. 439-440)**.

Arte y ciencia

La sección de arte y ciencia ayuda a tu personaje a diseñar y ejecutar trabajos creativos especializados. En muchos casos, esas creaciones pueden sencillamente narrarse o interpretarse; sin embargo, cuando hay mucho en juego (digamos, intentar impresionar a un público difícil, reparar una máquina del tiempo estropeada o invocar un hechizo mediante una danza ritual) superar una tirada o dos puede resolver el asunto en cuestión.

En la tabla, **actuación** refleja una actividad artística (danza, canto, contar chistes, etc.), **comprensión**, por su parte, representa el discernimiento de misterios, acertijos o Cosas-que-el-Hombre-no-Debería-Conocer; en esas situaciones podría ser mejor obtener un grado moderado de éxito que comprender todas las implicaciones de lo que se está examinando; especialmente en el mundo Despertado, comprender esas cosas puede volver loco a un hombre cuerdo… Ver ***Cosas que el hombre no debería conocer*** en la sección de ***Salud y lesiones*** **(pág. 407)**. **Computación** refleja las tareas típicas de la informática, **diseño** la fase de investigación y tormenta de ideas y **documentación** el tiempo y el esfuerzo invertidos en encontrar los datos necesarios para el proyecto en el que estás trabajando. **Evaluación** entra en juego cuando tratas de juzgar el trabajo de otro, ***hackeo*** implica asaltar un sistema informático; **invención** representa el proceso de prueba y error que implica la tecnología creativa; y **juego** se usa en competiciones de estrategia o habilidad, ajedrez, coches, concursos de adivinanzas, etc. **Navegación** representa la actividad general en Internet por medio de una computadora; **programación** lidia con el establecimiento o cambio de comandos en un sistema basado en datos y **remiendo** engloba pequeños arreglos cuando la tecnología falla. **Reparación** abarca el mantenimiento y los arreglos y **trabajo manual** representan el acto físico de hacer algo nuevo (esculpir, codificar, cablear, pintar, forjar, etc.); dependiendo de lo que quieras hacer, podría llevar minutos, horas, días o más tiempo.

Para más detalles sobre los sistemas para tecnología, artesanía y otros temas relacionados, ver los diferentes apartados de la ***Parte V: El mundo tecnológico***.

Ocasiones sociales e intriga

Los magos astutos saben cómo moverse en la jungla social. En las sombras de esa jungla, la gente intercambia códigos y rumores y hacen circular venenos físicos y emocionales. Así, cuando tu mago quiere intimidar a un rival, impresionar a un cliente o conseguir compañía para la noche, entran en juego las siguientes tareas y tiradas.

En términos de juego, **chismorreo** comienza rumores y extiende calumnias. **Criptografía** se refiere a crear o descifrar códigos, una actividad que suele exigir la adquisición de conocimientos especializados antes incluso de que puedas considerar el intento. Un **duelo de miradas** decide las disputas sobre la predominancia social, mientras que **elocuencia** representa los discursos impresionantes y la destreza verbal y **engaño** indica lo bien que puedes detectar o contar una mentira. **Envenenamiento** te permite deslizar sustancias peligrosas en bebidas, comidas u otros soportes; **impresión** gana el favor de otra persona. **Interpretación** te permite comprender un lenguaje o un comportamiento que no terminas de entender e **interrogatorio** te ayuda a obtener información de alguien que preferiría no compartirla contigo. **Percepción de intrusos** ayuda a atrapar a la gente en el acto de intentar pasar junto a ti sin ser vista y **percepción sobrenatural** sirve para percatarse de fenómenos místicos y paranormales como auras o Resonancia. **Seducción** refleja la manipulación emocional (sexual o no); **simulación** determina el éxito o el fracaso de un intento de confusión. Por último, el brutal arte de la **tortura** refleja el uso efectivo de los medios de interrogatorio ampliados y el suplicio artístico, actividades repugnantes pero desafortunadamente populares en la era de las guerras del terror.

Las actividades sociales funcionan mejor cuando se combinan interpretación y descripciones imaginativas con una tirada o dos que reflejan las cosas que no puedes hacer en persona. En muchos casos, esas tiradas representan minutos u horas de esfuerzo; ni siquiera entre los Despertados hay muchos con la capacidad de revisar un código de un momento a otro o hacer que otro quede mal en pocos segundos. Muchas tiradas Sociales implican *acciones enfrentadas* (ver capítulo anterior) para superar las réplicas del objetivo. Sin embargo, en algunos casos la regla de éxito automático (de nuevo, ver **Capítulo Ocho**) podría eliminar la tirada por completo; después de todo, un mago con ocho dados en su reserva de Apariencia + Seducción podría seducir a la mayoría de la gente con sólo mirar hacia ella.

Transporte

Especialmente en el siglo XXI, la gente monta en cosas para desplazarse de un lugar a otro. Si conduces, pilotas, vuelas en escoba o montas en una bestia, estas tiradas podrían entrar en escena.

Cabalgar refleja tu capacidad de manejar una montura viva. **Conducción** representa el manejo de vehículos motorizados, aunque para ciertos transportes (camiones, motocicletas, etc.) podrían ser necesarios 2 o 3 puntos en Conducir. **Evasión** permite escapar de una persecución a pie o en un vehículo. **Navegación** es tu habilidad para manejar un vehículo acuático. **Persecución** te permite perseguir a alguien y **Pilotaje** es básicamente lo mismo que conducción, pero a los controles de un complicado y especializado vehículo aéreo. **Vuelo** representa el uso de objetos que permiten volar (alfombras, *jetpacks*, etc.), alas o levitación.

Los vehículos especialmente grandes o complejos, por supuesto, quedan fuera de la capacidad de una sola persona. ¡Nadie puede manejar una nave espacial o un portaaviones sin ayuda! En ese caso, la Habilidad relacionada combinada con un Atributo Mental permite saber cómo se controla el vehículo y podría ayudar a decirles a otras personas cómo manejarlo. Sin embargo, en muchos casos el personaje necesitará un Rasgo específico o una Especialidad para poder tener la menor idea de cómo manejar

cierto tipo de vehículo. ¡Tu capacidad de llevar una barca motorizada no te va a ayudar mucho en el puente de un transatlántico!

Para las reglas relacionadas con los propios vehículos, ver ***Sistemas para vehículos*** (pág. 458-462).

Acciones dramáticas

Acción	Rasgos	Dificultad	Descripción
		Acciones físicas	
Aguante	Fuerza de Voluntad o Resistencia	+3 (varía)	Estándar o enfrentada; ver **tortura**
Artes malabares	Destreza + Atletismo	5-9	Estándar; 1 tirada por actuación
Caza	Percepción + Supervivencia#1	7-9	Extendida; 1 tirada = 1-3 horas
Demolición	Fuerza + Atletismo	(varía)	Extendida; 1 tirada por impacto
Escalada	Destreza + Atletismo	(varía)#2	Extendida; 1 éxito = 1,5 metros (5 pies)
Forrajeo	Percepción + Supervivencia	7-9	Extendida; 1 tirada = 2-5 horas
Infiltración	Destreza + Sigilo	#3	Estándar; ver ***percepción de intrusos***
Levantar peso	Fuerza o Fuerza de Voluntad	(varía) ver tabla hazañas de Fuerza	
Natación	Resistencia + Atletismo o Nadar	(varía)	Extendida; 1 éxito = 10 minutos; para la velocidad, ver ***Velocidades de movimiento***
Persecución	Destreza + Atletismo	6	Enfrentada y extendida
Salto	Fuerza	3	Estándar; vertical: 60 centímetros (2 pies) / éxito, horizontal: 1,20 metros (4 pies) / éxito
		Arte y ciencia	
Actuación	Manipulación + Arte#4	(varía)	Estándar
Comprensión	Inteligencia + Enigmas o Esoterismo	(varía)	Estándar
Computación	Inteligencia + Informática	(varía)	Estándar o extendida
Diseño	Inteligencia + Artesanía #5	(varía)	Extendida
Documentación	Inteligencia + Documentación#6	#7	Extendida
Evaluación	Percepción + Arte o Artesanía	(varía)	Estándar
Hackeo	Inteligencia o Astucia + Informática	#8	Extendida y enfrentada
Invención	Inteligencia + Artesanía o Tecnología	(varía)	Extendida
Juego	Percepción + Subterfugio#9	(varía)	Enfrentada
Navegación	Percepción + Informática	#7	Extendida
Programación	Inteligencia + Informática	#8	Extendida
Remiendo	Astucia + Tecnología	(varía)	Estándar
Reparación	Inteligencia + Tecnología	(varía)	Extendida
Trabajo manual	Destreza + Artesanía#5	(varía)	Extendida; 1 tirada = un día, una semana o un mes, dependiendo de la tarea

Acciones dramáticas (continuación)

Ocasiones sociales e intriga

Chismorreo[#10]	Manipulación + Subterfugio	7	Estándar
Criptografía	Inteligencia + Conocimiento	8	Extendida[#11]
Duelo de miradas[#10]	Carisma + Intimidación	8	Enfrentada, Fuerza de Voluntad del objetivo
Elocuencia[#10]	Carisma + Expresión	7	Estándar
Engaño[#10]	Manipulación + Subterfugio	[#12]	Enfrentada
Envenenamiento	Destreza + Callejeo	[#12]	Estándar
Impresión[#10]	Carisma + Etiqueta	(varía)	Estándar
Interpretación	Percepción + Empatía	(varía)	Estándar
Interrogatorio[#10]	Manipulación + Intimidación	6	Enfrentada, Fuerza de Voluntad del objetivo
Percepción de intrusos	Percepción + Sigilo	8	Enfrentada; ver ***infiltración***
Percepción sobrenatural	Percepción + Consciencia	(varía)	Estándar
Seducción[#10]	Manipulación + Subterfugio o Seducción	[#12]	Enfrentada, Fuerza de Voluntad del objetivo
Simulación[#10]	Manipulación + Callejeo	[#12]	Estándar
Tortura[#10]	Manipulación + Tortura	6	Enfrentada; ver ***aguante***[#13]

Transporte

Cabalgar	Destreza + Montar	[#14]	Estándar
Conducción	Destreza + Conducir	[#14]	Estándar
Evasión	Destreza + método de transporte	[#14]	Enfrentada[#15]
Navegación	Astucia + Artesanía (Náutica)	[#14]	Estándar
Persecución	Destreza + método de transporte	[#14]	Enfrentada[#16]; ver ***evasión***
Pilotaje	Destreza o Astucia + Pilotar	[#14]	Estándar
Vuelo	Destreza + Volar o Jetpack	[#14]	Estándar

Notas

#1 = Inteligencia puede reemplazar a Percepción para representar ingenio.

#2 = Una dificultad variable es normalmente 6, pero puede aumentar o disminuir dependiendo de las circunstancias.

#3 = La Percepción + Consciencia del observador; también puede ser establecida por las condiciones: mayor para condiciones con luz o espacios abiertos y menor por oscuridad o cobertura.

#4 = Manipulación puede ser reemplazada por Destreza, Resistencia, Carisma o Apariencia, dependiendo del tipo de actuación. Es posible usar Expresión, Intimidación o Seducción para compensar la falta de habilidad.

#5 = Artesanía representa el Rasgo apropiado; también podría ser Arte o un Conocimiento.

#6 = Documentación puede ser reemplazada por Callejeo (para "trapos sucios"), Etiqueta (alta sociedad), Informática (para búsquedas por computadora) u otros Conocimientos apropiados (Esoterismo, Investigación, etc.).

#7 = Depende de la accesibilidad de la información: 4 = muy accesible; 6 = accesible con normalidad; 8 = difícil de encontrar; 9 + umbral de éxitos = secreta, confidencial o considerada perdida.

#8 = Depende del sistema que debe ser *hackeado*; para más detalles, ver las reglas ampliadas de informática en el **Libro de los Secretos**.

Acciones dramáticas (continuación)

#9 = O un Conocimiento relacionado con el juego en concreto. Podría tratarse también de Manipulación + Intimidación (para farolear); Percepción + Intuición (para interpretar la reacción del oponente); o Inteligencia + Enigmas (para resolver un rompecabezas).

#10 = Cualquier Rasgo Social sirve; Carisma refleja fuerza de personalidad, es evidente qué hace Manipulación y Apariencia te permite aprovechar tu belleza.

#11 = *Conocimiento* se refiere al Rasgo necesario para codificar o decodificar la información. Ejemplos típicos podrían ser Esoterismo (especialidad apropiada), Ciencias (disciplina apropiada) u otros campos. Para descifrar un código sin la información apropiada puedes usar Informática (para acceder a bases de datos) a +3 de dificultad y multiplicando por dos los éxitos necesarios; descifrar un código cuando *tienes* la información acelera el proceso considerablemente. Crear o descifrar códigos complejos es una acción extendida cuyas tiradas representan un día, una semana o un mes dependiendo de la complejidad del código. Muchos cifrados modernos no pueden ser decodificados *sin* computadoras, y se tarda días o semanas en desentrañarlos de todas formas.

#12 = La dificultad es la Astucia + Subterfugio del observador.

#13 = El torturador hace una tirada por turno. Cada escena de tortura mental le cuesta a la víctima un punto de Fuerza de Voluntad temporal. Cada escena de tortura física le causa un nivel de Salud de daño contundente o letal (dependiendo del método utilizado; el tormento intenso causa dos niveles por escena). La tortura intensa o letal reduce en 2 la dificultad del torturador. Con un fracaso en la tirada se obtiene información errónea, la mente del objetivo se quiebra o posiblemente éste muera.

#14 = La dificultad depende de las condiciones del viaje, de 3 o 4 en condiciones de calma a 9 + umbral de éxitos en situaciones de peligro.

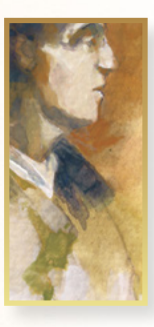
#15 = A pie, el objetivo puede usar Destreza + Sigilo (o Astucia + Sigilo para ocultarse tras cobertura). La tirada del perseguidor se resiste con Percepción + Subterfugio y el perseguidor debe vencer para encontrar al objetivo.

#16 = El perseguidor intenta igualar o superar los éxitos del objetivo; éste intenta perder al perseguidor. El objetivo comienza con una ventaja de entre uno y cuatro éxitos (a pie, un éxito = 2 metros o yardas; en automóvil, 10 metros o yardas; en grandes vehículos, 50 metros o yardas). Cada éxito del perseguidor elimina uno del objetivo. Si el perseguidor iguala o supera los éxitos del objetivo, lo atrapa; si el objetivo sobrepasa el doble de los éxitos del perseguidor, escapa.

Hazañas de fuerza

Reserva de dados	Hazaña	Peso
1	Estrujar una lata de refresco	20 kg (40 libras)
2	Romper una silla	45 kg (100 libras)
3	Echar abajo un puerta de madera	115 kg (250 libras)
4	Romper una plancha de madera	180 kg (400 libras)
5	Reventar una puerta antiincendios de metal	295 kg (650 libras)
6	Lanzar una motocicleta	360 kg (800 libras)
7	Volcar un coche pequeño	410 kg (900 libras)
8	Romper una tubería	455 kg (1000 libras)
9	Perforar una pared de cemento	545 kg (1200 libras)
10	Rasgar un contenedor de acero	680 kg (1550 libras)
11	Atravesar una plancha de metal de 2,5 centímetros (1 pulgada)	910 kg (2000 libras)
12	Romper una farola	1360 kg (3000 libras)
13	Lanzar un monovolumen	1815 kg (4000 libras)
14	Lanzar un todoterreno	2265 kg (5000 libras)
15	Lanzar una camioneta *pickup*	2720 kg (6000 libras)

Parte III: Salud y lesiones



Los magos se enfrentan a un mundo peligroso. Aparte de la violencia común de las calles mortales, están sus políticas internas, la locura que deforma la realidad y los ocasionales estallidos de pura brutalidad; es sencillo resultar herido y casi igual de fácil morir. En un mundo aparentemente definido por monstruos, un mago debe mantener la cabeza fría, ser listo y evitar el derramamiento de sangre siempre que pueda. Pero, dado que eso *no* suele ser posible, existe el Rasgo Salud para reflejar el espacio que hay entre encontrarse perfectamente y caminar hacia la Luz.

Como ya se señaló en la entrada del Rasgo ***Salud*** en el **Capítulo Seis**, este Rasgo representa la condición del personaje. Conforme las heridas lo van deteriorando, vas haciendo ciertas marcas en la tabla de Salud para anotar el estado actual. Las barras (/) indican *daño contundente*, las equis (X) *daño letal* y los asteriscos (*) *daño agravado*. Cada uno representa un tipo diferente de daño. Conforme el Rasgo disminuye, lo hacen también tus reservas de dados. Por suerte, la Magia y la medicina pueden curar esas heridas. Aun así, los magos son frágiles en comparación con el resto de la Gente de la Noche. Cosas de las que un hombre lobo se reiría pueden matar a un mago con facilidad.

Tipos de lesiones

Como ya se ha indicado en el apartado de ***Salud*** (y como se reiterará por razones de claridad en el apartado de ***Combate***), diferentes ataques y peligros causan distintos tipos de heridas. Las tres clases de daño descritas a continuación reflejan tanto el trauma inicial como el tiempo y el esfuerzo requeridos para que sanen.

Daño contundente

El daño contundente, consecuencia de traumas dolorosos, pero a los que es posible sobrevivir, representa los efectos del impacto de objetos romos, pequeñas caídas, ataques psíquicos, heridas de peleas a puñetazos, gases incapacitantes, enfermedades poco importantes, la mayor parte de las drogas y otros daños que una persona normal podría resistir. En la historia, el daño contundente toma forma de hemorragias nasales, moratones, articulaciones doloridas, visión borrosa, etc. Es *posible* morir a causa del daño contundente, pero no es probable.

La mayor parte de los personajes pueden al menos intentar *absorber* el daño contundente, esto es, aguantarlo con el Rasgo Resistencia. Las reglas sobre la absorción de daño están en la sección de combate; por ahora sólo tienes que recordar que alguien con alta Resistencia puede aguantar mucho daño contundente.

Sin embargo, *hay* límites. Cuando un personaje llega al nivel de Salud Incapacitado debido al daño contundente, está en problemas. Aunque sigue pudiendo intentar absorber el daño

Curación de daño

Nivel de Salud	***Tiempo de recuperación****
Daño contundente	
De Magullado a Herido	Una hora.
Malherido	Tres horas.
Tullido	Seis horas.
Incapacitado	Doce horas.
Daño letal y agravado	
Magullado	Un día.
Lastimado	Tres días.
Lesionado	Una semana.
Herido	Un mes.
Malherido	Dos meses.
Tullido	Tres meses.
Incapacitado	Cinco meses.

Los tiempos de recuperación son acumulativos; ver* ***Recuperación* *más adelante.*

Tabla de Salud

Nivel de Salud	**Penalización a la reserva de dados***	**Penalización al movimiento**
Magullado	0	Dolor e inflamación leves; un poco machacado, pero por lo demás bien.
Lastimado	–1	Cortes, moratones, dolores, quizá alguna pequeña hemorragia, pero nada grave.
Lesionado	–1	Heridas poco importantes pero dolorosas que limitan la velocidad del personaje a la mitad de lo normal.
Herido	–2	Heridas notables que lo dejan muy perjudicado; el personaje puede caminar, pero no correr.
Malherido	–2	Daño externo e interno significativo; el personaje puede renquear (3 metros o yardas por turno), pero no moverse de forma normal.
Tullido	–5	Heridas catastróficas; el personaje sólo puede arrastrarse (un metro o yarda por turno).
Incapacitado	N/A	El personaje está inconsciente debido al dolor y el trauma; no puede moverse.
Muerto	N/A	Otra alma que va al encuentro del Gran Misterio.

**No afecta a las tiradas de Avatar, absorción o Areté.*

contundente que reciba a continuación con su Resistencia, el siguiente nivel de daño contundente (que normalmente se marca con una barra) se anota en lo alto de la tabla de Salud con una equis. Si el personaje sigue recibiendo daño contundente, las equis van bajando en la tabla. Cuando la tabla está completamente llena de equis de arriba a abajo, entonces el siguiente nivel de cualquier tipo de daño que reciba lo mata. Así que sí, aunque no es fácil, es *posible* matar a un personaje a base de puñetazos y patadas.

Los personajes se recuperan antes del daño contundente que de otros tipos de daño. Para más detalles, ver ***Curación de daño*** (pág. 408-409) y la ***tabla Curación de daño***.

Daño letal

La gente puede recibir un puñetazo en la cara y salir ilesa; sin embargo, una navaja en la barriga es otra historia. El daño letal representa las heridas producidas por armas de fuego y de filo, caídas desde mucha altura, impactos de objetos afilados, quemaduras eléctricas, heridas punzantes, venenos letales, enfermedades mortales y otros heraldos de la muerte. Con la excepción potencial de la opción ***Daño cinemático*** (ver pág. 412), un personaje medio *no puede* absorber daño letal. Es probable que éste cause su muerte.

Igual que antes, anota en la tabla de Salud los niveles de daño letal con una equis. Cada nivel representa heridas de mayor gravedad. Esas lesiones también tardan más en sanar y el estado del personaje podría empeorar si no recibe cuidados médicos (superando una tirada de Inteligencia + Medicina) para estabilizar los traumas sufridos.

En todos los niveles a partir de Lastimado, las heridas letales no tratadas empeoran a un ritmo de un nivel de Salud al día. Un personaje Herido, por ejemplo, cae a Malherido al día siguiente, a Tullido un día después y a Incapacitado un día más tarde hasta que sus heridas sean estabilizadas. Si el daño letal cae más allá de Incapacitado, debería ir buscando un arpa o un tridente: se acabó.

El daño letal tarda en curarse si es tratado con cualquier método menos efectivo que la Magia de la Esfera Vida. La ***tabla Curación de daño*** anterior muestra cuánto tiempo más cuesta recuperarse del daño letal que hacerlo del contundente. Como opción para el Narrador, las heridas letales que llevan a un personaje hasta Malherido, Tullido o Incapacitado pueden dejar cicatrices permanentes incluso después de que se hayan recuperado esos niveles de Salud.

Daño agravado

El "daño aaagghravado" representa las heridas más terribles que puede sufrir una persona: fuego, ácido, toxinas virulentas, colmillos de vampiro, radiación, explosiones y atrocidades físicas semejantes. A nivel metafísico, ese daño rompe el Patrón que mantiene estable a un ser vivo… de lo que se deduce que los Efectos de Vida 3 y Entropía 4 infligen daño agravado al deshacer ese Patrón. Por suerte, Vida 3 también puede reparar un Patrón dañado; para el tratamiento es necesaria Magia vulgar y un punto de Quintaesencia por nivel de Salud curado, pero es una gran mejora en comparación con la muerte.

Como sucede con el letal, la mayoría de los seres físicos son incapaces de absorber daño agravado. Ciertos tipos de protección (blindaje acorazado, sustancias endurecidas mediante Magia de Cardinal y de Materia, o materiales muy densos como cajas fuertes de plomo o mamparos de acero) pueden resistir daño agravado, pero la carne normal no. Sólo el tiempo y la Magia pueden curarlo; la medicina proporciona tratamientos a largo plazo, pero no puede sanarlo a corto plazo con primeros auxilios (ver el recuadro de la opción ***Remiéndalos***).

Regla opcional: Cosas que el hombre no debería conocer

Los magos son un puñado de cabezotas. Al fin y al cabo, se dedican a abrir puertas que pocas personas pueden siquiera percibir. Aun así, es mejor que ciertos misterios permanezcan ocultos. Como *regla opcional*, el Narrador puede decidir que un personaje ha visto o comprendido demasiado.

Cuando uno se enfrenta a enigmas demasiado horribles o extraños, el Narrador puede pedir una tirada de Fuerza de Voluntad a los personajes implicados. Los magos están acostumbrados a esas cosas, así que mientras que un mortal normal haría una tirada a dificultad 8 o 9 cuando se encuentra con abominaciones cósmicas, un mago lo haría a dificultad 6 o 7, quizá menos. *Algunos* misterios o actos siguen siendo tan catastróficos para la salud mental que incluso un mago necesita al menos un éxito a dificultad 8 o 9, mientras que un mortal debe obtener tres éxitos o más contra esa misma dificultad. Este tipo de situaciones deberían ser *bastante* infrecuentes. Sin embargo, si no existieran, los Merodeadores y los Nefandos serían mucho menos aterradores… y *numerosos*.

En estas situaciones, un fallo en la tirada de Fuerza de Voluntad podría hacer que el personaje se desmayase (con independencia de su sexo), quedase petrificado presa de una terrible fascinación o huyese. Más tarde el personaje sufre pesadillas, temblores u obsesiones enfermizas. Si el resultado de la tirada fue un simple fallo, los efectos desaparecen pronto. Sin embargo, si el jugador obtuvo un fracaso, los efectos podrían conducir más tarde a un Defecto Psicológico, una Búsqueda terrorífica o quizá incluso al Silencio una vez que el mago ha tenido tiempo de procesar completamente las implicaciones de su experiencia (para más detalles sobre las Búsquedas, ver el **Capítulo Siete**; para más detalles sobre el Silencio, el ***Capítulo Diez;*** para los Defectos, ver el **Apéndice II**). Por su parte, un mortal sin duda se quedaría angustiado por la experiencia y podría volverse loco de forma escandalosa o silenciosa **(ver *Sumideros de cordura* en la sección de los *Merodeadores* del Capítulo Cinco, pág. 242)**.

Hay que señalar que los magos y sus robustos compañeros siguen siendo inmunes al Delirio de los licántropos. Aunque un hombre lobo debería asustar hasta la médula a cualquier mago inteligente, los efectos mayores de pánico y alucinación descritos en **Hombre Lobo: el Apocalipsis** no cuentan como cosas que el hombre no debería conocer.

De nuevo, este tipo de cosas no deberían ocurrir a menudo. Sin embargo, dada la influencia del Vacío, los Caídos y los Locos, la amenaza de una potencial demencia puede añadir agudeza a una Senda Despertada.



En todos los demás aspectos, trata el daño agravado como si fuera letal. Se marca con un asterisco, se deteriora como el letal, tarda mucho en sanar y debe ser estabilizado si el personaje planea sobrevivir a heridas de consideración.

Trauma psíquico

En el mundo de los magos es posible sufrir tormento sin recibir ni un arañazo. Estos *traumas psíquicos* provienen de ataques mentales, tortura, libros abominables y conmociones emocionales que causan daño psicosomático. Si el daño normal representa los ataques contra la carne, el trauma psíquico representa los ataques contra la consciencia o el alma. Aunque es infrecuente en el mundo mortal, los Despertados se enfrentan a él con terrible regularidad.

En términos de juego, el trauma psíquico es daño contundente infligido mediante la Esfera Mente. En este caso, la Fuerza de Voluntad, y no la Resistencia, ofrece una tirada de absorción. Dada la fuerte voluntad de la mayoría de los Despertados, los ataques psíquicos tienden a ser tiradas enfrentadas y extendidas (ver ***Sistemas dramáticos: Tortura***), y no golpes inmediatos como los que infligen daño físico. Sin embargo, una persona no-Despertada puede sufrir gran dolor a causa de los ataques psíquicos; éstos pueden dejar fuera de combate a un personaje cuyo atormentador ni siquiera está a la vista. Los Nefandos, los Bata'a y los miembros del Nuevo Orden Mundial se especializan en estos ataques, y los Akashayana pueden usar Do para aplicar presión a la mente de una persona igual que a sus extremidades.

A discreción del Narrador, ciertas conmociones graves podrían causar algunos dados de trauma psíquico cuando los personajes se enfrentan a ***Cosas que el hombre no debería conocer*** (ver recuadro). Aunque no es probable que la conmoción mate a nadie, en esas situaciones se aplican las reglas normales del daño contundente, de modo que sería posible que una persona de voluntad débil muriera de horror o angustia. Alternativamente, un personaje Incapacitado podría acabar mentalmente enfermo, torturado por Defectos que reflejan su mente herida (ver *Defectos y Trastornos* en el Apéndice II, pág. 646-651). Por supuesto, estas cosas son infrecuentes, pero vale la pena tenerlas en cuenta en el extravagante mundo de la Magia.

Curación de daño

Como se muestra en la ***tabla Curación de daño***, los diferentes tipos de daño se curan a ritmos diferentes. Esos tiempos presuponen que un personaje herido descansa y tiene una atención médica básica; bajo condiciones especialmente buenas (como instalaciones con las últimas tecnologías, terapia médica especializada o uso ininterrumpido de un espacio curativo) los tiempos indicados podrían ser uno o incluso (en las circunstancias ideales) dos grados menores.

Incluso en ese caso, el tratamiento médico (es decir, la ayuda de un personaje que tenga Medicina 2 o más) es esencial para las heridas contundentes de nivel Herido o peor y las heridas letales o agravadas de nivel Lesionado o peor. Sin ese tratamiento, el personaje herido sufre una discapacidad más o menos permanente hasta que alguien con Vida 3 o más pueda curar el daño con Magia. Las infecciones, los traumas en los tejidos internos, los desgarros en tendones y otros problemas

Regla opcional: Reméndalos

En los relatos con combates de alta intensidad, tu grupo podría tener que ser remendado y enviado de vuelta a la acción mucho antes de que sus heridas se curen realmente. Con esta *regla opcional*, un personaje con Medicina 3 o más y el equipamiento médico adecuado puede curar cierto grado de daño letal durante el tiempo suficiente como para que sus pacientes regresen a la lucha.

Tirando Astucia + Medicina a dificultad 8, un médico puede remendar un nivel de daño letal por éxito. Sin embargo, al final de la aventura el personaje herido necesitará al menos dos meses para recuperarse de sus heridas y el doble de ese tiempo por cada vez que lo remienden en la misma historia (dos meses por la primera vez, cuatro meses la segunda, ocho meses la tercera, etc.). Un personaje remendado sigue actuando con una penalización de –1 a todas las reservas de dados excepto las de Areté y absorción: le duele mucho. No se puede remendar de esta manera a los personajes con Resistencia 1 o 2; los que alcanzan el nivel de Salud Tullido o Incapacitado no pueden ser remendados en absoluto. Se puede hacer un intento por cada punto de Resistencia que tenga el personaje herido; por ejemplo, un mago con Resistencia 3 podría ser remendado un máximo de tres veces antes de que sus heridas sobrepasen la habilidad del sanador.

Un fracaso en la tirada de remiendo hace que el estado del paciente empeore en un nivel. Además, cada vez que se remiende a un personaje de esta forma, el Narrador puede pedirle al jugador que haga una tirada de Resistencia a dificultad 8; un fallo indicaría un Defecto permanente debido al trauma (ver el **Apéndice II** para encontrar Defectos apropiados). El personaje sufrirá en cualquier caso efectos a largo plazo a causa de esas medidas apresuradas a menos que se use Magia de Vida para corregir el problema más tarde.

Como sucede en la vida real, la opción de remendar a los personajes supone un apaño rápido con consecuencias a largo plazo; sin embargo, ofrece esperanza para las cábalas desesperadas que se enfrentan a desafíos letales, pero carecen de acceso a Magia de Vida 3 u objetos curadores, a la vez que refleja la utilidad de la medicina en el campo de batalla cuando una larga recuperación no es una opción.

semejantes requieren de Magia de Vida o asistencia médica. El tiempo no puede curar las heridas graves por sí solo.

Tiempo de recuperación

Cuanto más herido estés, más tardarás en recuperarte. En el juego, los tiempos de recuperación indicados en la ***tabla Curación de daño*** se acumulan. Por ejemplo, si Jennifer Rollins recibe tres niveles de daño letal del pitbull del **Capítulo Ocho**, necesita 11 días para reponerse de los mordiscos y arañazos (1 día +3 días +1 semana = 11 días). Si además sufrió dos niveles más de daño contundente al escapar de la situación, entonces necesitará 4 horas para recuperarse del daño contundente, más 11 días para curarse las heridas del ataque del perro.

Curación Mágica

Por supuesto, la Magia de Vida puede sanar estas cosas como… por arte de magia. La Tecnocracia ha logrado tratamientos médicos que pueden regenerar tejidos dañados en cuestión de horas o incluso minutos, y los brujos y sanadoras sagradas especializados en Vida pueden imponer sus manos y llevar a una persona que está a las puertas de la muerte a estar completamente sana en nada de tiempo. Por supuesto, estas hazañas son Magia vulgar. Ni siquiera en el paradigma más tecnológico la gente puede sanar heridas de bala inmediatamente.

Como se decía antes, ciertas heridas son más fáciles de sanar que otras. Incluso con Magia de Vida 3 el sanador debe gastar un punto de Quintaesencia por nivel de Salud para curar daño agravado. Hay que restaurar el Patrón de la persona herida, y esa tarea exige energías fuera del alcance de lo que cualquier doctor o mago normal puede exhibir.

A nivel narrativo, las heridas golpean a tu personaje y a menudo le dejan cicatrices duraderas. La Magia puede obrar milagros, es verdad, pero el dolor de las heridas causadas por un cuchillo, las quemaduras y los tajos de horrores furiosos no se olvidan sin más cuando el Rasgo Salud se recupera. La carne desgarrada, los huesos rotos, los ligamentos retorcidos y los órganos dañados duelen mucho tiempo después de que las heridas iniciales hayan pasado a la historia. Así, al contrario que las rugientes criaturas a las que tan a menudo se enfrentan, los Despertados evitan los combates, ya que son perfectamente conscientes de lo frágiles que pueden ser.

Para más detalles sobre la Magia curativa, ver ***Medicina*** en la sección de ***Prácticas*** del **Capítulo Diez** (pág. 583).

Parte IV: Combate



Como dice Macklemore, vivimos en el umbral de la muerte creyendo que no nos va a tocar a nosotros. Esto es especialmente cierto para los Despertados, cuyas intensas intuiciones y poderes cuasi divinos los acercan más a los misterios de su propia mortalidad que para la mayoría de los demás. Se enfrente o no a un cíborg en un callejón oscuro (o *sea* el cíborg del callejón enfrentándose a algo aún peor), un mago tiene un fuerte sentido de la vida y la muerte. Cuando la violencia estalla, como sucede con excesiva frecuencia, sus efectos no pueden ser ignorados.

En los juegos, los combates tienden a convertirse en competiciones de tiradas de dados interrumpidas por consultas a las reglas y discusiones. Para que la acción avance y el drama se mantenga a un alto nivel, enfatiza las descripciones por encima de las mecánicas. Resalta el sudor en los ojos del héroe, el silbido de las balas y las esquirlas de yeso que las ráfagas de disparos hacen saltar por toda la habitación. Las muchas opciones presentadas a continuación



proporcionan algo más que hacer que limitarse a realizar otro ataque más y escuchar "*aciertas*" o "*fallas*". Dentro del mundo de tu crónica, tu mago puede ponerse a cubierto tras coches, tirarle ceniza a alguien a la cara, romperle una botella en la cabeza a algún idiota o desviarlo hasta la pared sin dar un solo puñetazo.

Preparado para la reyerta

La siguiente sección divide la violencia en varias categorías:

- **Magia y violencia** aborda la eterna cuestión: "¿Qué pasa cuando disparas un cañón de disrupción de plasma que supuestamente no ha sido inventado aún o le rajas la garganta a alguien para abrir una puerta al infierno?".
- **Combate a distancia** abarca las técnicas de ataque a largo alcance: armas de fuego, flechas, objetos arrojadizos, etc. Para luchar a distancia sin Magia, los personajes han de ser capaces de verse mutuamente. A menudo, cuando no eres capaz de ver no puedes acertar.
- **Combate cuerpo a cuerpo** trata el cercano y personal mundo de las patadas en la cabeza y las botellas de cerveza estampadas en la cara. Diversas subsecciones están dedicadas a la ***Pelea sucia***, las ***Artes marciales*** y el místico arte del ***Do***, la Senda Akáshica de la paz y la matanza.
- **Duelos Mágicos** presenta algunas pautas para resolver las disputas entre hechiceros, incluyendo el infame arte del certámen.
- **Peligros ambientales** incluye muchas otras formas de morir: caídas, fuego, venenos, etc.
- **Las tablas de sistemas de combate** resumen la información esencial sobre modificadores, armas y maniobras.

Orden de batalla

Con independencia del caos destructivo al que se enfrenten los personajes, el combate se divide en "turnos de acción" tal y como se describe al inicio de este capítulo.

Todos los personajes tiran su ***Iniciativa*** para ver quién actúa cuándo y entonces administran esas acciones por turnos. A partir de ahí, cada turno de combate se divide en tres fases:

- **Ataque**, en la que se ve si los ataques impactan en sus objetivos.
- **Defensa**, en la que se ve si un defensor ha evitado un ataque.
- **Daño**, en la que se determina la gravedad de las heridas de los combatientes.

Los turnos de combate por lo general duran tres segundos del tiempo de juego. Sin embargo, para los Despertados el tiempo es un juguete en manos de dioses pendencieros.

Iniciativa

Cuando comienzan las hostilidades, todos los jugadores implicados hacen una tirada de Iniciativa tal como se indica en ***Iniciativa y movimiento*** al principio del capítulo. Las Iniciativas más altas comienzan y las bajas siguen a continuación.

Fase uno: Ataque

Cuando las pistolas disparan y los hechizos vuelan, la reserva de dados a emplear depende de lo que el personaje esté haciendo:

- Para ataques con armas de proyectiles se tira Destreza + Armas de Fuego; para armas de fuerza hipertecnológicas, Destreza + Armas de Energía.
- Para ataques con armas arrojadizas, usa Destreza + Atletismo.
- Para ataques con armas que se sostienen con la mano, emplea Destreza + Pelea con Armas.
- Para la mayor parte de los ataques en los que se usan los puños, las garras, el peso corporal, etc., usa Destreza + Pelea (hay algunos que en su lugar emplean Destreza + Atletismo, Artes Marciales, Do y otros, pero eso se tratará más adelante).
- Para los ataques basados en Magia, se tira Areté o Iluminación. Si esos ataques implican un golpe o el uso de un arma que debe acertar en el blanco (como un puñetazo, un cañón de plasma, etc.), se tira Destreza + Pelea, Armas de Fuego o Armas de Energía, dependiendo del ataque.

Para encontrar las dificultades específicas y los resultados correspondientes, ver las diferentes maniobras de combate descritas más adelante. Las armas, las circunstancias del combate, los peligros y las maniobras de combate vienen resumidas en las ***tablas de Sistemas de combate*** que comienzan en la **pág. 445**.

Fase dos: Defensa

Un personaje que no desee recibir el impacto de un ataque tiene varias opciones, todas ellas descritas a continuación. Los éxitos conseguidos en las *maniobras defensivas* se restan de los obtenidos por tu oponente (ver ***Acciones enfrentadas*** en el **Capítulo Ocho**).

Ahora bien, nadie con amor propio quiere ser golpeado. Por eso se hace una tirada de ataque para impactar en el oponente. En cambio, una maniobra defensiva representa a un personaje que está haciendo un esfuerzo adicional para evitar ser herido. Puedes declarar una maniobra defensiva en cualquier momento del turno siempre que a tu personaje le quede alguna acción que realizar. Si ya has declarado una acción diferente para ese turno, el Narrador puede pedirte que hagas una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) o gastes un punto de Fuerza de Voluntad para que el personaje cambie de opinión en la confusión del combate.

Es posible realizar una *esquiva*, un *bloqueo* o una *para*da como parte de un ataque, por ejemplo, parando una espada y después haciendo que tu hoja se deslice por la del contrario hacia él, o esquivando para esconderte tras una esquina y disparando después a tus enemigos desde allí. En todos los casos debes dividir tu reserva de dados como se menciona en el **Capítulo Ocho**. Por otra parte, una *defensa desesperada* representa un esfuerzo supremo por escapar. El personaje no puede hacer nada más ese turno.

Esquiva

Para que tu personaje esquive, evitando el peligro, tienes que superar una tirada de Destreza + Atletismo. La dificultad depende de la naturaleza del ataque y la distancia que el personaje que esquiva quiere cubrir en el proceso. Esquivar un ataque cuerpo a cuerpo es fácil (dificultad 5), pero hacerlo frente a un arma de fuego a corta distancia es un desafío mucho mayor (dificultad 9 o 10).

Cada éxito de la tirada resta un éxito de la del atacante; de esa forma, para evitar el golpe, el personaje que esquiva tiene que obtener al menos tantos éxitos como el atacante. Para esquivar es necesaria cierta cantidad de espacio. Es muy difícil esquivar en un pasillo estrecho.

Si tu personaje posee el Rasgo Acrobacias y tiene suficiente espacio como para ejecutar esos movimientos, podrías usarlo para un intento de esquivar en vez de Atletismo.

Muchos ataques místicos (bolas de fuego, aplastamientos mentales, etc.) pueden ser esquivados si el personaje los ve llegar. Para más detalles, ver ***Esquivar y resistencia*** en el **Capítulo Diez** **(pág. 544-545)**.

Bloqueo

Para usar una parte del cuerpo para repeler un ataque, tira Destreza + Pelea. La dificultad depende del ataque, pero a menudo varía entre 6 (un puñetazo) y 8 (una mesa). Como sucede en la esquiva, cada éxito obtenido por el defensor elimina uno de los del atacante.

Normalmente sólo es posible bloquear ataques cuerpo a cuerpo. Un artista marcial podría intentar bloquear lanzas u otros objetos que le sean arrojados o flechas con una tirada de Destreza + Artes Marciales (dificultad 8), pero la mayor parte de la gente es incapaz de hacerlo. Los humanos normales (como los magos) no pueden bloquear ataques de daño letal o agravado como el de espadas, garras, etc., a menos que el personaje en cuestión lleve armadura, use Magia de Vida para endurecer su piel o emplee Artes Marciales o Do para representar el entrenamiento especializado en combate. Incluso en ese caso, ciertos ataques (como los de una motosierra) son imposibles de bloquear sin perder un brazo en el proceso. Para ver los resultados de intentar bloquear un arma que hace daño letal, ver ***Ataque de rebote*** más adelante.

Parada y ataque de rebote

Cuando uses un arma para bloquear un ataque, tira Destreza + Pelea con Armas. En todos los demás aspectos una parada funciona igual que un bloqueo.

Ataque de rebote: Si el atacante usa un ataque de Pelea que resulta detenido con una parada (como cuando se para un puñetazo con un cuchillo), entonces el atacante probablemente se hiera a sí mismo. Para reflejar esta situación, haz que el defensor haga una tirada de *ataque de rebote* si los éxitos que ha obtenido para parar el ataque superan a los del contrario.

Para un ataque de rebote se usa normalmente Destreza + Pelea con Armas. El personaje que estaba parando usa toda su reserva, dado que no estaba realmente atacando a su oponente. Si tiene éxito, este ataque de rebote produce la cantidad usual de daño… a la que se suma un éxito más por cada éxito con el que se sobrepasa la tirada del atacante (por ejemplo, una parada en la que se obtienen dos éxitos más de lo necesario sumaría dos éxitos a ese ataque de rebote). La moraleja es: *no intentes darle una patada a un tipo que lleva una motosierra*.

Defensa desesperada

Si lo único que quieres es esquivar a muerte, puedes hacer que tu personaje realice una defensa desesperada. En

Regla opcional: daño cinematográfico

Los magos pueden ser extraordinariamente duros, especialmente si son artistas marciales, mercenarios, policías, Templarios, Trajes Negros, etc. Y, en las películas, los tipos duros se las arreglan para seguir adelante a pesar de disparos de bala, quemaduras y otras cosas que en la vida real los enviarían al hospital o a la morgue. La opción *daño cinematográfico* da cierto margen a esas personas.

Con esta *regla opcional*, los personajes humanos pueden absorber daño letal con una tirada de absorción a dificultad 8. Esto no significa que las balas reboten en el pecho del personaje, sino que el daño resulta ser una proverbial herida limpia en vez de enormes cortes y huesos rotos.

Dependiendo del tono de tu crónica, el Narrador podría restringir esta habilidad a los personajes con Resistencia 3 o más; así no hay abuelas que aguantan disparos de escopeta, pero los hechiceros resistentes pueden enfrentarse a un tipo que lleva una navaja automática. De todas formas, lo que es bueno para los magos es bueno para los mortales. Si tu grupo decide emplear la opción daño cinematográfico, entonces *todos* los humanos apropiados deberían disfrutar de ella, no sólo los personajes de los jugadores **(para encontrar una opción adicional, ver el Mérito *Demasiado Duro para Morir* en el Apéndice II, pág. 644)**.

Con independencia de la Resistencia, esta opción no permite que los magos absorban daño agravado. A menos que haya Magia vulgar o ciertos tipos de armadura en juego, *los magos no pueden absorber daño agravado*, punto. Por eso se llama *agravado*, porque es tan aterradoramente fatal como las garras de un hombre lobo enfadado.

ese caso, hace todo lo que puede por evitar el daño; como se ha mencionado antes, no puede hacer nada más ese turno.

Para una *defensa desesperada* tira la Destreza + Atletismo de tu personaje; si dispone de Acrobacias y el suficiente espacio como para emplear esa Habilidad, puedes usar ese Rasgo. Tu personaje recibe su reserva completa contra el primer ataque, pero debe restar un dado por cada ataque subsiguiente porque es más difícil escapar de varios ataques que de uno solo.

Contramagia

La *Contramagia*, básicamente la esquiva mística, usa Areté para deshacer los ataques de un mago rival. Para más detalles, ver ***Contramagia*** en el **Capítulo Diez** (pág. 545-546).

Fase tres: Daño

En el caso de que un ataque impacte en su objetivo, es el momento de averiguar la gravedad de las heridas que recibe éste. El jugador atacante tira su reserva de dados contra dificultad 6 y cada éxito inflige un nivel de Salud de daño.

Los ataques especialmente bien realizados infligen más daño. Por cada éxito *más allá del primero* que consiga el jugador en su tirada de ataque, se suma un dado a su reserva de dados de daño (tres éxitos en la tirada de ataque sumarían dos dados a la reserva de daño, etc.).

Sin embargo, recuerda que *esquivas y bloqueos restan éxitos*; un personaje que consigue cinco éxitos en una tirada de ataque, pero pierde tres debido a una esquiva, inflige el daño correspondiente a sólo dos éxitos (un dado adicional), no a los cinco, aunque siga golpeando a su oponente.

Tipos de daño

Como se ha explicado en ***Salud y lesiones***, los ataques infligen uno de los tres tipos de Daño:

- El **daño contundente** proviene de heridas causadas por objetos romos: puños, garrotes, patas de sillas, etc. Una persona puede *absorber* daño contundente con su Resistencia (ver más adelante). En la hoja de personaje, el daño contundente se marca con una barra (/) y no con una equis (X).
- El **daño letal** representa las heridas mortales. A menos que lleve armadura, la gente (magos incluidos) *no puede* absorber daño letal... eso es precisamente lo que lo convierte en letal. Indica esta clase de daño en la hoja de personaje con una X.
- El **daño agravado** representa las más horribles formas de morir. Los magos no pueden absorberlo sin Magia o ciertos tipos de armadura. En la hoja de personaje se anota con un asterisco (*).

De nuevo, para más detalles sobre estos tres tipos de daño y el proceso de recuperarse de sus efectos, ver la sección ***Salud y lesiones*** (pág. 406-409).

Sumar el daño

El dolor se acumula. Un personaje que recibe un daño severo además de lesiones menores acabará quedándose exhausto rápidamente a menos que se las arregle para recuperarse. Por eso, cuando anotes el daño en la tabla de Salud de la hoja de personaje, los tipos de daño más peligrosos van arriba.

Cuando anotes el daño contundente, pon una barra en lo alto de la tabla de Salud; si sufres daño letal, transforma "/" en "X" añadiéndole una línea. Si después sufres daño agravado, entonces traza una línea más para convertir la equis en un asterisco.

De acuerdo con las reglas presentadas en otros libros de **Mundo de Tinieblas**, esas marcas se acumulan; si añades una "X" o asterisco en lo alto de la tabla de Salud, entonces tienes que poner una "/" en el recuadro vacío que queda debajo de los ya marcados. Al contrario que vampiros y hombres lobo, los magos no suelen poder regenerar sus heridas, de modo que dos o tres impactos pueden dejarlos fuera de combate a menos que tengan mucha suerte. Así pues, considera esto una llamada al buen juicio de un Narrador. Puede que tu grupo prefiera dejar las marcas como están, convirtiendo las barras en equis o asteriscos si es necesario, pero sin añadir nuevas barras en las casillas vacías de la tabla. Si se consideran las penalizaciones por heridas (ver ***Salud y lesiones***), ésta es una opción razonable para los magos en combate.

Absorber daño

La vida es dura, pero los seres vivos también pueden ser bastante duros. En términos de juego, los personajes que sufren daño pueden tratar de absorberlo antes que perder niveles de Salud debido a esas heridas.

Para absorber daño, tira la Resistencia del personaje contra una dificultad determinada por el daño:

- Cualquier personaje puede absorber daño contundente a dificultad 6.
- Los humanos normalmente no pueden absorber daño letal, aunque algunas personas excepcionalmente resistentes podrían intentarlo (ver recuadro ***Daño cinematográfico***).
- El daño agravado es demasiado severo como para que los humanos (o la mayoría de las criaturas) puedan absorberlo. Para resistir ese tipo de ataques es necesaria protección paranormal o una armadura extremadamente resistente.

Cada éxito en la tirada de absorción reduce el daño en un nivel de Salud. Si la tirada elimina todos los éxitos obtenidos contra un personaje, entonces éste recibe el impacto sin resultar herido en absoluto.

Ejemplos: *Cazaarañas se ve envuelta en una discusión con el que pronto va a ser su exjuguete sexual. Éste, intentando parecer masculino, le da una bofetada equivalente a dos niveles de Salud de daño contundente. La jugadora de Cazaarañas tira tres dados que corresponden a la Resistencia 3 del personaje y obtiene dos éxitos; Cazaarañas mira con furia a su muñequito, cuyo golpe no ha tenido ningún efecto. Entonces ella agarra una bota claveteada y lo golpea violentamente con ella. También ella inflige daño contundente, pero él no tiene ni por asomo la misma suerte en su tirada de absorción…*

Más tarde, en una pelea mucho más seria, Cazaarañas recibe un corte de un matón que lleva un cuchillo. Normalmente, ella no sería capaz de absorber esa herida (al ser producida con un cuchillo, es letal). Sin embargo, el Narrador decide que la Resistencia 3 de Cazaarañas la hace suficientemente dura como para usar la opción Daño cinematográfico. El cuchillo causa cinco niveles de Salud de daño, tres del ataque más otros dos por los éxitos del asaltante. Cazaarañas logra tres éxitos en su intento de absorber, lo que elimina tres de esos cinco éxitos. ¡Bueno para ella, malo para el matón!

A Cazaarañas le gusta hacer malabarismos con fuego, pero QUE LE PRENDAN fuego es demasiado. Al enfrentarse a un tipo raro que lleva una espada ardiente se agacha para evitar el golpe, pero acaba cayéndose sobre unos restos en llamas. El fuego le causa dos niveles de Salud de daño agravado. Esta vez no hay tirada de absorción para Cazaarañas. Recibe los dos niveles y el fuego demuestra que hasta quienes bailan con él tienen sus límites.

Magia y violencia

Aparte de las peleas a golpes y los fuegos artificiales habituales, un mago también tiene la posibilidad de usar sus Artes para aumentar sus habilidades de combate. La vía obvia de "tirar una bola de fuego y hacerlos arder" se explora en el próximo capítulo. Sin embargo, a un nivel más sutil, los Despertados pueden ubicar coincidencias que intensifican los efectos de una patada o un disparo; hacer que algunas paredes se caigan encima de sus enemigos; invocar tormentas de polvo que cubren una vía de escape o ciegan al enemigo; vaciar el cargador de un atacante ("*eh, chaval, creo que no has contado los disparos…*"); o emplear cualquier otra opción que un mago pudiera imaginar y realizar.

Aparte de esos trucos está el simple hecho de que muchos magos enfocan sus Artes mediante armas, dispositivos y técnicas marciales. Un mago Bata'a podría usar la capoeira como instrumento para ataques de Fuerzas, Vida o Tiempo. Iteración X es conocida por canalizar devastadores Efectos de la Esfera Fuerzas a través de su hipertecnología. Un Hermano Akáshico puede poner a trabajar Entropía (descubrir puntos débiles), Fuerzas (impacto cinético), Vida (conocimiento del cuerpo) u otras Esferas detrás de una simple patada o puñetazo. El combate y la violencia son partes intrínsecas de muchas prácticas místicas… lo que explica desde los *berserkers* escandinavos al aura de implacabilidad de los agentes de la ley.

La sección de ***Tácticas de combate Mágico*** de la pág. 418 presenta varias posibilidades para los guerreros Despertados. En términos de juego más generales, Magia y violencia pueden combinarse de tres formas diferentes y, sin embargo relacionadas:

Violencia como foco

Las armas, la fuerza o las artes marciales pueden servir como foco de las Artes místicas o tecnológicas, como se explica en la sección de ***Foco y las Artes*** del **Capítulo Diez**. En ese caso, el arma o actividad es "el arma y el gatillo" del hechizo. El mago dispara una pistola, lanza un puñetazo, esquiva o lleva a cabo cualquier acción necesaria para emplear el foco.

Para reflejar esa actividad, el jugador hace dos tiradas: una de Areté (o Iluminación) para comprobar si la Magia funciona, y otra con el Atributo y la Habilidad apropiados para ver si el ataque impacta en su objetivo. *Si la Magia es el ataque y el ataque proporciona la Magia*, entonces en términos de juego se trata de una única acción: el mago está disparando la pistola *como el acto* que invoca el Efecto y, aunque hay dos tiradas, cuentan como una sola acción. Para muchos Artesanos de la Voluntad, especialmente los Tecnócratas, es esa herramienta o acción lo que le permite hacer lo que hace. Un Hombre de Negro no puede chasquear los dedos y disparar balas, necesita el arma para focalizar el ataque. Sin arma, no hay Efecto.

- Si la tirada de Areté falla, no hay Efecto Mágico; el puñetazo podría acertar, pero una pistola no se dispararía.
- Si el resultado de la tirada de Areté es un fracaso, el ataque sale mal y como resultado se produce Paradoja (ver el **Capítulo Diez**).
- Si la tirada de Areté tiene éxito, la magia funciona según lo planeado.

Suponiendo que el ataque tenga éxito, el Efecto se aplica en el mismo turno. Al contrario que en anteriores ediciones de **Mago**, no hay demora *si* el Efecto ha sido focalizado mediante el ataque en cuestión.

Sin embargo, en la mayor parte de los casos el ataque sigue teniendo que *impactar* en el objetivo: el puño debe acertar al oponente, el disparo atravesarlo, etc. Así, la tirada de Atributo + Habilidad determina si el ataque impacta o no en el objetivo al que estaba destinado. Si no es así, el disparo se desvía, el puñetazo falla, etc. La *Magia* ha funcionado, pero el *ataque* no. Cíborg X344 dispara su cañón de disrupción de plasma, pero la bruja que tenía a la vista se mueve hacia a un lado y esquiva.

Aun así, los Efectos Mágicos esquivados siguen pudiendo destruir el *entorno*. Es por eso que las luchas entre magos tienden a

Regla opcional: Tiradas generales de acción

En los momentos en los que un personaje importante se enfrenta a un grupo de rivales de poca monta, la opción de hacer una *tirada general de acción* te permite pasar de una serie de acciones que de otra forma ocuparían mucho tiempo tirando dados y consultando tablas. Mediante esta *regla opcional*, una o dos tiradas resumen la acción y permiten que la trama avance rápidamente.

En una situación apta para una tirada general de acción, el Narrador decide cuál es la reserva de dados apropiada (normalmente Destreza + una Habilidad de combate o de acción física) y determina una dificultad base (ver la tabla siguiente). El jugador hace una única tirada enfrentada. El Narrador toma un puñado de dados para representar las habilidades de las fuerzas opuestas, el jugador y el Narrador tiran los dados y el ganador se lo lleva todo.

Dificultad	Tarea
7	Fácil (abrirse paso entre un grupo de rivales de poca monta).
8	Desafiante (tiroteo a corta distancia).
9	Difícil (combatir durante una tormenta de nieve).
10	Casi imposible (luchar contra diablillos de sombra en la oscuridad).

Si el jugador pierde una tirada general de acción, entonces asume que ha sido abatido, pero no de forma letal. Probablemente acabará amarrado a una trampa mortal o a algo apropiado para el género de la narración, pero aunque puede que sufra unos cuantos niveles de daño contundente (o un nivel o dos de daño letal), no morirá por una mala tirada.

Ejemplo: *Bruce Foster, del brazo armado del Sindicato, sonríe al ver que quieren atracarlo. Cuatro jóvenes que llevan los colores de una banda se acercan al hombre impecablemente vestido pensando que han encontrado una presa fácil. Por supuesto, no es así y, cuando el jugador de Bruce agarra siete dados (Destreza 3 + Pelea 4), están a punto de averiguar lo EQUIVOCADOS que estaban.*

Dado que se trata de un cuatro contra uno en un callejón oscuro, el Narrador establece una dificultad de 8. Pensando que los atracadores serán unos chicos sin experiencia, toma cuatro dados (Destreza 2 + Pelea 2) para representarlos en la tirada enfrentada.

El jugador obtiene tres éxitos, el Narrador uno. En el mundo del juego, Bruce les da una paliza a los gamberros, se arregla la corbata, se limpia la sangre de los nudillos en la camiseta de Metallica de uno de los chicos y se va tras llevarse las carteras de los atracadores frustrados como compensación por las molestias.

Si el jugador hubiera obtenido menos éxitos que el Narrador, entonces Bruce habría despertado en el callejón con su traje bueno destrozado, sin su cartera y con la nariz llena de sangre debido a un altercado con un grupo de gamberros.

Festival de extras

Como alternativa a la tirada general de acción, la *opción extras* reduce la Salud de todos los personajes sin nombre ni identidad definida (es decir, cultistas, miembros de bandas, zombis, etc.) a cuatro niveles: Sano, Lastimado –1, Herido –2 y Tullido –5. De esta forma, los jugadores pueden hacer picadillo a los tipos en cuestión sin dejar toda la situación en manos de una o dos tiradas.

provocar muchos daños colaterales. Para más detalles sobre este daño, ver ***Romper cosas*** (pág. 439-441) y la sección de ***Peligros ambientales***.

Si se usa un arma como instrumento de un foco, entonces el daño del Efecto Mágico refleja el daño de esa arma. Para los ataques en los que la Magia aumenta el daño (por ejemplo, haciendo que la espada estalle en llamas), ver ***La Magia refuerza la violencia*** más adelante.

Si un oponente aplica Contramagia con éxito contra un ataque, entonces el componente Mágico del mismo disminuye o desaparece. Aun así, el elemento *no Mágico* del mismo (el puño, la bala) sigue pudiendo causar daño. Para más detalles, ver ***Contramagia*** en el **Capítulo Diez** (pág. 545-546).

La violencia refuerza la Magia

En este caso, el mago comete un acto violento que ayuda al acto Mágico: el Infernalista apuñala a la víctima del sacrificio, el científico loco activa el Dispositivo del Juicio Final, el cambiaformas le raja la garganta al lobo y se baña en su sangre para transformarse él mismo en uno. El acto sigue proporcionando un foco, pero la Magia *sigue* al acto.

En términos de juego, el jugador hace su tirada de ataque de forma normal. Cada éxito obtenido rebaja en 1 la dificultad de la siguiente tirada de Areté hasta un modificador máximo de –3.

A menos que la Magia y el acto sean una única actividad (como al disparar una pistola o dar un puñetazo), un ataque usado para enfocar y mejorar la Magia debe realizarse antes de invocar el hechizo. Si el jugador quiere usar tanto el ataque como la Magia en el mismo turno (pongamos por caso un Infernalista que quiere abrir un portal en el momento del sacrificio), tiene que dividir su reserva entre las acciones (como se explica en *Acciones múltiples* en el Capítulo Ocho, pág. 388) o usar Tiempo 3 para obtener acciones adicionales en el mismo turno.

La Magia refuerza la violencia

Al imprimir un poco de fuerza adicional (o un MONTÓN de fuerza adicional) a un disparo, un puñetazo o una esquiva, el



personaje puede aumentar su efectividad. En ese caso, el jugador declara lo que está haciendo, invierte una acción en invocar el Efecto y toma nota del número de éxitos; después, la dificultad del ataque se reduce en 1 por cada éxito, hasta un modificador máximo de –3.

Mientras la mejora parezca algo que podría hacerse sin Magia, este tipo de cosas casi siempre son coincidentes. Si parece imposible, entonces es vulgar. ¿Un disparo que hace que se incendie el depósito de un coche? ¡Claro! ¿Una espada que estalla en llamas? No.

En los tres casos, la actividad puede proporcionar el foco del Efecto. La opción que escojas depende de lo que esté haciendo tu mago y lo que esperes conseguir al hacerlo. Para más detalles, ver ***Habilidades mundanas y Efectos Mágicos*** en el siguiente capítulo (pág. 532-535) y ***Foco y las Artes*** y las diferentes capacidades de la Magia basada en Esferas.

Invocación rápida durante la lucha

En muchos casos, un mago hará *invocaciones rápidas* en medio de la lucha, es decir, improvisará en el calor del momento. Según las reglas, una invocación rápida suma +1 a la dificultad normal, incluyendo la de cualquier Efecto invocado en un único turno durante una lucha. Sin embargo, en los rituales que implican preparación antes del combate no se sufre esta penalización por invocación rápida (ver la *tabla Modificadores a la dificultad de la Magia* en el Capítulo Diez, pág. 503).

Esta regla *no se aplica a los magos que tienen como práctica las artes marciales* (incluyendo el Do) *o emplean armas como instrumento de su foco*. Se supone que éstos poseen tanto entrenamiento como experiencia en la integración de Magia, combate y los reflejos implicados en ambos.

Ejemplos de violencia Mágica

El agente secreto John Courage se enfrenta a un vampiro. El jugador, Brian, tiene varias opciones:

- **Violencia como foco:** John Courage aprovecha bien su entrenamiento como Traje Negro al emplear el ***Puñetazo demoledor*** (un Efecto de Vida 3 / Materia 3 / Entropía 1 que usa Entropía para descubrir puntos débiles). Brian declara que está usando la práctica de artes marciales como foco, tira su Rasgo Iluminación y obtiene cuatro éxitos. Entonces tira su reserva de Destreza + Artes Marciales para representar el propio puñetazo. Obtiene dos éxitos, así que John golpea al vampiro. El daño procede del Efecto; en este caso, ocho niveles de Salud de daño convertido en agravado mediante la Esfera Vida. ¡Absórbete ÉSA, Conde Chócula!

- **La violencia refuerza la Magia:** Percatándose de que su mejor arma es el miedo y que los vampiros temen al fuego, John Courage mira fríamente a su oponente, extrae un vial lleno de líquido del bolsillo de su abrigo, empapa sus guantes con él, agarra un mechero, lo enciende y con él le prende fuego a los guantes. Mientras sus manos arden, mira fijamente al vampiro (las llamas se reflejan en sus gafas de espejo) e invoca la temida Aura de Autoridad de los Trajes Negros.

Una tirada de Manipulación + Intimidación con éxito después, Brian dispone de tres éxitos que sumar a su Efecto coincidente de Mente 2 "ríndete o muere". La dificultad de la tirada, normalmente 5, cae a 3 (la dificultad de las tiradas de invocación nunca puede ser menor de 3), Brian obtiene seis éxitos y el pusilánime vampiro se derrumba convertido en un ovillo tembloroso. El agente secreto John Courage no ha dicho una palabra ni lanzado un golpe, pero la victoria es suya.

- **La Magia refuerza la violencia:** En busca de debilidades en la defensa del vampiro, Brian invoca un Efecto coincidente de Entropía 1 mediante la Matriz de Integridad y Estabilidad incorporada en las gafas de espejo de John Courage. Al ser un Efecto coincidente, Brian tira la Iluminación de John, obtiene tres éxitos y hace que la dificultad del siguiente golpe descienda en un –3. Yendo a lo seguro, emplea la maniobra del golpe de la muerte. Obtiene seis éxitos en la tirada basada en la Destreza + Artes Marciales de Courage gracias a la dificultad reducida, lo que significa Fuerza +2 de daño letal más cinco dados más gracias a esos éxitos adicionales. Debilidad encontrada, analizada y aprovechada.

Tácticas y circunstancias del combate

La mayoría de los luchadores tiene que arreglárselas sin Magia. Sin embargo, incluso en ese caso hay varias tácticas y circunstancias que pueden cambiar elementos del combate: llevar armadura, ser derribado, luchar a ciegas, etc. Para encontrar los sistemas Mágicos relacionados, ver el **Capítulo Diez**; las aplicaciones generales de la Magia al combate se han tratado en ***Magia y violencia***.

En términos de juego, la mayor parte de las circunstancias pueden traducirse en un aumento o una reducción de la dificultad o de la reserva de dados (rara vez ambas cosas a la vez). Algunas de las circunstancias del combate más comunes son:

Abortar una acción

Como se ha mencionado en ***Fase dos: Defensa***, puedes hacer que tu personaje aborte la acción que tenía planeada y la sustituya por una acción defensiva siempre que aún le quede alguna acción disponible. Estos bruscos cambios de planes exigen técnicamente el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad o una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6 (el Narrador tiene la última palabra respecto a esa exigencia). Abandonar rápidamente tus planes originales se considera una acción refleja tal y como se describen en el **Capítulo Ocho**, y no cuenta como una acción por sí misma.

Apuntar a una localización

Realizar un ataque apuntado a una localización concreta (la mano de la pistola, los ojos, la corva) es más difícil que un golpe cualquiera, pero la recompensa por hacerlo puede ser magnífica. En términos de juego, la dificultad de acertar en un sitio concreto es mayor, pero la reserva de daño también lo es. Un golpe dirigido puede impactar en un lugar desprotegido por la armadura, arrancarle un objeto de la mano al oponente o tener otros efectos dependiendo del ataque y la localización implicados.

Tamaño del objetivo	Dificultad	Modificador al daño
Medio (brazo, maletín)	+1	+ un dado
Pequeño (cabeza, mano, pistola)	+2	+ dos dados
Mínimo (ojo, corazón, rodilla)	+3	+ tres dados

Armaduras y escudos

Los abrigos gruesos, los trajes antibalas, las armaduras cibernéticas y otros tipos de protección absorben daño de los ataques. En términos de juego la armadura suma dados a la tirada de absorción de un personaje y permite a un ser humano absorber daño letal así como ciertos tipos de daño agravado (probablemente el de los colmillos de un vampiro, pero no el del fuego o la Magia de la Esfera Vida).

Es suficientemente fácil desplazarse con armaduras ligeras y hay Efectos basados en Materia que pueden convertir trajes de negocios o lencería en una armadura de ropa reforzada. Sin embargo, la mayor parte de las armaduras de tecnologías tradicionales son engorrosas. Ciertos tipos de armadura imponen una penalización a las tiradas en las que se usa la Destreza del usuario; además es necesario algo de tiempo para ponérselas y quitárselas. Sacarse una cazadora de motorista supone una única acción fácil, pero hacen falta varios minutos para ponerse una armadura antidisturbios policial completa apropiadamente.

Escudos: Por su parte, los escudos actúan como equipamiento protector que se puede poner en uso al enfrentar a un enemigo. Cuando llevas un escudo, se añade +1 o +2 a la dificultad de las tiradas de ataque de tu oponente, dependiendo del tamaño del escudo en cuestión. Si se usa para protegerse contra ataques de proyectiles (botellas, piedras, balas, etc.), el escudo también actúa como armadura y reduce el golpe en un éxito por cada nivel de puntuación del escudo.

Dicho esto, un escudo ocupa una mano y restringe el movimiento y las acciones que puede realizar el usuario. Para bloquear un ataque concreto que se esté recibiendo (digamos una ráfaga de disparos o el golpe de un hacha de bombero) podría necesitarse una tirada de Destreza + Pelea con Armas y una acción dedicada a emplear el escudo. Además, los escudos son pesados y dan la impresión de que buscas problemas. Aparte de la policía antidisturbios (que a menudo los usan en formación) y los entusiastas de las recreaciones medievales, no hay mucha gente que use escudos en el siglo XXI.

Para encontrar varios tipos de equipamiento defensivo, ver la ***tabla Armaduras y escudos*** en la sección de ***Tablas del sistema de combate*** (pág. 447).

Cegado, derribado, inmovilizado o aturdido

Las reglas normales de combate presuponen que todo el mundo es capaz de moverse con cierta libertad. Sin embargo, ciertas desventajas cambian esas reglas:

- **Ceguera:** Un personaje cegado por una herida o por la oscuridad no puede esquivar, parar ni bloquear los ataques que reciba. También se aplica un +2 a la dificultad de todas las acciones dependientes de la vista que realice hasta que sea capaz de ver de nuevo.

- **Derribo:** Alguien que haya sido derribado debe emplear una acción en ponerse en pie. Si no es capaz de hacerlo, considéralo inmovilizado temporalmente hasta que pueda volver a levantarse.

- **Inmovilización:** Cuando un personaje se encuentra paralizado, es retenido o es incapaz de moverse por cualquier otra razón, cualquier personaje que lo ataque verá reducida su dificultad en 2 si el objetivo todavía puede moverse un poco e impactará automáticamente si éste no puede moverse en absoluto.

- **Aturdimiento:** Si, después de una tirada de absorción, un personaje sufre una cantidad de niveles de daño que iguala o supera su puntuación de Resistencia, queda aturdido hasta el final del siguiente turno. El personaje aturdido no puede hacer nada salvo, quizá, trastabillar aturdido. La dificultad de las tiradas de ataque contra él en ese período se reduce en 2.

Emboscada

Un asaltante puede obtener ventaja sobre su oponente al atacar por sorpresa. En términos de juego, el atacante tira Destreza + Sigilo (+ el Trasfondo Arcano, si lo posee) en una tirada enfrentada contra la Percepción + Alerta de su objetivo.

Si el atacante vence, obtiene un ataque contra su oponente antes de que se hagan las tiradas de Iniciativa; si le sobran éxitos tras haber restado los de su objetivo, puede añadir un dado a su reserva de ataque por cada éxito. Digamos que Lee Ann sorprende a un rufián cultista de Acharne; si el jugador obtiene cuatro éxitos por dos del cultista, entonces su reserva de ataque se incrementa en dos dados.

En caso de empate, el atacante actúa primero, pero el defensor puede realizar una maniobra defensiva. Si vence el defensor, entonces descubre la trampa antes de que ésta salte y ambos bandos tiran Iniciativa de forma normal.

Ciertas situaciones y personajes hacen que las emboscadas sean imposibles. Deslizarse en silencio con un exoesqueleto mecánico no es factible y hay gente (especialmente Maestros de Tiempo) a la que es imposible sorprender. Al final es el Narrador quien tiene la última palabra sobre el potencial de una emboscada... lo que, por supuesto, no significa que el atacante sepa con antelación que su asalto va a fracasar.

Espíritus combatientes

Con Tormenta de Avatares o sin ella, los magos pueden cruzar hechizos y espadas con entidades espirituales. Esos seres a menudo carecen de sustancia física a menos que se materialicen, de modo que el proceso de luchar contra ellos puede ser bastante extraño y sin duda diferente de las tácticas y las experiencias implicadas en el combate contra adversarios mortales.

A nivel narrativo, los espíritus son ideas y esencias encarnadas en formas a menudo flexibles. Dependiendo de la naturaleza de los espíritus concretos, tales seres pueden tener el aspecto de tempestades efiméricas, extrañas monstruosidades, fantasmales criaturas de niebla, una persona o animal aparentemente normal, una parlante maraña de geometría encarnada o cualquier otra cosa que te imagines. En esa forma, la entidad no sólo ataca con sus extremidades, sino también con su Fuerza de Voluntad y sus diversos *Encantamientos* místicos: Poderes espirituales que se asemejan a la magia, pero que de alguna forma encajan con la forma de ser de las cosas a pesar de que sus efectos son imposibles según los cálculos científicos.

Los espíritus y sus Poderes se detallan más adelante en este capítulo en ***Entidades espirituales Umbroles***. Por ahora nos limitaremos a mencionar las siguientes reglas esenciales de combate:

- **Los espíritus atacan y absorben con Fuerza de Voluntad y dañan a los oponentes con Rabia:** A menos que se haya materializado (ver más adelante), una entidad espiritual usa su Fuerza de Voluntad para la mayor parte de las tareas e inflige daño con la hirviente furia de su esencia; en términos de juego, el Rasgo Rabia.

- **Los ataques de espíritus basados en Rabia infligen daño mortal:** La mayoría de los ataques espirituales se hacen mediante Encantamientos. Sin embargo, cuando un espíritu es provocado hasta el punto de dirigir su Rabia contra un objetivo, el Rasgo Rabia se convierte en la reserva de dados de la entidad y el daño es letal o agravado. Para más detalles, ver el Encantamiento Estallido en la sección ***Entidades espirituales Umbroles*** (pág. 485-495).

- **Los magos pueden absorber el daño de la Rabia de los espíritus:** Un personaje que posea la Esfera Espíritu (o Ciencia Dimensional) a cualquier nivel puede usar Contramagia para absorber el daño debido a la Rabia de un Espíritu. Uno que no disponga de esa Esfera puede intentar absorberlo con su Rasgo de Avatar a dificultad 8. La mayoría de los demás personajes mortales no pueden absorber la Rabia de un espíritu.

- **Por lo general, los espíritus son invisibles:** Los mortales que no tienen al menos un punto en la Esfera Espíritu, incluidos los magos, no pueden ver a los espíritus a menos que éstos se materialicen o usen el Encantamiento Aparición para mostrarse a los ojos de los humanos. Sin embargo, los humanos o animales que posean el Talento Consciencia pueden usarlo para percibir la presencia de espíritus cercanos, aunque no sean capaces de *verlos* realmente.

- **Los espíritus no son materiales:** Estas entidades, compuestas de efimería, no son físicas de la misma forma en que lo son la mayoría de los combatientes. Aunque algunas pueden usar el Encantamiento Materializarse para adoptar una forma física (y ser de esa forma tan sólidas como cualquier otra criatura mortal), la mayor parte de ellas mantienen su esencia efimérica, lo que significa que...

- **Para luchar contra espíritus se necesita la Esfera Cardinal o Espíritu:** Los magos que tratan con entidades Umbroles necesitan la Esfera Espíritu (o, en términos Tecnocráticos, Ciencia Dimensional) a Rango 2 o más para afectar a esas entidades. Espíritu 2 permite a un mago tocar a una entidad y Espíritu 3 actúa contra ella como Vida 3 lo hace contra seres orgánicos. Vida y Materia son completamente inútiles contras los Umbroles a menos que éstos adopten una forma física, y otras Esferas también lo son a menos que el mago entre en la Umbra para luchar contra el espíritu en su terreno.

Los ataques físicos atraviesan al espíritu sin tocarlo a menos que éste se haya materializado o se haya encantado el arma con la Esferas Cardinal o Espíritu (Ciencia Dimensional). Dada la extraña consciencia que poseen la mayoría de espíritus, los ataques de Mente a las entidades umbrales tienden a afectar al mago en vez de a éstas. Una combinación de Espíritu 2 y Cardinal 2 actúa como Magia de Vida sobre las entidades Umbrales, con una excepción...

- **La Entropía es muy mala para los fantasmas:** Los Muertos Sin Reposo están más vinculados a Entropía que a Espíritu. Aunque esta última también les afecta, es la combinación de Entropía 3 y Cardinal 2 la que ataca su esencia a nivel metafísico y actúa sobre ellos como la Esfera Vida. Por desgracia, esto también saca a relucir literalmente las peores cualidades de los fantasmas. Los magos que los atacan con Magia de Entropía se ven frente a frente con un *Espectro*, es decir, todo lo que hay de cruel y retorcido en el fantasma en cuestión.

Con independencia del estado de la Celosía y la Tormenta de Avatares, los magos no luchan contra espíritus muy a menudo a menos que vayan a los Otros Mundos ellos mismos. Sin embargo, cuando espíritus hostiles y Despertados se enfrentan, es una buena idea recordar que los antagonistas no son humanos. Están hechos de un material diferente al nuestro y funcionan según reglas que la mayoría de los mortales ni siquiera pueden comprender.

Para más detalles, ver ***Combate espiritual*** en la ***tabla Orden de batalla***, ***Los Otros Mundos*** y la sección mencionada anteriormente de ***Entidades espirituales***, todo ello más adelante en este capítulo.

Mal tiempo o terreno peligroso

Por alguna extraña razón, la gente suele acabar luchando sobre el hielo, durante aguaceros, en medio de fábricas en llamas, etc. Cuando se combate en circunstancias adversas, la dificultad de las diversas tiradas de los combatientes podrían verse aumentadas en entre 1 y 3. La cantidad concreta depende de la situación, pero el terreno puede ser más peligroso que los propios combatientes; para más detalles, ver la sección de ***Peligros ambientales***.

Múltiples oponentes

Un personaje que luche cuerpo a cuerpo contra varios oponentes sufre una penalización de +1 a la dificultad *por atacante* tanto a las tiradas de ataque como a las de defensa, hasta un máximo de +4. Por ejemplo, luchar contra dos oponentes supone un +2 a la dificultad y hacerlo contra cinco un +4.

Un mago que posea Correspondencia 1, Mente 1 o Tiempo 2 *y tenga activo un Efecto sensorial de una de esas Esferas en el momento del combate* puede ignorar esta penalización. Básicamente, ese tipo de Efectos le proporciona una percepción mejorada de quién está haciendo qué a quién.

Tácticas de combate Mágico

Dado el poder del que disponen, ¿por qué debería depender la supervivencia de los magos de las tácticas y armas meramente humanas? Todo, desde rayos a haces de energía desintegradora y puñetazos de una pulgada que destruyen la caja torácica de una persona, es posible para los luchadores que tienen las Esferas para aplicar esas tácticas y la voluntad de emplearlas y causar efectos mortales.

- **Magia focalizada:** Si para el asalto se usa un ataque normal (como un puñetazo o un rayo de la muerte) como instrumento de un foco, el atacante debe hacer una tirada de Destreza + la Habilidad de combate apropiada. Una tirada de Areté establece el éxito o el fracaso de la Magia y la tirada de ataque determina si impacta o no a su objetivo. Como se ha mencionado anteriormente, es posible esquivar estos ataques.
- **Magia evidente:** Si el propio ataque es Mágico (como un rayo, un gesto incendiario, una explosión transformadora o una maldición de puro odio que desgarra la carne), entonces el asaltante tira Areté como tirada de ataque. Estos ataques casi siempre son vulgares y pueden resultar tan peligrosos para quien los realiza como para la víctima.
- **Asalto indirecto:** Si el ataque es indirecto (un terremoto, veneno, un andamio debilitado con Entropía, etc.), entonces el atacante tira su Areté como antes, pero el ataque es a menudo coincidente y no vulgar. Puede que ésta sea la táctica más habitual en el arsenal de los Despertados, especialmente porque pocas veces es algo tan obvio como para percibirlo hasta que ya ha pasado.
- **Ajustes tácticos:** Con un poco de Magia son posibles toda clase de trucos. Los Efectos sensoriales de Rango 1 pueden ser especialmente efectivos en una zona de combate, sobre todo usar las Artes para encontrar puntos débiles, ver a distancia o analizar a oponentes y sustancias. Con percepciones bien empleadas y un par de empujoncitos aquí y allá es posible emplear muchas tácticas sutiles, pero efectivas.
- **Criaturas invocadas:** Ciertos magos también invocan a otras entidades para que luchen por ellos. Para esta táctica se necesita normalmente Magia de la Esfera Espíritu y una tirada de Areté. Es vulgar en la mayoría de los lugares, aun así, puede ser extremadamente efectiva para brujas y chamanes poderosos; ver ***Espíritus combatientes***.

Para más detalles, ver ***Magia y violencia***.

Ataques a distancia

Como la mayor parte de la gente, los magos prefieren guardar las distancias entre sus enemigos y sus frágiles cuerpos. Así, cuando las tropas de asalto de la Tecnocracia o unos pandilleros motorizados le hacen la vida difícil a tu personaje (¡o cuando tú *eres* el soldado de asalto o el pandillero!) los siguientes sistemas manejan los balazos y otros proyectiles.

Alcance

Cada arma de la ***tabla Armas de combate a distancia*** tiene un determinado ***Alcance***. Éste indica el alcance efectivo medio del arma; se considera que hasta esa distancia la dificultad es 6. Se puede disparar un arma hasta al doble de ese alcance a dificultad 8 (posiblemente más si el Narrador así lo establece). A menos de dos metros o yardas, sin embargo, es posible disparar a quemarropa y la dificultad desciende a 4.

Apuntar

En un tiroteo, la mayor parte de la gente le da más importancia a la cobertura que a la precisión. Sin embargo, los

personajes que se toman el tiempo y el trabajo de apuntar correctamente son más efectivos.

En términos de juego, un personaje que esté apuntando debe permanecer más o menos quieto… quizá avanzando amenazadoramente como un Terminator, pero por lo demás inmóvil. Por cada turno pasado apuntando, suma un dado a la reserva de ataque apropiada hasta un máximo de la puntuación del personaje en Percepción.

Una mira telescópica también suma dos dados al ataque; sin embargo, esa bonificación sólo se aplica a un único disparo. Para obtener la bonificación y el efecto completos se debe apuntar con la mira antes de cada disparo. Ciertas miras también reducen la dificultad de la tirada de ataque **(ver *Miras especiales para armas*, pág. 454)**.

Para poder apuntar correctamente, el personaje debe poseer al menos un punto en Armas de Fuego (para apuntar armas de fuego), Armas de Energía (para emplear armas de energía) o Tiro con Arco (para usar arcos).

Arcos

Mucho tiempo antes de que las armas de fuego se convirtiesen en las favoritas de todo el mundo, quienes luchaban a distancia empleaban la precisión muscular de los arcos. Hoy en día estas armas parecen engorrosas y extrañas, pero en manos de un arquero entrenado, poseen varias ventajas sobre las armas de fuego. Son silenciosas, precisas y poderosas; un aprendiz de Katniss Everdeen puede atravesar el corazón de un vampiro con una estaca a cien pasos.

Sin embargo, estas armas exigen más entrenamiento que las de fuego. Para usar un arco correctamente, el personaje necesita la Habilidad secundaria ***Tiro con Arco***. Para disparar el arma, el jugador tira Destreza + Tiro con Arco. Como se muestra en la ***tabla Armas de combate a distancia***, distintos arcos imponen diferentes dificultades. Un personaje que carezca de la Habilidad apropiada puede *intentar* usar un arco, pero con un +2 a la dificultad.

Por desgracia, los arcos se rompen con más facilidad que las armas de fuego, al igual que las cuerdas. Si el arquero en potencia obtiene un fracaso en una tirada, la cuerda se rompe y no se puede usar el arco hasta que sea reemplazada (Astucia + Artesanía o Tiro con Arco con un +1 a la dificultad; eso suponiendo que lleves una cuerda de repuesto… si no, estás jodido). Los arcos también tardan más en expulsar sus proyectiles que las armas de fuego. En términos de juego, un arquero aficionado tiene que cargar la flecha y tensar el arco (una acción automática) antes de lanzarla. Sin embargo, un personaje con tres puntos o más en Tiro con Arco puede cargar, tensar y disparar como si fuera una única acción. Por otra parte, lleva dos turnos cargar y disparar una ballesta. En este caso, la habilidad no cuenta porque el mecanismo implicado no se mueve más rápido. Por supuesto, un Efecto de Tiempo 3 puede acelerar el proceso al proveer al personaje de acciones adicionales **(ver el apartado de la *Esfera Tiempo* en el Capítulo Diez, pág. 521-522)**.

Lo de estacar a un vampiro a distancia no era una broma. Sin embargo, *decirlo* es más fácil que *hacerlo*. Para lograr esa hazaña, el arquero debe conseguir al menos cinco éxitos y causar al menos tres niveles de daño (después de la absorción) para perforar el pecho del monstruo y poner un fin lleno de astillas a su señorío no-muerto.

Armas arrojadizas

Cuando un arma de fuego es excesiva y un puño no llega suficientemente lejos, lanzar una jarra de cerveza o un cuchillo puede ser notablemente efectivo… sobre todo cuando se potencia con un poco de Magia.

Lanzar objetos es bastante fácil; *acertarle* a alguien con uno exige tener éxito en una tirada de Destreza + Atletismo. La dificultad de la tirada suele ser 6, aunque para objetivos cercanos podría ser 5. Los objetivos alejados o el lanzamiento de objetos difíciles de manejar (mesas, señales de tráfico, armas que no han sido diseñadas para ser lanzadas) podrían hacer que la dificultad aumentase en 1 o 2.

Si el atacante conoce la Esfera Fuerzas, puede darle un impulso adicional al objeto con Fuerzas 2, lo que añade velocidad e inercia. Cada éxito obtenido mediante este truco coincidente hace que la dificultad disminuya en 1 hasta un máximo de –3. Esto, a su vez, hace que sea más probable que el ataque logre daño adicional (ver ***Fase tres: Daño*** y ***La Magia refuerza la violencia***).

Las dificultades, el daño y otros detalles relacionados con las diferentes armas se encuentran en la ***tabla Armas de combate a distancia*** bajo ***Armas arrojadizas***. El alcance de un arma lanzada a menudo depende de la Fuerza del lanzador y el tamaño y las cualidades aerodinámicas del objeto. El Narrador debería tomarse la libertad de ajustar las dificultades y los alcances según las circunstancias. Por supuesto, un cíborg puede lanzar un coche, pero… ¿a qué *distancia*, especialmente cuando las Masas lo están mirando?

Cobertura y movimiento

Con Magia o sin ella, los tiroteos no son lugares adecuados para ser descuidados. La gente que no puede ignorar sin más las balas o las explosiones de energía usa cobertura tanto como es posible. Esta protección se usa a menudo durante persecuciones de coches, disparos a peatones desde coches en movimiento, tiroteos y otros ataques a gente que no está tan loca como para quedarse de pie viendo cómo le disparan. Por supuesto, el problema es que no puedes dispararle a algo que no ves. Para apuntar y disparar tienes que exponerte un poco a los disparos del enemigo.

La cobertura aumenta la dificultad de acertar a un objetivo; cuanta más cobertura tenga un personaje, más difícil será impactarle. A la inversa, también es más difícil disparar desde ciertas posiciones o mientras te estás moviendo. En cualquier caso, el personaje sufre una penalización al disparar a la vez que disfruta de los beneficios de la cobertura.

Cobertura	Dificultad para acertar al objetivo	Dificultad del tirador
Echado en tierra	+1	0
Moviéndose	+1	+1
Tras una pared	+2	+1
Sólo visible la cabeza	+3	+2

Con o sin cobertura, un personaje puede moverse hasta la mitad de su distancia máxima de carrera y aun así actuar sin penalización y sin dividir su reserva de dados (ver ***Movimiento*** al principio de este capítulo). Ponerse a cubierto detrás de paredes y protegerse tras un vehículo son tácticas consagradas por el tiempo a disposición del pistolero moderno y una persona que quiera evitar un viaje sólo de ida a las Tierras de las Sombras usará la cobertura y el movimiento para conseguir la mayor ventaja posible.

Regla opcional: Longitud del arma

Si llevas un cuchillo a un combate con *katanas*, estás en franca desventaja. Para reflejar los peligros inherentes de luchar con un oponente que empuña un arma más larga, esta *regla opcional* hace que se sustraiga un dado de la reserva de ataque del personaje que porta el arma más corta. Esto sólo se aplica a situaciones de combate cuerpo a cuerpo. Si te estás enfrentando a un HIT Mark con únicamente un *athame*, habría sido mejor estar en *cualquier* otro sitio.

Dos armas

Si quieres montártelo a lo John Woo (y, en verdad, ¿quién *no querría*?), las acrobacias del pistolero con dos armas son un clásico. Sin embargo, fuera de las películas es más difícil de lo que parece. Un atacante que use dos armas a la vez debe dividir su reserva de Destreza + Armas de Fuego entre las dos armas y además aplicar una penalización de +1 a la dificultad de la pistola de la mano mala. Una vez dicho esto, un combatiente hábil puede causar serios daños con un par de pistolas grandes y la voluntad de usarlas.

Fuego automático y fuego de cobertura

Las tormentas de disparos caracterizan muchas batallas entre Despertados y, gracias a la pesadilla Tecnocrática llamada "armas automáticas", un personaje puede vaciar todo un cargador de munición en una única ráfaga salvaje.

Disparar un arma en modo completamente automático suma 10 dados a la tirada de ataque, pero también aumenta la dificultad en 2 debido al retroceso. Para vaciar un cargador es necesario que éste conserve al menos la mitad de las balas; una vez realizados los disparos, el cargador queda vacío.

Fuego de cobertura automático: Cuando ametralla una zona, el atacante la inunda de balas. En el juego, esta táctica funciona igual que el fuego automático, salvo por el hecho de que los éxitos se distribuyen a partes iguales entre los objetivos implicados. Si el número de éxitos es menor que el número de objetivos, entonces el Narrador decide a quién acierta la ráfaga y quién sale ileso.

Ráfagas

Muchas armas automáticas pueden disparar ráfagas de tres balas. Como sucede con la opción del fuego automático descrito más arriba, las ráfagas suman dados a tu tirada de ataque (tres dados para una ráfaga de tres balas) al coste de una dificultad mayor (en este caso, +1 a la dificultad normal). El daño indicado corresponde a una única bala del arma en cuestión. Obviamente, esta táctica hace que se disparen tres balas en cada ráfaga. Consulta la ***tabla Armas de combate a distancia*** para ver qué armas pueden disparar ráfagas.

Recargar

Las armas de fuego se quedan sin munición. A veces, tratando con magos, lo hacen más a menudo de lo normal. Los pistoleros avispados llevan munición adicional para esas ocasiones. Suponiendo que tu personaje tenga un cargador de reserva a mano, se puede recargar un arma automática durante el combate con una única acción. Es posible disparar el arma en ese mismo turno; el jugador pierde simplemente dos dados de su reserva de ataque normal.

Los revólveres son otra historia. Dado que no usan cargadores, normalmente hay que introducir las balas una a una a menos que tengas un cargador rápido previamente preparado. Un personaje que tenga uno de éstos puede cargar con él el arma rápidamente, como se explica en el párrafo anterior. Si no tiene uno preparado, tiene que pasar un turno entero recargando la pistola manualmente. En ese turno no es posible ninguna otra acción, aunque un Efecto de Tiempo 3 puede crear una zona de tiempo retardado en torno al mago durante el cual puede cargar el revólver de forma normal y disparar.

En circunstancias normales, los personajes con una puntuación de 1 o más en Armas de Fuego no necesitan hacer una tirada para recargar, pero ciertas complicaciones (estar malherido, intentarlo en un coche en marcha, etc.) podrían exigir que se hiciese una tirada de Destreza + Armas de Fuego. Sin embargo, para rellenar un cargador vacío o un cargador rápido con balas nuevas se necesita una tirada de Destreza + Armas de Fuego (dificultad 6) y todo un turno.

Combate cuerpo a cuerpo

Dado que los magos son humanos normales y los humanos no son particularmente fuertes comparados con otros miembros de la Gente de la Noche, los magos y sus aliados humanos tienen que poner en juego técnicas de combate imaginativas. Por suerte (al menos para los magos), la humanidad ha pasado milenios refinando métodos para aplicar la fuerza con efectividad.

Los siguientes sistemas abarcan las muchas técnicas que un personaje Despertado puede emplear para abatir a sus enemigos. Cada situación presenta notas sobre los elementos necesarios de cada maniobra: daño, tirada, etc. Si una maniobra requiere dos acciones en vez de una, el atacante debe dividir su reserva entre ambas o usar un Efecto de Tiempo 3 para acabar la tarea. De cualquier manera, el ataque tiene lugar en el turno a menos que se especifique lo contrario.

Maniobras generales de combate cuerpo a cuerpo

Cualquier personaje que posea el físico adecuado puede realizar estas maniobras. Sin embargo, algunas están limitadas a ciertas formas: ¡No puedes dar un garrazo si no tienes garras! La mayoría de estos ataques causan daño contundente. Las excepciones se indican en cada entrada.

- **Ataques por el flanco o la espalda**

La dificultad de un ataque por el flanco se ve reducida en 1; la de un ataque por la espalda, en 2.

Tirada: Normal **Dificultad:** –1/–2
Daño: Normal **Acciones:** 1

- **Barrido:** Con un arma (Pelea con Armas) o la pierna (Pelea, Artes Marciales o Do), el atacante barre las piernas de debajo del cuerpo de su enemigo. Los artistas marciales y los luchadores entrenados en Do que posean una Especialidad en Estilos con Armas pueden usar Artes Marciales o Do en vez de Pelea con Armas... y obtener éxitos adicionales cuando el jugador saca un 10. Si el ataque tiene éxito, el antagonista acaba en el

suelo ese turno y, aunque no se hará daño al caer, quedará en desventaja (ver ***Cegado, derribado, inmovilizado o aturdido***).

Tirada: Destreza + Pelea con Armas **Dificultad:** 8

Daño: Ninguno; C **Acciones:** 1

• **Desarmar:** El luchador hace que el oponente suelte su arma con un golpe y un giro ejecutados con habilidad. Para lograrlo, el atacante tira Destreza + Pelea con Armas con un +1 a la dificultad normal; si el número de éxitos que obtiene es mayor que la puntuación de Fuerza del oponente, éste suelta el arma. Si no consigue suficientes éxitos como para lograrlo, causará daño de forma normal. En cambio, si obtiene un fracaso en la tirada perderá su propia arma.

Un atacante valeroso o muy hábil puede intentar desarmar a un oponente armado con las manos desnudas. En ese caso, la tirada es de Destreza + Pelea a dificultad 8 y resta un dado su reserva de ataque normal. Un personaje con al menos 3 puntos en la Habilidad Artes Marciales puede realizar la maniobra de desarme a dificultad 7; en este caso la tirada es de Destreza + Artes Marciales, no Pelea.

Tirada: Destreza + Pelea con Armas **Dificultad:** +1 / 8 / 7

Daño: Especial **Acciones:** 1

• **Escrutar a un oponente:** Los magos se especializan en superar mentalmente a sus oponentes. Con permiso del Narrador, alguien que combata cuerpo a cuerpo puede intentar escrutar las intenciones de su oponente con una tirada de Percepción + Pelea, Do o Artes Marciales enfrentada a la Astucia + Habilidad de combate de su contrincante. Si el observador tiene éxito, suma un dado por éxito a la reserva de su siguiente acción.

Escrutar a un oponente lleva una acción. El personaje sólo puede intentarlo una vez por escena por cada punto que tenga en Astucia (así, un personaje con Astucia 3 podría usar este truco tres veces en una escena). El Narrador podría decidir limitar esta capacidad a los personajes que tengan al menos 2 puntos tanto en Astucia como en la Habilidad de combate apropiada; la gente de pensamiento lento o que no saben luchar no es buena haciendo estas cosas. A distancias mayores de 6 metros (20 pies) aproximadamente este truco no funciona a menos que el observador tenga al menos un punto en la Esfera Mente o Correspondencia y use un Efecto para escrutar a su oponente a distancia.

Tirada: Percepción + Habilidad de combate **Dificultad:** 6

Daño: N/A **Acciones:** 1

• **Garrazo:** Cíborgs, bestias, magos que han cambiado de forma y personas que llevan garras implantadas quirúrgicamente pueden rajar a sus enemigos. De nuevo, esto inflige daño letal a sus enemigos, y no agravado, a menos que el atacante tenga alguna ventaja especial como garras de primium o potenciación con Quintaesencia (ver ***Esfera Cardinal*** en el **Capítulo Diez**). Las garras normales causan Fuerza +1; las garras como las de Lobezno infligen Fuerza +2; y las garras de tipo *Dios-mío-sácame-de-aquí* podrían provocar Fuerza +3.

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 6

Daño: Fuerza +1 hasta +3; C o L **Acciones:** 1

• **Mordisco:** Las criaturas con dientes pueden morder. Las mandíbulas de un mortal por lo general causan un daño contundente igual a la Fuerza de éste, pero los dientes de un mago que haya cambiado de forma pueden infligir daño letal. Ciertos miembros de la Gente de la Noche pueden causar daño agravado con sus mordiscos, pero un mago (también en formas más peligrosas) sólo llega al daño letal. Un ataque de mordisco



típico causa un daño de Fuerza +1; sin embargo, dientes o bocas especialmente grandes pueden sumar +2 o incluso +3 al ataque.

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 5

Daño: Fuerza +1; C o L **Acciones:** 1

• **Patada:** El personaje golpea a su oponente donde más duele arremetiendo con una pierna o con ambas. Este ataque representa un golpe muy sencillo; para encontrar elaboradas patadas de artes marciales, ver más adelante. El daño normalmente es contundente, pero un cíborg, un HIT Mark u otros atacantes muy pesados podrían causar daño letal debido a su gran masa.

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 7

Daño: Fuerza +1; C **Acciones:** 1

• **Placaje:** El atacante se lanza sobre su oponente empleando una mezcla de peso e inercia. Este tipo de acciones puede hacer que ambos acaben heridos, pero es una forma efectiva de detener a un enemigo que huye.

Para tomar suficiente impulso para un placaje son necesarios al menos 2 metros (o yardas) de separación. Ambos combatientes deben hacer una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 6 para el atacante, 6 + los éxitos del atacante para el objetivo) para no acabar tirados en el suelo.

Alguien que intente un placaje y obtenga un fracaso tropezará y se caerá (sufriendo un dado de daño por cada metro que corriese), chocará con otra cosa (sufriendo ese daño *más* su Fuerza en daño sobre sí mismo) o chocará con su objetivo y rebotará (sufriendo la Resistencia del oponente en daño y dejando al mismo ileso).

En general, el daño de los placajes es contundente, no letal. Sin embargo, una persona aplastada por el peso de un cíborg volador o que reciba el impacto de alguien que ha amplificado su masa (con Vida) o su impulso (con Fuerzas) probablemente necesitará ir al hospital, y rápido; en términos de juego, esta táctica causa daño letal. ¿Hace faltar decir que un frágil mago humano que se abalanza sobre un cíborg o un cuerpo de masa aumentada probablemente sufrirá esa clase de daño él mismo?

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 7

Daño: Fuerza; C o L **Acciones:** 1

• **Presa:** Agarrando con fuerza a un oponente, el atacante intenta o bien inmovilizarlo (un agarre), o bien aplastarlo (forcejeo). Esta última opción exige mucha fuerza, pero la Magia de la Esfera Vida abre muchas posibilidades.

Para apresar a otro personaje, el atacante debe tener éxito en una tirada de Fuerza + Pelea, Artes Marciales o Do. Si quiere causar daño con el ataque, puede tirar su Fuerza para hacerlo a partir del siguiente turno y hasta que el oponente se libere. Éste puede absorber el daño de forma normal. Si, en vez de eso, el atacante quiere inmovilizar a su oponente, éste queda atrapado en la presa hasta su siguiente acción.

El oponente tiene dos opciones para escapar: puede liberarse superando al atacante en una tirada enfrentada de Fuerza + Pelea o puede darle la vuelta a la presa haciendo lo mismo que su oponente y obteniendo dos éxitos más que él. El Narrador tiene la opción de permitir que un personaje ágil use Destreza en vez de Fuerza para escapar; si posee Acrobacias, Artes Marciales o Do, puede usarlos en lugar de Pelea.

Normalmente, las presas causan daño contundente. Un personaje que utilice púas, pinchos o garras (y que desgarre a la víctima con ellos mientras la sujeta) inflige daño letal.

Tirada: Fuerza + Pelea **Dificultad:** 6

Daño: Fuerza o ninguno; C **Acciones:** 1

• **Puñetazo:** Un puño, una cara, un ataque muy básico. Ciertos puñetazos (como ganchos a la mandíbula o golpes en los riñones) pueden causar más daño con una dificultad mayor (ver ***Pelea sucia*** y ***Artes marciales*** para encontrar varios ejemplos). La mayoría de los puñetazos causan daño contundente, pero los de un cíborg con manos de metal podrían hacer daño letal.

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 6

Daño: Fuerza; C **Acciones:** 1

Truco de mago: El puñetazo trueno

Un mago que esté luchando puede dar un golpe inesperadamente potente apoyando un puñetazo, una patada u otro tipo de ataque cuerpo a cuerpo con fuerza Iluminada. En la historia, el truco parece un ataque perfectamente ejecutado. En términos de juego, el mago emplea Cardinal 2 (para atacar directamente el Patrón del objetivo), Correspondencia 1 (para determinar cuál es el lugar perfecto que golpear), Entropía 1 o 2 (para encontrar puntos débiles o ajustar las probabilidades al sitio y momento ideales), Fuerzas 2 (para incrementar la velocidad), Materia 2 (para romper materiales inertes), Mente 2 (para enviar el impulso de rendirse), Tiempo 2 (para descubrir el momento perfecto) o Vida 3 (para aumentar la fuerza o causar daños internos al oponente). Como sucede con la mayoría de los trucos, cada éxito reduce la dificultad de la tirada de ataque en 1 hasta un modificador máximo de −3.

En la mayor parte de los casos, este "puñetazo trueno" (que también puede realizarse con armas de combate cuerpo a cuerpo) es coincidente e inflige daño contundente. Sin embargo, un asalto al Patrón del oponente con Vida 3 o Cardinal 3 causa daño agravado al usar el golpe para enfocar un ataque puramente metafísico. Los golpes verdaderamente poderosos pueden volverse vulgares si el mago parece demasiado débil como para dar golpes semejantes; por ejemplo, un *geek* delgadito que le rompe todos los huesos del cuerpo a una torre de puro músculo. Sí, es posible matar gente con el puñetazo trueno si no se tiene cuidado, así que es mejor reservar este truco para la Gente de la Noche y oponentes semejantes a menos que tu mago quiera enfrentarse a una acusación por homicidio imprudente o asesinato.

Hay otra desventaja evidente en este golpe: puedes hacerte daño al realizarlo. Si el objetivo consigue absorber todos los niveles de daño causados por el puñetazo trueno, entonces el atacante se hiere a sí mismo; el daño que habría recibido el objetivo lo recibe el mago en su lugar (sí, también puede intentar absorberlo). En el caso de ataques al Patrón, el mago sólo recibe daño contundente, no agravado. Sin embargo, si el mago intenta el puñetazo trueno contra una pared, una armadura de acero, roca sólida, etc., podría sufrir daño letal y posiblemente romperse una mano o un pie… o, si está usando un arma para golpear, ésta podría romperse contra la inflexible superficie.

Pelea sucia

Quienes han crecido en las calles conocen métodos sucios para abatir a una persona. En esos ambientes, se trata de pura supervivencia. La siguiente recopilación de brutales ataques exige al menos 3 puntos en la Habilidad Pelea y un trasfondo que incluya esos trucos sucios (miembro de una banda, un barrio violento, clases de prevención de violaciones, etc.). Los magos acostumbrados a las calles podrían también usar esas tácticas como herramientas para enfocar "casualidades" desagradables, especialmente las que se sirven de Entropía, Vida, Mente y (cuando la Esfera incrementa el impulso cinético) Fuerzas.

• **Cabezazo:** En un forcejeo, el atacante puede estrellar su cabeza contra la cara o el estómago del oponente. Obviamente, este movimiento sólo funciona cuando los combatientes están al alcance de la cabeza el uno del otro; el beneficio principal del mismo es la sorpresa, respaldada, eso sí, por el golpe de un duro cráneo en los dientes.

A menos que el atacante tenga cuernos en la cabeza, un casco con pinchos, un cráneo de acero o algún otro implemento letal, el cabezazo causa daño contundente. Sin embargo, si el objetivo absorbe todo el daño, el atacante queda aturdido durante un turno. Alguien tan estúpido como para darle un cabezazo a un cíborg o a otros oponentes igual de sólidos sufrirá el daño que habría causado *y además* quedará aturdido durante un turno (las reglas del aturdimiento están en ***Cegado, derribado, inmovilizado o aturdido***).

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 6

Daño: Fuerza +1; C **Acciones:** 1

• **Cegar:** El luchador intenta dejar a su oponente sin vista arañándole los ojos, lanzándole polvo a la cara, rociándolo con productos químicos o usando algún ataque semejante. Si lo logra, el enemigo queda cegado durante un turno por éxito y pierde dos dados de sus reservas hasta que se recupera.

Por lo general este ataque no causa daño duradero. Sin embargo, si el Narrador así lo decide, un ataque verdaderamente brutal (sacar los ojos con garras obtenidas mediante Vida, rociar con ácido, etc.) podría causar un nivel de Salud o dos de daño letal además de la ceguera. Con cinco éxitos o más los ojos podrían quedar destruidos por completo… y aunque la Magia de Vida puede curar ese tipo de heridas, los encantamientos implicados serían vulgares a menos que el sanador use un botiquín de primeros auxilios, agua fría o algún otro método de curar la ceguera de forma coincidente.

Tirada: Destreza + Subterfugio **Dificultad:** 9

Daño: Especial **Acciones:** 1

• **Clavar pistola:** El atacante apoya con fuerza un arma de fuego directamente contra el cuerpo de su oponente y le hace un enorme agujero. Esta táctica, arriesgada y sucia, obliga al atacante a acercarse a su objetivo tanto como sea posible. El éxito en la tirada permite alcanzar al contrincante. Dado que la pistola se usa en combate cuerpo a cuerpo, la maniobra usa Pelea en vez de Armas de Fuego. Sólo pueden emplearse de este modo las pistolas, y los resultados son… repugnantes.

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 6

Daño: El del arma de fuego +2 **Acciones:** 1

• **Culatazo:** Al sacudir a su objetivo en la cara o en el cráneo con un arma u otro objeto pequeño, duro y pesado (una palanca, una porra, un portátil, etc.), el atacante pone énfasis en la herida. El golpe causa daño letal y puede dejar aturdido al oponente durante un turno si falla una tirada de Resistencia (dificultad 8)… y dos turnos si obtiene un fracaso. En la vida real, este tipo de cosas pueden reventarle la cabeza a alguien; con Magia, puede servir para un Efecto de Vida 3 que deja inconsciente al enemigo… quizá para no despertar jamás.

Tirada: Destreza + Pelea con Armas **Dificultad:** 7

Daño: Fuerza +2; L **Acciones:** 1

• **Golpe bajo:** Buscando derribar a su oponente, un luchador apunta a algún lugar (los riñones, el tabique nasal, los genitales, etc.) que sin ninguna duda va a doler un montón.

Asumiendo que el atacante tenga éxito en la tirada de ataque, su objetivo termina aturdido durante un turno por cada nivel de Salud causado después de la tirada de absorción. Puede tratar de ignorarlo con una tirada de Resistencia (dificultad 8), pero si no lo logra se queda retorciéndose paralizado por el dolor. Normalmente, este golpe causa daño contundente. Sin embargo, los golpes bajos realizados con garras, dientes, cuchillas o fuerza aplastante son letales.

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 7

Daño: Fuerza + Aturdimiento; C o L **Acciones:** 1

• **Pisar la cabeza:** Una manera terrible de cambiarle la cara a alguien es apoyar esa cara contra un bordillo u otra superficie dura (a veces con la boca abierta, para aumentar el efecto) y golpear o pisar la parte trasera de la cabeza. Este tipo de acción es perfecta para ganarse una acusación de intento de asesinato… o una de asesinato de la que no será fácil librarse.

Pisar una cabeza requiere que el objetivo esté aturdido o inmovilizado además de un turno para poner su cabeza en posición. Después de eso, el atacante lo pisotea y la física se encarga del resto. El atacante tira su Fuerza para el ataque. El daño producido es letal y, a discreción del Narrador, puede infligir heridas duraderas y terribles (dientes rotos, mandíbulas rotas, caras destrozadas, etc.).

Tirada: Fuerza + Pelea **Dificultad:** 6

Daño: Fuerza +2; L **Acciones:** 2

• **Proyección:** Al levantar a un oponente por encima de su cabeza, un agresor fornido utiliza la fuerza bruta y el impulso para provocar el estallido de varias vísceras importantes.

Para esta maniobra se requiere en primer lugar realizar un ataque de presa con éxito; si el enemigo no puede liberarse en ese turno, el atacante puede usar su siguiente acción para estamparlo contra la superficie más cercana y dolorosa. Por lo general, este ataque inflige daño contundente; sin embargo, si la superficie resulta estar afilada, claveteada o increíblemente caliente, dicho daño puede ser letal.

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 6

Daño: Fuerza +2; C o L **Acciones:** 2

• **Puñetazo directo:** Actuando como un Popeye el Marino de la vida real, el luchador se tensa, descubre un hueco y lanza un puñetazo rompemandíbulas con todas sus fuerzas. Si tiene éxito, este golpe suele hacer que el oponente vuele aproximadamente un metro hacia atrás a menos que pase una tirada de Fuerza (dificultad 8) para resistir sus efectos; si obtiene un fracaso en la tirada, cae al suelo.

Tirada: Destreza + Pelea **Dificultad:** 7

Daño: Fuerza +2; C **Acciones:** 1

Regla opcional: Estilo del borracho

Algunos artistas marciales observadores reconocieron la naturaleza impredecible de los ataques de un luchador de reflejos embotados y comenzaron a imitar los efectos de la intoxicación en monos y otros primates (como las personas). Al aprender a entrar en estados cercanos al trance de un borracho o al entrenarse para atacar a destiempo, esos luchadores formularon un estilo que es enormemente difícil de predecir... y del que, por tanto, es increíblemente difícil defenderse.

La siguiente *regla opcional* le permite a un practicante de un estilo del borracho (o, como se llama en los círculos Akáshicos, la *Escuela del Ritmo Roto*) adoptar este impredecible sistema. Asume la postura tambaleante del borracho (ver las películas de Jackie Chan de *El maestro borracho*), se balancea, serpentea y se contonea. En los turnos en los que el artista marcial gana la Iniciativa, éste suma +2 a la dificultad de todos sus ataques, pero también se suma +3 a la dificultad de cualquier personaje que intente bloquear, parar o contrarrestar los suyos de cualquier manera. Sin embargo, esas ventajas no se aplican en los turnos en los que pierde la Iniciativa.

Un defensor que use percepciones de la Esfera Tiempo durante la lucha puede contrarrestar esa ventaja y esquivar y protegerse de forma normal; sin embargo, alguien que lea mentes no podrá hacerlo porque ni siquiera el propio artista marcial sabe qué va a hacer exactamente a continuación.

El luchador no necesita estar borracho para usar este estilo. Sin embargo, para emplear esta opción el artista marcial *debe* tener al menos 3 puntos en Artes Marciales o Do y debe adquirir una Especialidad en Estilo del Borracho o Escuela del Ritmo Roto. Los luchadores normales (bebidos o sobrios) no pueden usar estas técnicas con efectividad.

Artes Marciales

Las personas se han peleado hasta quedar inconscientes desde el albor de los tiempos. Sin embargo, en estas últimas décadas se ha producido el refinamiento y la popularización de cientos de artes marciales. Esas habilidades que, hasta hace poco, habían sido las artes secretas de guerreros de élite, se han convertido desde entonces en deportes, pasatiempos y técnicas de autodefensa para casi cualquiera. Y aunque una persona normal se limita a pelear cuando se decide a dar una paliza a alguien, un artista marcial puede combatir de forma mucho más efectiva.

Los magos, que carecen de las garras y los colmillos de los vampiros y otros miembros de la Gente de la Noche, deben apoyarse en armas y artes marciales cuando pelean en serio. Y, dadas sus naturalezas inquisitivas y disciplinadas, los Despertados suelen ser excelentes alumnos en las artes del combate... las cuales son, en muchos sentidos, reflejos físicos de las disciplinas mentales implicadas en la Magia. Ciertos magos (especialmente Trajes Negros, asesinos Tanatoicos, los hechiceros astutos y los brujos acostumbrados a las calles) llegan a enfocar sus Artes místicas mediante las habilidades marciales y usan la energía del *chi* y el ejercicio físico como herramientas de sus prácticas arcanas. Aunque el Arte Akáshico del Do es más refinado y potente que las artes marciales típicas (y por eso se detalla aparte), los Akashayana no son los únicos magos que enfocan la Magia mediante un puñetazo bien dirigido (**ver la práctica *Artes marciales* descrita en el Capítulo Diez, pág. 574-575**).

Técnicas blandas y duras

Algunos practicantes afirman que hay planteamientos "blandos" y "duros" de las artes marciales: los estilos duros ponen el énfasis en las acciones directas, las posturas agresivas, los ataques violentos y las defensas cortantes, mientras que los blandos lo hacen en las esquivas, los movimientos fluidos, la confusión y las técnicas basadas en el impulso que usan la energía del atacante contra él. Un estilo golpea; el otro fluye.

Muchas prácticas presentan ambos elementos, especialmente en las artes marciales mixtas que toman elementos de varias. Sin embargo, algunas tienen componentes claramente duros (kárate, *savate*, estilo del tigre, etc.) y otras se concentran en el planteamiento blando tanto en la filosofía como en la práctica (aikido, *wing chun*, judo, etc.). Como se señala en las siguientes entradas, ciertas técnicas funcionan mejor en un estilo que en el otro.

La mayoría de las disciplinas van mucho más allá de las simples maniobras de combate. Habilidades como Atletismo, Acrobacias, Meditación o Esoterismo (con Especialidades como Herbología, Yoga, Control Corporal, Medicina China o Ayurvédica y diversas filosofías) son parte del entrenamiento esencial en muchas artes marciales. En términos de juego, un personaje debe tener varios puntos en esas Habilidades para reflejar tanto el entrenamiento físico como las bases filosóficas y espirituales de ese arte. Para encontrar sugerencias, ver el recuadro ***Ocho ramas de la maestría*** en la sección dedicada al Do más adelante.

Los personajes que posean algunos puntos en la Técnica Artes Marciales pueden usar las maniobras que se presentan a continuación. Por cada punto en Artes Marciales puedes escoger dos maniobras de artes marciales. Para ciertas maniobras avanzadas se exige una "Habilidad mínima"; sólo los personajes que posean los puntos necesarios en las Habilidades necesarias pueden emplear esa maniobra.

Artes marciales como foco Mágico

Esta sección representa los efectos de las artes marciales normales. Para emplear las mismas como foco, ver ***Artes marciales*** en ***Práctica: La forma del foco*** en el **Capítulo Diez** y ***Magia y violencia*** en la sección de reglas de combate.

Como se señalaba en la ***Regla opcional: Habilidades mínimas*** del **Capítulo Seis** (**ver la pág. 276**), una artista marcial debe tener al menos un punto en Artes Marciales (o Do, si lo usa) por cada punto en la mayor Esfera que use mediante sus técnicas de artes marciales. Mago o no mago, un karateka principiante no debería ser capaz de canalizar devastadores Efectos Mágicos a través de un arte que apenas entiende.

• **Agarre devastador:** Al sujetar a su enemigo mediante una dolorosa presa, el artista marcial causa daño y puede desarmarlo también. Para hacer que el adversario suelte el arma, el artista marcial debe obtener al menos tres éxitos; con cinco puede quitársela y usarla él mismo en el turno siguiente.

Habilidad mínima: Artes Marciales 3 (estilo blando).

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 7

Daño: Fuerza, C **Acciones:** 1

• **Andares de serpiente:** El artista marcial se aleja del golpe, esquivando hábilmente un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Por supuesto, primero tiene que ser capaz de verlo. Esta maniobra funciona como una esquiva con una reserva de Destreza + Artes Marciales +3.

Habilidad mínima: Artes Marciales 1 (cualquier estilo), Atletismo o Acrobacias 1.

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** Duro 6 – Blando 5

Daño: N/A **Acciones:** 1

• **Barrido cola de dragón:** Un barrido realizado con una patada giratoria que golpea a un oponente haciéndolo caer. En términos de juego funciona como un lanzamiento, pero el artista marcial no necesita agarrar a su oponente antes.

Habilidad mínima: Artes Marciales 1 (estilo duro), Atletismo o Acrobacias 1.

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 8

Daño: Fuerza del oponente; C **Acciones:** 1

• **Bloqueo evasivo:** Al evitar el golpe de un atacante, el artista marcial redirige la fuerza del atacante contra él. En términos de juego, el defensor tira Destreza + Artes Marciales en la ***Fase dos: Defensa***. Cada éxito resta uno de los de la tirada del atacante. Si el defensor obtiene más éxitos que el atacante, entonces éste debe tener éxito en una tirada de Destreza (dificultad 8) o cae al suelo (o se golpea contra alguna superficie cercana) y sufre su propia Fuerza en daño contundente.

Habilidad mínima: Artes Marciales 2 (estilo blando), Atletismo o Acrobacias 2.

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 6

Daño: Fuerza del atacante; C **Acciones:** 1

• **Codazo o rodillazo:** Un golpe rápido y brutal con el codo o la rodilla, generalmente dirigido a un punto vulnerable a corta distancia.

Habilidad mínima: Artes Marciales 1 (cualquier estilo).

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 5

Daño: Fuerza +1; C **Acciones:** 1

• **Contraproyección:** El artista marcial dirige el impulso del atacante contra él y lo envía volando a la pared más cercana, al suelo… o a un sitio peor. Es una técnica básica de estilo blando, pero sigue siendo efectiva. Cuando el artista marcial sea atacado, haz una tirada enfrentada de Destreza + Artes Marciales contra la Destreza + Pelea, Pelea con Armas o Artes Marciales (dependiendo de la Habilidad que esté usando el oponente para atacar). Si obtienes más éxitos que el atacante, entonces rechazas el ataque y puedes tratar de usar ***Lanzamiento*** sobre él de forma inmediata y sin dividir tus reservas de dados. Habrás evitado el ataque aunque la proyección no funcione.

Habilidad mínima: Artes Marciales 1, Atletismo 1 (estilo blando).

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 6

Daño: Como lanzamiento **Acciones:** 1

• **Golpe duro / golpe blando:** Se trata de un golpe básico realizado con más habilidad que un simple puñetazo. En la variante dura están involucrados un puño apretado o dedos rígidos (la técnica de la garra del tigre), mientras que el golpe blando implica ponerle la zancadilla al oponente o usar su fuerza contra él de alguna otra manera.

Habilidad mínima: Artes Marciales 1 (cualquier estilo).

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** Duro 5 – Blando 6

Daño: Fuerza +1; C **Acciones:** 1

• **Golpe de la muerte:** Dirigiendo una mano rígida a un órgano, articulación u otro lugar incapacitante, el atacante dirige una fuerza devastadora hacia su atacante. Este golpe inflige daño letal.

Habilidad mínima: Artes Marciales 3 (estilo duro).

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 5

Daño: Fuerza +2; L **Acciones:** 1

• **Golpe a un nervio o punto de presión:** El artista marcial apunta a un punto vital y dirige la fuerza precisa hacia él. Si el atacante obtiene al menos tres éxitos al golpear a su adversario, entonces éste debe hacer una tirada de Resistencia (dificultad 8) con éxito o quedará aturdido el siguiente turno. Un fracaso en la tirada supone tres turnos de aturdimiento.

Habilidad mínima: Artes Marciales 3 (cualquier estilo).

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 7

Daño: Fuerza +3; C **Acciones:** 1



• **Golpe a punto vital:** Un golpe seco con la mano a un órgano o articulación que causa daño letal.

Habilidad mínima: Artes Marciales 2 (estilo duro).

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 7

Daño: Fuerza; L **Acciones:** 1

• **Lanzamiento:** Tras agarrar a su oponente (o haber usado ***Contraproyección***, descrita más atrás), el artista marcial lo estrella contra una superficie adecuada. En términos de juego, el atacante debe tener una reserva de Destreza + Artes Marciales igual o mayor que la Destreza de su adversario. Si tiene éxito en la tirada, el artista marcial puede lanzarlo hasta a un metro o yarda por éxito obtenido en la tirada de ataque.

Mientras el lugar esté despejado, puede elegir dónde va a parar el contrincante. Éste recibe daño según su Fuerza cuando cae. Si estaba cargando en el momento en que ha sido lanzado, el impacto causa un dado más de daño por cada 3 metros (10 pies) que haya avanzado hasta ese momento (hasta un máximo de +10 dados).

Si el impacto causa más de tres niveles de Salud de daño (tras la absorción), el oponente debe pasar una tirada de Resistencia (dificultad 8) o quedará aturdido durante un turno.

En el caso de que el artista marcial lance a un adversario sobre otro, el enemigo volador inflige un dado de daño contundente por cada punto de Resistencia que posea, más otro dado adicional por el impulso y el impacto si uno o ambos oponentes se estaban moviendo en ese momento. Por ejemplo, un malvado enemigo con Resistencia 3 que haya corrido 6 metros (20 pies) antes de ser lanzado le causaría a su compañero cinco dados de daño contundente. Arrojar a un adversario sobre otro hace que se sume 2 a la dificultad, pero es verdaderamente matar dos pájaros de un tiro.

Habilidad mínima: Artes Marciales 2 (cualquier estilo).

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** Duro 7 – Blando 6

Daño: Fuerza + movimiento; C **Acciones:** 1

• **Llave:** Después de agarrar a su oponente, el artista marcial aplica presión sobre las articulaciones y los puntos de presión. Si escoge ejercer fuerza sobre ese punto, puede dislocar o romper extremidades, articulaciones y posiblemente incluso cuellos.

El jugador tira Destreza + Artes Marciales para realizar una presa sobre su oponente (ver ***Presa***); inmediatamente (sin dividir su reserva de ataque) tira Destreza + Artes Marciales para infligir daño. Cada éxito obtenido causa un nivel de Salud de daño letal.

Habilidad mínima: Artes Marciales 2 (cualquier estilo), Atletismo o Acrobacias 2.

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 5

Daño: Éxitos; L **Acciones:** 1

• **Patada giratoria:** El artista marcial gira sobre sí mismo y le da una sólida patada al objeto de su atención.

Habilidad mínima: Artes Marciales 2 (estilo duro), Atletismo o Acrobacias 2.

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 6

Daño: Fuerza +3; C **Acciones:** 1

• **Patada rápida:** El artista marcial concentra su energía en una patada simple pero efectiva y lanza en el golpe la fuerza de sus extremidades inferiores.

Habilidad mínima: Artes Marciales 1 (estilo duro).

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 5

Daño: Fuerza +1; C **Acciones:** 1

• **Patada trueno:** Una patada voladora devastadora. El artista marcial se impulsa para saltar y concentra su *chi* y su masa en un golpe suficientemente potente como para acabar con la mayoría de peleas. En términos de juego, cada éxito añade un dado a la reserva de daño de la patada. Sin embargo, un personaje no puede usar la patada trueno más de una vez cada cinco turnos, ya que exige una concentración intensa y un gran esfuerzo.

Habilidad mínima: Artes Marciales 3 (estilo duro), Atletismo o Acrobacias 2.

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 7

Daño: Fuerza +3 + éxitos; C **Acciones:** 1

• **Patada voladora:** Mediante un salto el artista marcial combina peso e impulso para obtener un poderoso golpe.

Habilidad mínima: Artes Marciales 1 (estilo duro), Atletismo o Acrobacias 1.

Tirada: Destreza + Artes Marciales **Dificultad:** 7

Daño: Fuerza +2; C **Acciones:** 1

Do

Do, la quintaesencia de las artes marciales de la que se supone que descienden todas las demás disciplinas, es más que una mera colección de técnicas de combate. Como ya se ha mostrado en la explicación del Rasgo en el **Capítulo Seis**, Do es una forma de vida… o, más literalmente, el "Camino" de la vida. Cuando se emplea para fines pacíficos, el Do permite a una persona refinar su enorme potencial. Y cuando por triste necesidad se emplea para fines violentos, sus aplicaciones marciales son legendarias.

Compromiso, entrenamiento y capacidad de combate

Como se ha explicado en el **Capítulo Seis**, un personaje inicial no puede comenzar con más de 2 puntos en Do. Sólo puede perfeccionar su habilidad durante el transcurso de la partida. Sólo los Akáshicos y sus aliados más cercanos y fiables pueden aprenderlo, y supone un compromiso de por vida. Un *Tao-shih* (estudiante o guerrero del Camino) debe pasar *al menos una hora cada día* practicando Do; si no lo hace, sus habilidades disminuyen. En términos de juego, pierde puntos temporalmente hasta que retome el entrenamiento regular, aproximadamente un punto por cada dos semanas sin practicar.

Respecto al sistema de juego, el Do implica las siguientes ventajas y limitaciones para quienes lo practican:

- **Enseñanzas secretas:** Sólo los Akashayana más hábiles pueden enseñar los secretos del Do. En términos de juego, para entrenar a un estudiante en este Arte, un personaje debe tener no menos de tres puntos en Do y ser miembro de la Tradición Akáshica (o al menos, *haberlo sido*). Un maestro puede enseñar una maniobra de combate por cada punto que posea en Do más otra más por cada punto que tenga en Inteligencia. Además, ningún estudiante puede aprender Do sin aprender también las ocho ramas del Do (ver más adelante). El Camino es más que simplemente romper piedras a puñetazos.

- **Flexibilidad:** Un personaje que use Do puede emplear cualquiera de las maniobras de combate generales y de

Kuei Lung Chuan: Kung-fu del Espíritu Dragón

El kung-fu del Espíritu Dragón es la disciplina secreta de la Escuela Tigre Wu Lung; tiene como característica movimientos amplios y poderosos que combinan la furia de un tigre con la gracia de un dragón. En términos de juego, el Kuei Lung Chuan es un estilo duro, espectacular y grandioso que anima a encarar la vida y la guerra apasionadamente.

Para representar el Kuei Lung Chuan, un personaje de los Wu Lung (¡y *sólo* de los Wu Lung!) puede adquirir una Especialidad en esta disciplina para Artes Marciales. Como es habitual, el personaje puede aprender hasta dos maniobras por cada punto que posea en el Rasgo de Artes Marciales y tendrá varios puntos en Acrobacias y Pelea con Armas.

El estilo del Espíritu Dragón se concentra en varias armas: la espada *jian*, la lanza, el bastón y el abanico de guerra. Un artista marcial de la Escuela Tigre puede adquirir una Especialidad en Kuei Lung Chuan para Pelea con Armas de modo que cada 10 obtenido con esa Habilidad cuente como *dos* éxitos, no sólo uno. Puede también adquirir la misma Especialidad en Acrobacias y conseguir éxitos adicionales al emplear el entrenamiento de la Escuela Tigre en hazañas acrobáticas. Juntas, esas ventajas representan la gran disciplina del kung-fu del Espíritu Dragón **(para más detalles, ver *Especialidades* en el Capítulo Seis, pág. 274)**.

El Kuei Lung Chuan pone énfasis en ciertas técnicas. Un personaje entrenado en la Escuela Tigre tendrá al menos dos de las siguientes maniobras además de cualquier otro ataque que decida aprender; los practicantes de alto nivel tendrán la mayoría, si no todas, de estas técnicas: Golpe de la muerte, barrido cola de dragón, golpe duro, andares de serpiente, patada trueno y agarre devastador. Por supuesto, los Hechiceros Dragón también usan su arte secreto de kung-fu como foco místico.

artes marciales suponiendo que tenga en Do los puntos que necesitaría en Artes Marciales para efectuar esa maniobra. Sin embargo, *no puede* usar las técnicas de pelea sucia; éstas son brutales e incompatibles con la disciplina y la armonía.

- **Precisión:** Al emplear maniobras generales de combate, la dificultad de las tiradas disminuye en 1; por ejemplo, un puñetazo tendría una dificultad de 5, no 6. Sin embargo, cuando use maniobras de artes marciales o Do se aplicará la dificultad normal. Este beneficio también es conocido como la ***ventaja del buen entrenamiento***, como se indica en el **Libro de Tradición: Hermandad Akáshica** de la **Edición Revisada**.
- **Maestría marcial:** Por cada punto en Do, el jugador puede elegir dos maniobras de artes marciales; además, puede aprender una técnica especial de Do (ver más adelante) por cada punto por encima del primero. Un personaje que posea Do *y* Artes Marciales puede sumar todas sus maniobras, dando como resultado un verdadero Bruce Lee.
- **Diferencias en la maestría:** Sin embargo, un personaje que posee Do y Artes Marciales emplea Destreza + Artes Marciales para las maniobras que adquirió mediante la Habilidad de Artes Marciales y Destreza + Do para las que adquirió mediante Do. Esto refleja la diferencia entre las artes de combate normales y la refinada senda del Do. ¡Ser cinturón negro en taekwondo no te convierte automáticamente en un maestro del Do cuando comienzas a aprender ese Camino tan especializado! Una vez el Rasgo Do es mayor que el de Artes Marciales, se usa simplemente Do para todas las reservas de maniobras de combate.
- **Daño letal:** Gracias a la intensa concentración y precisión del Do, los ataques sin armas causan daño letal. Sin embargo, el Akáshico puede decidir causar daño contundente si prefiere no matar a su oponente. Cambiar entre daño letal y contundente es una acción refleja que se puede declarar en cualquier momento antes de hacer una tirada de ataque.
- **Defensa endurecida:** Un practicante del Do desarmado puede bloquear ataques de Pelea o Pelea con Armas que causen daño letal. O bien el adepto ha endurecido sus extremidades para que resistan golpes mortales, o es tan hábil evitando el daño que puede desviar el golpe o atrapar un arma entre las palmas de sus manos. Sin embargo, esta capacidad no sirve para parar detener proyectiles o balas, aunque existen técnicas especiales de Do que permiten a sus practicantes hacer eso también (ver más adelante).

Nota: Las maniobras básicas de Do presentadas en **El Libro de las Sombras** y en **Mago: La Cruzada** han sido reemplazadas en **Mago 20** por las ventajas recién descritas. Un grupo que desee usar las antiguas maniobras de Do debe elegir entre aquéllas y estas reglas modernas. No es posible usar ambas cosas, aunque la ***Patada tifón*** y la ***Proyección huracán***, descritas más adelante, permiten incorporar viejas maniobras a las nuevas reglas en forma de técnicas especiales de Do.

Las ocho ramas del Do

El Do es mucho más que superkung-fu; también incluye el estudio de las *ocho ramas* o campos de estudio que son el epítome de una vida bien equilibrada. El recuadro próximo expone esas ocho ramas. Para progresar en el Do, el seguidor debe estudiar esas ramas al igual que las aplicaciones marciales del Arte.

En términos de juego, por cada punto de Do debes poseer al menos 2 puntos en Habilidades relacionadas con las ramas (*excepto Dharmamukti*). Antes de sumar otro punto de Do debes adquirir 2 puntos en campos de estudio relacionados con las ramas. Por ejemplo, para pasar de Do 2 a 3 el personaje tendrá que obtener dos puntos en una de las Habilidades del recuadro. En el caso ideal, al final aprenderá al menos un punto en cada una de las ocho ramas.

Técnicas especiales de Do

Aparte de la capacidad marcial y sus habilidades asociadas, el Camino también enseña a quienes lo siguen una serie de técnicas secretas. Algunas se integran en las Artes establecidas de lo que los magos llaman Magia; es decir, Do se convierte en el foco de Efectos basados en Esferas. Sin embargo, otras siguen siendo el ámbito exclusivo de los Akashayana.

Las ocho ramas de la maestría

Según el *Dharma Sutra* Akáshico, el Camino se divide en ocho campos de conocimiento. Y, aunque a menudo se considera al Do como un arte marcial, sus seguidores reconocen que un ser humano verdaderamente armonioso comprende al menos un poco de todos ellos.

Estas ocho ramas son conocidas como:

- **Dharmamukti:** Técnicas de combate sin armas del Dharma de la Mano Cerrada. Esta rama, que a la vez adapta e inspira otras técnicas de artes marciales, comprende la forma más obvia del Do, pero sólo una de sus aplicaciones.

  Habilidades relacionadas: Alerta, Atletismo, Do.

- **Dhyana:** La Rama de la Meditación, centrada en calmar la mente excitable. Dhyana, perfeccionada como método para escapar de las garras del egocentrismo y el apego, se sirve de mandalas, los cinco elementos orientales, movimientos meditativos y el gran reino exterior al Yo.

  Habilidades relacionadas: Consciencia, Enigmas, Meditación.

- **Jivahasta:** La Mano de Vida, un estudio de las artes curativas y el ejercicio físico.

  Habilidades relacionadas: Esoterismo (Trabajo Corporal, Herbología, Yoga), Medicina (Técnicas de Curación Alternativas), Supervivencia.

- **Karma:** Devoción a las labores humildes, concentración perfecta en las cosas pequeñas y en el propio lugar dentro del cosmos infinito, resumido en el dicho «antes de la iluminación, cortar leña y acarrear agua. Después de la iluminación, cortar leña y acarrear agua».

  Habilidades relacionadas: Arte (cualquier tipo), Artesanía (cualquier Especialidad no marcial), Etiqueta.

- **Prajna:** El estudio de la ética y la filosofía. Al igual que el devoto prepara su cuerpo para la guerra, debe preparar también su mente para la amabilidad, la compasión y la tranquilidad de la perfecta armonía.

  Habilidades relacionadas: Academicismo (Filosofía), Sistemas de Creencias, Cosmología.

- **Shastamarga:** El objetivo del Camino de las Armas es expandir la consciencia corporal a las herramientas que amplían el alcance del cuerpo. Al concentrarse en las armas, las artesanías relacionadas con ellas y las terribles consecuencias de su uso y abuso, un devoto aprende a juzgar las implicaciones de sus acciones en el todo.

  Habilidades relacionadas: Academicismo (Estrategia), Artesanía (Forja de Armas), Pelea con Armas.

- **Sunyakaya:** La Rama del Cuerpo Vacío, en la que se cultiva la capacidad de desaparecer. Se basa en la eliminación del ego mediante la ocultación de identidad y también tiene más usos prácticos.

  Habilidades relacionadas: Meditación, Sigilo, Subterfugio.

- **Tricanmarga:** El Camino del Triple Esfuerzo que equilibra las fuerzas del Dinamismo, la Estasis y la Entropía (a los que se ve como Tigre, Fénix y Dragón) dentro de uno mismo y después, por extensión, sirve para alcanzar un mayor grado de armonía con el mundo ajeno a ese ego.

  Habilidades relacionadas: Acrobacias, Atletismo, Esoterismo (Control Corporal, Yoga).

Regla opcional: El Camino Pacífico

Do no es un simple arte marcial. Cuando un *Tao-shih* aplica los principios del Camino a actividades pacíficas, puede concentrarlos para lograr grandes éxitos. En la historia, el personaje Akáshico medita sobre el Camino mientras lleva a cabo cualquier tarea que se haya propuesto.

En términos de juego, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira su Do como reserva de dados contra dificultad 8. Cada éxito obtenido suma un éxito a una tarea normal relacionada con una de las ocho ramas mencionadas anteriormente. Para llevar a cabo la tarea propiamente dicha, el jugador tira Atributo + Habilidad a la dificultad que corresponda a la tarea.

Esta *regla opcional* sólo permite aumentar la potencia de las Habilidades relacionadas enumeradas más arriba, con la excepción de las maniobras de combate de Do y las Habilidades relacionadas con la rama Shastamarga. Estas tareas violentas *no* se benefician de esta regla; después de todo, se trata del *Camino Pacífico* y las aplicaciones marciales no son apropiadas para su pureza.

Un devoto del Do puede aprender una de estas técnicas por cada punto de Do por encima del primero; si, por ejemplo, Xiao Mengli llega a Do 4, podrá escoger hasta tres técnicas especiales. Estas disciplinas son el trabajo de la dedicación al estudio y muchos años de práctica. ¡Obviamente, nadie puede dominarlas todas!

• **Arte de las armas:** Un devoto puede usar ciertas armas con brillante eficiencia aplicando su maestría en Do al uso del armamento de combate cuerpo a cuerpo. En términos de juego, el personaje obtiene un arma con la que está familiarizado por cada punto que posea en Pelea con Armas; la dificultad de usar esas armas se reduce en 1. Si el arma normalmente causa daño contundente, el Akáshico puede infligir daño letal. También puede emplear la técnica ***Detener flechas*** con esas armas, aunque no puede usar un arma para agarrar proyectiles.

Truco de mago: Atrapar balas

Un personaje Akáshico puede atrapar balas añadiendo un Efecto de Tiempo 3 / Fuerzas 2 / Vida 2 a la maniobra ***detener flechas***. Fuerzas reduce la energía cinética de la bala, Vida endurece la piel contra el proyectil y Tiempo aumenta los reflejos del Akáshico para que alcancen una velocidad increíble.

Para realizar este truco, un mago Akáshico que sea consciente del ataque puede invocar el Efecto, enfocarlo mediante Do y después tirar Destreza + Do como si fuera una esquiva contra el disparo. Si obtiene más éxitos que el atacante, agarra la bala antes de que ésta pueda golpearlo. Que la Magia sea vulgar o no depende de dónde se encuentre; en la mayor parte de los lugares sería vulgar, pero en las regiones en las que se acepta un paradigma de artes marciales sobrehumanas sería coincidente.

Esta hazaña *no* funciona contra escopetas o armas de fuego rápido. Aunque sin duda un mago podría montar una escena vulgar al estilo de *Matrix* para detener una ráfaga de balas, se trataría de un truco diferente.

Para poder emplear esta técnica, el devoto debe poseer una reserva de Destreza + Do que sea igual o mayor que la de Destreza + Pelea con Armas. Esta técnica *no se aplica* a las armas de fuego, aunque puede usarse con arcos o armas arrojadizas.

Tirada: Según el ataque **Dificultad:** N/A

Daño: Ver arriba **Acciones:** N/A

• **Camisa de hierro:** Un practicante del Do puede resistir golpes terribles mediante entrenamiento intenso y un *chi* concentrado. En términos de juego, recibe un dado de absorción adicional por cada punto que posea en Do. Aunque camisa de hierro no sirve para absorber daño letal **(a menos que estés usando la opción *Daño cinematográfico* de la pág. 412)**, puede otorgarle una resistencia fantástica al usuario.

Por desgracia, esta técnica no puede proteger totalmente del daño. El personaje siempre recibirá un nivel de Salud de daño de los ataques que excedan su Rasgo Resistencia. Si Lucy Hark recibe un golpe que causa cinco niveles de daño y tiene Resistencia 2, entonces seguirá sufriendo un nivel de daño debido al mismo a pesar de la técnica camisa de hierro.

Tirada: Suma Do a la tirada de absorción **Dificultad:** N/A

Daño: N/A **Acciones:** Ninguna

• **Detener flechas:** Con deslumbrante velocidad, el *Tao-shih* agarra flechas y otros proyectiles lanzados contra él (no balas), los derriba de un golpe y a veces incluso los lanza de vuelta hacia los atacantes. A dificultad 7, el practicante puede desviar un proyectil que se mueva a la velocidad de una flecha o más despacio; a dificultad 9 puede agarrarlo y devolverlo en su siguiente acción.

Tirada: Destreza + Do **Dificultad:** 7/9

Daño: El del arma **Acciones:** 1

• **Diez mil armas:** En manos de un Puño en Guerra experimentado, *cualquier cosa* puede convertirse en un arma. Con esta técnica, el Tao-shih puede usar cualquier objeto (una moneda, una cartera, un periódico, lo que sea) para causar daño. Si el objeto no es normalmente un arma, causa un dado de daño contundente por cada punto que el personaje tenga en Do; si es un arma que suele causar daño contundente, entonces inflige daño letal; si normalmente hace daño letal, cuando la emplea el personaje causa un dado de daño más.

Tirada: Destreza + Do **Dificultad:** N/A

Daño: Ver arriba **Acciones:** 1

• **Flor de ciruelo:** Mediante un intenso entrenamiento sobre tocones, pilares y postes, un Akáshico aprende a realizar increíbles proezas acrobáticas. Con una tirada de Destreza + Do (dificultad 6), un practicante puede doblar su distancia de salto o ir saltando de objeto en objeto durante un turno más otro turno por cada dos éxitos obtenidos.

Si se usa uno de esos saltos como ataque, la dificultad aumenta en 1, pero se suman dos dados al daño de ese ataque. Saltar y atacar se consideran acciones separadas, por lo que es necesario dividir la reserva. La técnica flor del ciruelo puede ser muy impresionante, sobre todo cuando es reforzada con las Esferas Correspondencia o Fuerzas.

Tirada: Destreza + Do **Dificultad:** 6

Daño: N/A **Acciones:** 1

• ***Kiaijutsu*:** El *kiaijutsu*, también conocido como *grito de hierro*, canaliza el *chi* del practicante a través de su voz, lo que le concede fenomenales poderes de intimidación y fuerza. Una vez por combate, el Akáshico puede concentrar su energía interior y emitir un terrorífico *kiai* que puede tener uno de estos efectos:

Resistencia: El Tao-shih puede endurecerse contra los golpes otorgándose a sí mismo durante tres turnos una bonificación a la Resistencia de un punto por cada éxito en una tirada de Resistencia + Do (dificultad 7).

Terror: Puede asustar a sus enemigos tirando Manipulación + Do (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo +3). Por cada éxito se suma 1 a la dificultad de la siguiente acción del objetivo hasta un máximo de +3. Si los éxitos del practicante de Do superan la Fuerza de Voluntad del objetivo, el enemigo queda aturdido hasta la inmovilidad durante un turno aproximadamente o bien es compelido a huir. Contra varios oponentes de voluntad débil (Fuerza de Voluntad 4 o menor), el grito de hierro hace que huya un enemigo por cada éxito obtenido.

Elocuencia: Canalizando su poder para obtener una voz suave, puede controlar el grito y llenar sus palabras de feroz energía. En este caso, tira Carisma + Do (dificultad 8) y cada éxito suma un éxito a la siguiente tirada de Expresión, Liderazgo, Intimidación o de Arte relacionada con una interpretación.

Independientemente de la aplicación, el jugador debe expresar su intención de usar el grito al comienzo de su acción, o bien guardarse algunos dados para usar el grito como segunda acción ese turno.

Tirada: Como se explica arriba **Dificultad:** 7 / Fuerza de Voluntad +3 / 8

Daño: N/A **Acciones:** 1

• **Lanzamiento huracán:** Este notable Poder de Do permite a un practicante agarrar a su oponente y lanzarlo con una fuerza increíble. Básicamente se trata de un lanzamiento de artes marciales con el daño y la dificultad indicados más abajo; sin embargo, cada éxito suma un dado a la reserva de daño del

lanzamiento huracán. Al contrario que el de otros ataques sin armas, este daño no es letal… pero puede ser *muy* considerable.

Tirada: Destreza + Do **Dificultad:** 8

Daño: Fuerza +3 + éxitos **Acciones:** 1

• **Patada tifón:** La patada tifón, probablemente el ataque más devastador del arsenal de técnicas Akáshicas, reúne *chi*, impulso y concentración máxima en un golpe que puede hacer añicos la piedra y matar a la mayoría de los seres humanos. Como sucede con la maniobra de artes marciales ***Patada trueno***, para este ataque se requiere concentración absoluta y no puede realizarse más de una vez cada cinco turnos. Quien emplea la patada elige si causa daño contundente o letal. Si la dirige contra un objeto sólido (un coche, un muro, un elemental de piedra, etc.) o contra un personaje que logra absorber todo el daño, entonces tendrá que pasar una tirada de absorción o sufrir la mitad del daño (redondeando hacia abajo) él mismo (superar la tirada significa que no sufre daño).

Tirada: Destreza + Do **Dificultad:** 8

Daño: Fuerza + 5 + éxitos **Acciones:** 1

• **Puño suave:** El puño suave, también conocido como *jou chuan* o la técnica *redirección*, desvía un ataque cuerpo a cuerpo hacia quienes deseaban causar daño al usuario. Si el Akáshico que utiliza esta técnica obtiene más éxitos que el atacante, controla el golpe y lo dirige hacia un personaje cercano, probablemente el que lo atacaba, o quizá otro enemigo.

En cuanto al daño, *jou chuan* causa la Fuerza + daño del arma del atacante más un dado por cada éxito del Akáshico por encima de lo que necesitaba para parar el golpe. Por ejemplo, si Águila Furiosa necesita tres éxitos para detener el ataque de su oponente y obtiene seis, entonces el ataque redirigido causa la Fuerza del oponente + daño del arma + tres dados adicionales.

Tirada: Destreza + Do **Dificultad:** 7

Daño: Ver arriba **Acciones:** 1

Duelos Mágicos

Cuando magos aliados entre sí tienen que dirimir una disputa, el combate normal no sirve. Aunque los rituales tradicionales de duelos no mortales, combates de lucha, competiciones amistosas de artes marciales, etc., siguen siendo populares entre ciertos grupos, los magos (especialmente los que tienen un trasfondo místico) prefieren las Artes a la fuerza cuando se trata de técnicas de duelo.

Contiendas

Cuando una muestra de elegante superioridad parece bastar para resolver una disputa, los antagonistas pueden reunirse para celebrar una *contienda*. Los rivales escogen un campo de batalla para medir sus habilidades y determinar quién es el mejor mago. Dependiendo del grupo al que pertenezcan, la disputa y los oponentes en cuestión, ésta podría tomar diversas formas. Aquí se presentan algunas posibilidades:

- Una partida de ajedrez.
- Un juego de adivinanzas.
- Una carrera (a pie, en vehículos o mediante métodos mágicos como el vuelo o la teleportación).
- Un concurso de insultos o fanfarronadas.
- Discusión sobre teorías frente a un jurado o algún debate similar (popular entre Eteritas, Herméticos, Coristas, Solificati, Progenitores y otras sectas cerebrales).
- Un desafío de poder físico, agilidad, resistencia o valor (la forma favorita entre brujos, chamanes, gente de la calle y artistas marciales).
- Un choque psíquico de voluntades (el más habitual entre magos que tienen en alta estima la disciplina mental y espiritual).
- Competiciones deportivas (prácticamente cualquiera).
- Concursos de invenciones (el favorito de los tecnomantes).
- Búsquedas del tesoro.
- Oleadas de crímenes.
- Comparaciones de cambios de forma.
- Competiciones de adquisiciones de empresas (a los agentes del Sindicato les encanta ésta).
- Retos de depravación.
- Concursos musicales.

Todas estas contiendas pueden representarse mediante una combinación de interpretación imaginativa y unas pocas tiradas sacadas de la ***tabla Acciones dramáticas*** que se encuentra cerca del inicio del capítulo. Las acciones sociales, físicas y relacionadas con el arte y la ciencia son las que mejor funcionan para este tipo de cosas; la tirada depende de las tareas que los duelistas acuerden llevar a cabo. Las acciones tienden a ser o bien extendidas (para ver quién consigue antes el mayor número de éxitos, como en una carrera) o extendidas y enfrentadas (para ver quién tiene más habilidad y suerte, como en juegos o confrontaciones físicas).

En todas las contiendas los oponentes acuerdan previamente qué es lo que está en juego y tanto el ganador como el perdedor aparcan sus diferencias una vez que ha sido disputada. Además, probablemente ambas partes llevarán varios testigos y ayudantes para asegurarse de que la resolución es justa y oficial y las trampas se mantengan en el mínimo (o eso se espera).

Ordalías

Las antiguas costumbres desafiaban a los rivales a dirimir sus disputas mediante una ordalía: ambos se someten a una experiencia dolorosa y quien cede antes pierde. Sostener hierros calientes, soportar calor o frío intensos, recuperar objetos de aguas profundas sin equipo de buceo, sufrir tortura o modificaciones corporales de mutuo acuerdo sin gritar, enfrentarse a animales salvajes, insectos o espíritus… todas esas ordalías, y muchas otras, conservan lugares de honor en muchas culturas. Y aunque muchos magos se consideran demasiado civilizados (léase *gallinas*) como para someterse a esos desafíos, los Artesanos de la Voluntad que ven con buenos ojos la vitalidad física y espiritual (chamanes, brujos, atletas extremos, artistas marciales, Extáticos, Tanatoicos y otras personas que veneran las culturas tribales) afrontan esas ordalías voluntariamente.

En términos de juego, los jugadores utilizan de nuevo la ***tabla Acciones dramáticas***, pero se centran esta vez en la ***tabla***

Acciones físicas. La Resistencia tiene ocasión de brillar aquí, puesto que representa la capacidad del personaje de resistir el dolor y la fatiga. Una vez más, se usan tiradas extendidas, o extendidas y enfrentadas si los duelistas se infligen la ordalía mutuamente. El Narrador también podría exigir tiradas de Fuerza de Voluntad, especialmente en los casos que implican valor frente a miedos personales o muertes espectaculares. La sección de ***Peligros ambientales*** presenta los efectos de condiciones y terrenos adversos. Con independencia de los detalles concretos de la ordalía, probablemente ambos rivales sufran daño, normalmente contundente, a menudo letal y quizás incluso agravado. Para cuando el desafío quede resuelto, podrían necesitar importantes intervenciones curativas, un tiempo de recuperación, o ambas cosas.

Flame wars y core wars

Una variación de los duelos mencionados antes enfrenta a los ciuredanos (a menudo, pero no siempre, Adeptos Virtuales) unos a otros en duelos u ordalías *online*. En este caso se usan los mismos sistemas de antes, pero las acciones son más sociales y mentales que físicas. Según se desarrolla el duelo, los antagonistas pueden tener que hacer tiradas de Fuerza de Voluntad, extendidas (como al enfrentarse a burlas y escarnio) o extendidas y enfrentadas (como cuando atacan mutuamente la autoestima del contrario). Los vencidos pierden Fuerza de Voluntad temporal y los ganadores demuestran que tienen el mayor ego.

Core war

En una *core war* (uno de los tipos de duelo en Internet preferidos por los Adeptos Virtuales) cada bando de la disputa prepara una reserva de Quintaesencia en el núcleo de memoria de un servidor establecido en una partición ajena a la Red Digital en su conjunto para impedir infecciones a gran escala a partir del duelo.

Una vez comienza el duelo, los antagonistas escriben virus (Inteligencia + Informática, dificultad 8) para atacar los demás servidores. Durante el proceso invierten una parte de sí mismos en el virus al reforzarlo con un punto de Quintaesencia de su energía personal (en términos de juego, de su Rasgo Quintaesencia). Como sucede en los certámen clásicos que se describirán más adelante, estos servidores y virus pueden adoptar formas muy imaginativas; es posible construir los servidores de Quintaesencia como si fueran niveles de una mazmorra, paisajes cinematográficos, oficinas laberínticas, complejos mandalas, laberintos pandimensionales y muchas cosas más. Los virus pueden tener el aspecto de héroes de aventuras fantásticas, personajes de dibujos animados, invasores insectoides, *angry birds*, oficinistas malhumorados, tormentas geométricas, etc., todo lo cual refleja las personalidades de la gente que lleva a cabo el duelo.

Cuando comienza el duelo, los virus son enviados a atacar los núcleos de memoria. Durante el asalto, unos potenciadores dispuestos a lo largo del recorrido (píldoras de energía, botiquines médicos, reservas de agua o de fuego, etc.) pueden alimentar y fortalecer a los virus guerreros. Con esos potenciadores, los rivales pueden mejorar sus paladines virus gastando otro punto de Quintaesencia personal. En términos de juego, esos puntos permiten a un duelista cambiar de táctica o bajar la dificultad de su ataque.

Durante el desarrollo de la guerra, los duelistas hacen tiradas extendidas y enfrentadas. Como se ha mencionado antes, esas tiradas por lo general son de Inteligencia + Informática. Sin embargo, pueden cambiar de táctica haciendo nuevas tiradas con Rasgos diferentes (digamos, Astucia + Enigmas, Astucia + Informática, Percepción + Criptografía, etc.). Cada cambio de tirada cuesta un



punto de Quintaesencia, pero éste puede hacerse para conseguir una reserva de dados que resalte los puntos fuertes de un duelista. El primero que logre 25 éxitos invade el núcleo, vence… y también se lleva la Quintaesencia empleada en crear esa memoria.

Los guerreros de los núcleos sufren daño durante la batalla debido a que invierten su propia esencia en los virus y las memorias. Cada tirada fallada indica que el virus ha muerto, lo que causa al duelista un nivel de daño contundente automático y hace que se necesite otro punto de Quintaesencia para que el virus pueda reaparecer. Un fracaso produce daño letal, dado que la muerte produce una reacción en el duelista en forma de *shock* orgánico. Aunque las *core wars* a muerte son raras, a veces los duelistas *sí* mueren. ¿Has oído esas historias sobre jugadores entusiastas que son encontrados muertos en sus sillas, con la consola o el teclado todavía en las manos? Ahora sabes lo que pasó *realmente*…

Entre las variaciones de *flame* y *core wars* se encuentran los desafíos de *hackeo* (con el sistema de ***Contiendas*** de más arriba) o los combates virtuales; para encontrar reglas para estos últimos, ver ***La Red Digital*** más adelante en este capítulo. Sin embargo, más recientemente tanto los Adeptos Virtuales como otros magos activistas prefieren el tipo de duelo más productivo…

El desafío de la realidad

En un mundo que necesita esperanza a toda costa, un *desafío de la realidad* resuelve una disputa de la forma más altruista posible: encontrando un problema entre los Durmientes y viendo quién lo resuelve de mejor manera. Básicamente, el campo de batalla es una situación que clama por ser solucionada: un vecindario asolado por el crimen, una hambruna, una banda de traficantes de esclavos, una catástrofe ambiental, etc. Un bando imparcial escoge la situación y establece una serie de objetivos como condiciones de victoria. Vence el duelista que consigue cumplir el mayor número de objetivos dentro del plazo dado.

Una regla principal gobierna todos los desafíos de la realidad: *los Durmientes no deben saber lo que está pasando realmente*. Esto fuerza a los duelistas a ser astutos, sutiles y sigilosos; no pueden limitarse a llegar volando con fardos de comida y eliminar a las facciones en guerra con unas cuantas bolas de fuego bien dirigidas. Durante el proceso los contendientes deben además inspirar a las Masas esperanza y autonomía… después de todo, si no se inspira a la gente para que cambie, entonces apenas habrá mejorado nada.

Normalmente, a los magos contendientes se les permite dejar que la gente los vea e interactúe con ellos, pero no que sea testigo de la Magia en acción. Básicamente se convierten en ángeles, dioses o héroes que caminan entre los mortales sin revelar sus poderosas naturalezas verdaderas. Los actos evidentemente Mágicos ejecutados frente a testigos Durmientes le cuestan al mago un objetivo por incidente (¡además de la Paradoja generada!); un contragolpe de la Paradoja supone ser derrotado en el duelo.

Dado que un desafío de la realidad beneficia a la humanidad en su conjunto sin hacer que el paradigma se tambalee sobre un precipicio, tanto los místicos como los Tecnócratas pueden participar juntos en uno. Según la leyenda, ese tipo de duelos surgieron en la Edad Media europea, durante la Revuelta de los Turbantes Rojos en China… o quizás en ambas o ninguna. Las facciones enfrentadas trabajaban para mejorar la suerte de la gente común, lo que con el tiempo llegó a convertirse en una forma efectiva de probar la virtud de una de ellas. Según ese razonamiento, si un mago o una facción concreta era capaz de ganar (como reza la expresión) los corazones y las mentes de la gente, entonces la propia Realidad sería el juez del valor de ese mago o facción.

En términos de juego un desafío de la realidad es un gancho de la historia, no una serie de tiradas. Para más detalles sobre el hecho de cambiar el mundo a mejor, ver ***Ascensión: ¿Puede haber sólo una?*** en el **Capítulo Siete** **(pág. 369-370)** y ***Zonas de Realidad*** en el **Diez** **(pág. 611-617)**.

Certámen a la antigua

A un nivel más egoísta, pero literalmente tradicional, el Concilio tiene la antigua tradición del *certámen*, el duelo formal entre dos hechiceros que ha resuelto disputas desde la época medieval. Esta forma de enfrentamiento, a la vez infrecuente y fascinante en el nuevo milenio, implica el uso de un amplio círculo de certámen inscrito en un espacio ritual especialmente dispuesto fuera de la realidad consensuada. *Debe* prepararse el círculo en un Reino del Horizonte, ya que durante el duelo en sí mismo se manifiesta Magia extremadamente vulgar.

Las reglas dentro de la ambientación

Las formas primitivas de certámen por lo general consistían en hechiceros que entraban en un círculo ritual y se bombardeaban unos a otros con poder místico hasta que alguien se rendía o moría. Los problemas evidentes de este planteamiento hacían que no fuera apto para el conjunto del Concilio. Durante la era de la Gran Asamblea, los hechiceros Herméticos refinaron sus juicios por combate místicos hasta conseguir un modelo que también podían usar magos no Herméticos, preferiblemente sin matarse unos a otros. Tras décadas de ajustes, las Tradiciones adoptaron un tipo de duelo ritualizado en el que se robaba Quintaesencia sin provocar daño físico ni psicológico. Esta forma legal de certámen se convirtió en la manera oficial de resolver disputas. Aunque los hechiceros de la vieja escuela continúan usando otros tipos de duelos, esta forma de certámen de espada y escudo ha sido oficial desde mediados del siglo XVI.



En los duelos de certámen oficiales, ambas partes acuerdan los términos y qué está en juego como premio para el duelo en cuestión. Entonces, los rivales entran en un círculo especialmente preparado para dar forma, confinar y canalizar las energías místicas implicadas. Debido a que éstas son espectacularmente vulgares, todos los círculos de los certámenes oficiales deben disponerse en Reinos del Horizonte; los pocos magos que han osado llevar a cabo uno en la Tierra han sido destruidos con gran teatralidad por impresionantes manifestaciones de Paradoja.

Para un certámen se necesitan al menos dos rivales, el círculo, entre uno y tres "alguaciles del certámen" y, por lo general, público. Los alguaciles se aseguran de que se cumplan las reglas y de que todos los bandos acaten el resultado del duelo. Dependiendo de quiénes se enfrenten y de las circunstancias implicadas, el enfrentamiento puede comenzar con un elaborado ritual (invocación de espíritus, bendición a los combatientes, lectura de cargos, observación de etiqueta, recitado de títulos, fanfarronerías previas, etc.), una breve introducción o sencillamente la orden "¡luchad!".

Durante las ceremonias previas al duelo, cada uno de los combatientes canaliza toda su Quintaesencia hacia un único *locus*: una gran esfera o recipiente de energía brillante. Si el mago posee Tass o sus aliados le han prestado Quintaesencia para el duelo, también los deposita en el locus. Éste hace las veces de objetivo para el duelo. En lugar de atacar al propio mago, el rival ataca su locus.

Una vez comienza el enfrentamiento, una cúpula de energía mística desciende sobre el terreno para proteger a los alguaciles y los espectadores de las energías perdidas. Cada uno de los combatientes manifiesta cierto número de esferas brillantes; cuanto más poderoso es el mago, más esferas se manifiestan. De ellas, escoge dos: un *gladius* (espada) y una *aegis* (escudo). El gladius ataca el locus del oponente y la aegis defiende el propio de ataques similares. Cuando uno de los duelistas ha agotado la Quintaesencia del locus del rival, el combate acaba.

En un certámen austero hay dos magos lanzándose esferas el uno al otro. Sin embargo, es más corriente que los rivales den a gladius, aegis y locus formas elaboradas, teatrales y a menudo terribles. Al guiar energías místicas mediante una imaginación cargada de

determinación, los duelistas forjan armas de fantasía, criaturas feroces, cortinas de energía, tormentas elementales, escudos titánicos, explosiones de sonido y cualquier otra cosa que puedan imaginar. El círculo del certámen les permite crear con sus energías una infinita serie de formas con sólo desearlo. Así, un certámen entre dos oponentes hábiles puede convertirse en una increíble muestra de pirotecnia ocultista… lo que para los espectadores supone un gran factor de diversión dentro de un acto por lo demás solemne.

Sistemas de duelo

Suponiendo que los duelistas se encuentren en uno de estos espacios, el duelo en sí emplea los siguientes sistemas:

- **Manifestación de las esferas:** Una vez que los duelistas se encuentran dentro del círculo, se manifiesta una esfera por cada punto de Areté que posea el personaje; por ejemplo, uno que tenga Areté 6 puede hacer que se manifiesten hasta seis esferas brillantes. Sólo pueden usarse hasta dos de esas esferas a la vez; el resto se mantiene en reserva, aunque pueden suponer una ventaja intimidatoria (ver más adelante).

  Estas esferas brillantes representan la excelencia del mago (el Rasgo Areté), no su pericia (sus Esferas). Así, un duelista con Areté 5 puede conjurar hasta cinco esferas brillantes aunque sólo tenga puntos en tres Esferas en la hoja de personaje.

- **Gladius y aegis:** Cada combatiente elige una esfera brillante como gladius (espada) y otra como aegis (escudo). El primero ataca; la otra defiende. En este caso, las esferas escogidas son dos de los Rasgos de Esferas del mago, normalmente las que tienen la puntuación más alta. Los duelistas deciden qué Esferas desean usar para cada posición; esas decisiones reflejan las prioridades tácticas de los combatientes.

- **Locus:** Los combatientes también hacen que se manifieste su Quintaesencia (y probablemente también su Tass) en forma de locus brillante. El primero que consiga agotar la Quintaesencia del locus de su oponente vence.

- **Iniciativa y tácticas:** El duelo entonces cambia a turnos de tres segundos. Los combatientes tiran Iniciativa cada turno y pueden elegir (cada turno) una de las siguientes reservas como base para su puntuación de Iniciativa (pág. 399):

  - Destreza + Areté (lo que representa velocidad).

  - Astucia + Areté (lo que representa agilidad de pensamiento).

  - Fuerza de Voluntad (lo que representa fortaleza mental en bruto).

  Los duelistas pueden cambiar de reserva de Iniciativa al principio de cada nuevo turno, lo que representa un cambio de táctica.

- **Ataque:** Los duelistas tienen la oportunidad de atacar cada turno. El jugador con la Iniciativa más alta ataca primero y el que tiene la más baja después.

  El atacante tira Astucia + Esfera gladius o Destreza + Esfera gladius contra una dificultad igual a la Esfera aegis del defensor +3 (por ejemplo, para una aegis de Vida 3, la dificultad sería 6). El atacante puede dividir su reserva de dados o emplear Magia de Tiempo 3 para atacar varias veces en un único turno. Sin embargo, usar Tiempo 3 para retrasar al enemigo está prohibido por la etiqueta del certámen; quien use esa táctica perderá el duelo automáticamente.

- **Daño y absorción:** Cada éxito obtenido por el atacante sustrae un punto de Quintaesencia del locus del defensor y lo transfiere a su propio locus. El defensor puede intentar absorber el daño tirando su puntuación de Cardinal contra dificultad 6; cada éxito resta uno de los del atacante.

- **Victoria:** El primer duelista que agote la Quintaesencia del locus de su oponente vence el certámen.

Dar forma a las Esferas

El número de esferas brillantes corresponde a la puntuación de Areté del personaje, pero el gladius y la aegis reflejan su puntuación real en las Esferas. Cuando aparecen, las esferas brillantes no son más que globos de energía que toman cualquier apariencia que el mago quiera darles. Sin embargo, el gladius y la aegis encarnan el principio de su Esfera respectiva; Correspondencia podría aparentar ser una temblorosa deformación del espacio, mientras que Entropía podría parecerse a un agujero negro o una cara fantasmal, Fuerzas conjura una bola de fuego o viento, Vida una esfera verde de energía húmeda, etc.

Sin embargo, una vez conjuradas las esferas brillantes, los duelistas (y jugadores) creativos pueden darles cualquier forma que deseen mostrar. Aquella deformación debido a la Correspondencia puede transformarse en una espada fractal polidimensional o en un agujero chispeante en el espacio. Entropía puede adoptar la forma de una cosa espantosa hecha de huesos con una guadaña de obsidiana o abrir un portal a lo que parece un infierno. Fuerzas podría convertirse en una tormenta y Vida en dragones u otras criaturas míticas. Dentro del círculo del certámen las posibilidades sólo están limitadas por la imaginación de los duelistas. Estas formas son puramente cosméticas, un gladius de Vida 3 sigue siendo un gladius de Vida 3 aunque parezca un ojo con tentáculos gigante, pero puede ser enormemente intimidante y además muestra la creatividad del combatiente. Puede que los duelistas experimentados sean conocidos por su armamento evocador; es probable que las viejas glorias tengan formas características para las Esferas de gladius y aegis.

También es posible dar forma a las demás esferas brillantes y al locus. Un combatiente realmente ostentoso podría conjurar un coro de esferas-*imps* danzarinas, un locus hecho de fuego líquido incandescente, un gladius en forma de flamígera espada demoníaca y una aegis que parece un espejo negro lleno de caras burlonas. Las esferas de certámen vistosas pueden aportar un entretenimiento adicional para el gentío que inevitablemente acude a un certámen. Aunque en la época actual los antiguos maestros de los duelos son más o menos historia, los relatos aún evocan la geometría de los diseños abstractos de Caeron Mustai, capaz de retorcer mentes, la vigorosa gracia del arte sensual de Marianna y la terrible fuerza del arsenal elemental que Porthos Fitz-Empress empleaba en los certámen. Sí, un mago *podría* limitarse a conjurar bolas de energía brillantes para el duelo y dejarle el teatro a sus colegas vanidosos, pero… *así*, ¿dónde estaría la diversión?

Peligros ambientales



El mundo es un lugar peligroso incluso dejando de lado la violencia directa. Del fuego a las inundaciones, pasando por las diversas toxinas que la gente ingiere por diversión, para obtener ventajas o por venganza, la mortalidad sigue siendo una parte inevitable de la condición humana. Incluso entre los Despertados la mayor parte del sufrimiento y la muerte proviene no de la violencia, sino del mundo que los rodea. Así que, cuando tus personajes cabalguen sobre un tornado o caminen sobre fuego, hay un puñado de sistemas que te indicarán si sobreviven y cómo lo hacen.

Los efectos exactos de los peligros ambientales se encuentran en las ***tablas de Peligros ambientales*** que comienzan en la **pág. 454**. Las reglas generales se presentan a continuación.

Mal tiempo y entornos hostiles

Los seres humanos modernos están malacostumbrados. Nuestras casas y vehículos nos protegen de los peores efectos del clima extremo. Sin embargo, en esta época de cambio climático global, ni siquiera esos lujos pueden salvarnos. No es posible enfriar una granja entera con aire acondicionado ni escalar una montaña sagrada con un Toyota Prius. Especialmente para los magos de las calles, los desiertos y las tierras salvajes de nuestro mundo, los efectos del frío y el calor pueden ser elementos vitales de la historia.

En todas las situaciones, salvo las más extremas, el mal tiempo se expresa mediante la narración y penalizaciones a la dificultad o la reserva de dados (de entre uno y tres grados) dependiendo de si las condiciones son carreteras heladas, lluvia torrencial, vientos fuertes, humedad increíble, etc. (ver ***Mal tiempo o terreno peligroso*** en la sección de ***Tácticas y circunstancias del combate***, **pág. 418**). Las reducciones de las reservas de dados reflejan el estado de un personaje debilitado por un golpe de calor o que está tiritando de frío, mientras que las dificultades aumentadas representan desafíos ambientales (niebla, escarcha, arena, selva, etc.). Sin duda, los riesgos aleatorios como resbalones, socavones o relámpagos también son apropiados.

Las condiciones verdaderamente peligrosas (desiertos completamente secos, temperaturas por encima de 50 ºC o por debajo del punto de congelación, vientos huracanados, tormentas de hielo, etc.) pueden llegar a causar daño contundente a los personajes que se queden en el exterior sufriéndolas. A intervalos determinados (una vez por hora, dos, quizá incluso tres o cuatro veces por hora en situaciones verdaderamente extremas) un personaje sufre un nivel de daño contundente a menos que pase una tirada de aguante para soportar esos efectos (ver ***Aguante*** en las acciones físicas de la ***tabla Acciones dramáticas***). No puede aguantarlo de otra forma, eso es lo que hace la tirada de aguante. Como sucede en otras situaciones que causan daño contundente, el personaje puede morir si las lesiones que sufre son suficientemente graves. El equipamiento de protección contra el entorno puede sumarse a la tirada (por lo general entre 1 y 3 dados), pero el equipo voluminoso, pesado o de alguna otra forma inadecuado (como llevar armadura en el desierto o estar desnudo en una ventisca) pueden hacer que se apliquen penalizadores a la tirada a menos que el personaje esté aclimatado a esas condiciones. La Magia de Vida 2 puede proteger contra esos efectos (suponiendo, por supuesto, que se invoque un hechizo apropiado), al igual que la Especialidad de Esoterismo ***Control Corporal*** **(ver el recuadro en el Capítulo Seis, pág. 287)** o unos antecedentes del personaje que incluyan haberse familiarizado con esas condiciones, como lo estaría un inuit al frío extremo. Sin embargo, incluso así hay situaciones (como estar desnudo en la Antártida o cubierto de pieles en el Valle de la Muerte) que pueden sobrepasar algunas o todas esas protecciones a discreción del Narrador.

Las situaciones mortales (como un vacío total o la presión de las profundidades del mar) producen daño letal. Un Efecto de Vida 3 puede proteger contra ese tipo de entornos, pero los demás métodos no. Este daño generalmente se produce en intervalos de un cuarto de hora, pero algunos riesgos (humo denso, líquido hirviente, gases tóxicos, presión aplastante) pueden matar en minutos o incluso segundos. La radiación intensa causa daño agravado y puede matar en cuestión de segundos, minutos, horas o días, dependiendo de la naturaleza de la radiación y su intensidad.

En los ambientes adecuados, un personaje podría evitar una parte o la mayoría de esos efectos construyendo un refugio, mediante equipamiento o ambas cosas. Mientras disponga de algo con lo que trabajar, tener éxito en una tirada de Supervivencia (o Supervivencia Urbana para los entornos metropolitanos), quizá respaldada con algo de Magia, puede ayudar a fabricar alguna protección. Hacer un refugio contra el clima frío en las tierras salvajes de Canadá debería ser fácil si sabes lo que estás haciendo. Protegerse de la radioactividad en una ciudad bombardeada con armas nucleares… no tanto.

Hambre y sed

Los magos no pasan hambre, ¿verdad? Depende de quiénes sean, dónde estén y qué clase de Magia hagan. ¡Después de todo, el arte de las tormentas no sirve para nada a la hora de conjurar comida y bebida! Por supuesto, es fácil encontrar algo de comer si eres un urbanita solvente, pero si eliminas el dinero en metálico o el acceso fácil a vendedores de comida, la historia es totalmente diferente. La gente muere de hambre incluso en los suburbios de EE.UU. y, aunque puede que tu mago no tenga que preocuparse por ese destino personalmente, un Artesano de la Voluntad que se preocupa por el mundo en su conjunto toma en cuenta el hambre… la *de los demás*, si no la suya propia.

La sed es un asunto mucho más serio. El mundo industrializado dispone de suficiente agua potable, pero una vez abandonas las zonas urbanas, esa facilidad de acceso desaparece. El agua rural puede estar contaminada con óxido, polución, aguas residuales o desechos animales; beber de una corriente en plena natualeza puede infectar tus intestinos con parásitos o toxinas a menos que hayas filtrado el agua antes. En muchos países de los llamados "en desarrollo" el acceso al agua potable es limitado; en algunas regiones está "privatizada" (esto es, si no puedes permitirte comprarla, no puedes conseguirla), contaminada o sencillamente no existe. Por norma general, el hambre y la sed matan cada año más personas que las guerras y otras clases de violencia juntas.

Tanto el hambre como la sed causan daño a los personajes que pasan largos períodos sin alimentarse. Supón que un personaje sufre un nivel de daño contundente por cada día sin comer y un nivel de daño letal por cada día sin agua u otro líquido potable.



Se puede ignorar el efecto durante un día superando una tirada de Resistencia, pero la dificultad de la tirada comienza siendo 6 y aumenta en uno por día pasado sin nutrición. Un personaje puede pasar un máximo de un día sin agua por cada punto que posea en Resistencia y un máximo de tres días sin comida por cada punto; después comienza a sufrir daño automático. Un personaje que sufra hambre puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar el efecto (un punto al día), pero no puede hacer lo mismo con la sed. En ningún caso puede absorber el daño; su cuerpo *ya está* absorbiéndolo simplemente por el hecho de sobrevivir. El Narrador puede reducir las reservas de dados del personaje (excepto las de Resistencia y Areté) en uno cada día que sufra sed y cada dos días que sufra hambre.

Para los efectos de consumir agua o comida contaminadas, ver ***Drogas, venenos y enfermedades*** **(pág. 441-442)**.

Fuego

El fuego, la forma de morir más temida (especialmente por los magos), fríe la piel, devora los tejidos, cuece los órganos, rompe los huesos y consume la reserva de agua vital del cuerpo. Las quemaduras no sólo matan debido al trauma y al daño en los tejidos, sino también debido a la deshidratación; las quemaduras pueden matar mucho tiempo después de que el fuego se haya extinguido. No es ninguna sorpresa que todas las criaturas vivas (y también muchas no-muertas) teman al fuego, ni que se diga que muchos infiernos están llenos de llamas eternas.

En términos de juego, este terrible elemento causa entre uno y tres niveles de Salud de daño agravado por turno. Superar una tirada de Resistencia contra la dificultad indicada en la ***tabla Daño debido al fuego*** **(pág. 454)** indica una quemadura menor, pero la ausencia de daño ese turno; un fallo indica daño, obviamente; un fracaso refleja una herida importante, como ceguera en un ojo, una mano abrasada, tráquea quemada, etc. Se hace una nueva tirada por cada turno pasado en el fuego. La Magia de Vida 3 puede proteger contra las llamas, pero Vida 2 y Control Corporal no.

Aparte del daño causado por las propias llamas, el fuego produce un calor intenso, consume oxígeno, libera gases hirvientes y hace que el agua del cuerpo ascienda a la superficie del mismo (en forma de ampollas) y después hace que esa humedad se evapore. El fuego también prende los materiales inflamables y puede fundir muchas sustancias artificiales, para lo que a veces basta el calor. Un personaje puede protegerse de las llamas, pero no del calor y sus efectos. A menos que también se proteja contra estos factores, un personaje que lleve armadura o ropas resistentes a las llamas sufre la mitad de daño del fuego, pero sigue padeciendo los efectos secundarios del mismo, como la inhalación de gases hirvientes y las ampollas en la piel que no está protegida. Por otro lado alguien que lleve una protección *conductora* del calor (como una armadura de metal) sufre la misma cantidad de daño que personaje desprotegido, pero lo hace a causa del calor y los efectos secundarios, más que del fuego mismo.

Metafísicamente, el fuego convierte los Patrones materiales en caos Quintaesencial. La Magia de Cardinal 3 puede canalizar la Quintaesencia de un fuego grande **(como se indica en la *tabla Daño o duración base* del Capítulo Diez, pág. 504)**, pero la naturaleza perjudicial del elemento favorito de Lucifer desafía las habilidades de cualquier mago. Incluso los Maestros de Fuerzas respetan el poder de las llamas en bruto.

Explosiones

Las llamas y las explosiones están tan ligadas entre sí como los hechiceros y los libros. Y, entre bolas de fuego, cañones de plasma y orígenes más mundanos como bombas y escapes de gas, la combinación de compresión en el espacio y fuerza irresistible tiene serias consecuencias para cualquiera que se encuentre en las cercanías.

Metafísicamente, las explosiones hacen que los Patrones salten en pedazos mediante la aplicación de energía intensa. Sin embargo, por razones de supervivencia, tienden a infligir daño contundente o letal, aunque las ardientes (napalm) o realmente catastróficas (bombas nucleares) podrían causar daño agravado.

Al contrario que en las películas, en la vida real una explosión suele causar más daño debido a la onda expansiva que a los fuegos artificiales que conlleven. Quienes están presentes pueden sufrir rotura de tímpanos, de huesos y lesiones en órganos internos aunque no se quemen la piel. Además, la metralla suele ser más mortal que el calor; los pequeños objetos propulsados pueden hacer pedazos a una persona. Así, el nivel de realismo deseado depende del planteamiento del Narrador. Puede que en los relatos más cinematográficos los personajes poco importantes sean barridos por una explosión de la que los personajes principales escapan con un poco de pelo chamuscado; sin embargo, el realismo descarnado dicta que todo el mundo sufra daño letal y que haya pocas maniobras evasivas permitidas salvo tratar de cubrirse tras una pared antes de la explosión.

Área de explosión y fuerza explosiva

Con independencia del daño implicado, el efecto de una explosión se expande hacia afuera desde el centro de la detonación hasta una distancia conocida como "área de explosión". El Narrador (o el jugador que provoca la explosión) tira una reserva de dados que depende de la "fuerza explosiva" del explosivo en cuestión; un dado por cada punto de fuerza explosiva y 0,5 kilogramos (1 libra) de explosivo. La dificultad es 6 para las explosiones de onda expansiva (granadas, explosivos plásticos, bombas, etc.) y 4 para las bolas de fuego (napalm, tanques de gas, cócteles Molotov, etc.).

Cada éxito equivale a un nivel de Salud de daño. Quienes se encuentren dentro del área de explosión (y todo lo que haya en ella) sufren el daño completo; quienes estén fuera sufren daño en función de la distancia hasta la misma. Por cada metro o yarda de distancia hasta el área de explosión se resta un éxito de la tirada.

Para ciertos explosivos se utiliza una reserva de dados, no se tiene en cuenta ninguna fuerza explosiva. En ese caso, sólo hay que tirar los dados como se indicaba antes. Sin embargo, el área de explosión sí se tiene en cuenta para averiguar quién sufre qué cantidad de daño. Las explosiones llameantes pueden prender fuegos (ver más arriba) y las de onda expansiva pueden debilitar las estructuras cercanas.

Manejar explosivos

Algunas explosiones se producen por accidente, otras son deliberadas. Especialmente en esta época cargada de terrorismo, la habilidad de diseñar, modificar, emplear y desactivar explosivos puede significar la diferencia entre Durmientes vivos y Masas muertas. El Conocimiento secundario Demoliciones refleja la comprensión de las sustancias explosivas de un personaje, su uso y (cuando es posible) su desactivación. Sin esos conocimientos, las explosiones siguen siendo fuerzas misteriosas y caóticas; con ellos, el personaje puede ejercer una pequeña pero significativa cantidad de control sobre el proceso.

Por lo que se refiere a las reglas, un personaje con Demoliciones puede diseñar, usar y posiblemente desactivar artefactos explosivos. Comprenderá hasta cierto punto las fuerzas y las reacciones implicadas e incluso podría ser capaz de moldearlas y dirigirlas con Efectos de Materia o Fuerzas. En general, se usa Destreza + Demoliciones para construir o desactivar manualmente un explosivo; Percepción + Demoliciones para percibir trampas que incluyen explosivos (incluidas las bombas trampa dispuestas en un artefacto concreto); Inteligencia + Demoliciones para analizar o diseñar una bomba o para estimar cuáles serían sus efectos tras detonar; y Astucia + Demoliciones para esas situaciones en las que pensar rápido en los últimos segundos desesperados puede salvar la situación.

Por supuesto, cuando se juega con este tipo de cosas superar las tiradas es esencial. Posiblemente se necesite una tirada extendida para diseñar o desactivar un artefacto... y, por todo lo que es sagrado, ¡no obtengas un fracaso! Un mago con Demoliciones puede aumentar o suprimir los efectos de una situación explosiva mediante una tirada de esta Habilidad para bajar la dificultad de un dispositivo explosivo que funcione mediante Fuerzas, puede hacer una tirada de Areté para bajar la dificultad de una tirada en la que intervenga Demoliciones o puede dirigir sus conocimientos hacia el uso de la Magia al emplear los explosivos como foco para sus Artes.

Para ejemplos de explosivos, ver ***Explosivos*** en las ***Tablas de sistemas de combate*** (pág. 455).

Cuerpo a tierra

Los personajes que esperan que se produzca una explosión pueden cubrirse (suponiendo que haya cobertura), echarse al suelo o, si estás usando la opción de ***Esquivar la explosión***, salvarse en el último instante. En este caso, una tirada de Destreza + Atletismo (o Acrobacias) permite al personaje evitar los peores efectos. Todas estas opciones cuentan como acciones defensivas. Si ya has usado tu acción en ese turno... estás perdido.

- **Cobertura:** Un personaje que se oculte tras una pared u otro objeto grande y sólido (un coche, un mostrador, una máquina grande y pesada, etc.) obtiene una protección igual a la Durabilidad y la Estructura del objeto (ver *Romper cosas,* pág. 439). Básicamente, la explosión destruye primero esos objetos.

  La protección absorbe un éxito de la explosión por cada punto de Durabilidad y Estructura que tenga el objeto. Si ésta resulta destruida y aún quedan éxitos, el personaje que está detrás sufre el daño restante, más otro nivel de Salud de daño letal debido a la metralla producida por la destrucción del objeto. La cobertura sólo funciona si el objeto es muy sólido; una bicicleta no puede proteger de una granada y una ventana de cristal hará los efectos de la detonación aún peores: *dos* niveles de Salud de daño letal debido a las esquirlas.

- **Cuerpo a tierra:** Tirarse al suelo puede ayudar a un mago a minimizar los peores efectos de la explosión. Una vez más, una tirada de Destreza + Atletismo (o Acrobacias) permite al personaje echarse al suelo antes de que todo estalle. Un personaje en el suelo sufre dos éxitos menos de la explosión *suponiendo que no se trate de una bola de fuego*; en ese caso, el personaje tumbado siguen recibiendo todo el daño.

- **Esquivar la explosión:** Aunque en la vida real estas cosas son imposibles, los héroes de películas de acción logran ser más rápidos que las explosiones, saltar y usar la explosión como medio de transporte, usar electrodomésticos como

cápsulas espaciales y otros tipos de sinsentidos. Si se aplica cierta *regla opcional* (ver recuadro), los magos pueden usar la Magia para lograr cosas semejantes. De nuevo: esta clase de acrobacias ignoran las leyes básicas de la física; pero, una vez más, la Magia también lo hace.

- **Armadura:** Si todo lo demás falla, la armadura puede absorber un nivel de Salud de daño letal por cada punto de protección. Sin embargo, el personaje que la lleva sigue sufriendo toda la fuerza de la explosión como daño contundente. Como saben muchos veteranos de guerra, el kevlar no detiene las ondas expansivas. La armadura puede absorber ciertos tipos de daño agravado, como garras de hombre lobo y colmillos de vampiros; sin embargo, no puede hacer lo mismo con el fuego o la radiación a menos que haya sido especialmente realizada para proteger contra esos elementos o el fuego en concreto sea muy pequeño y sea apagado rápidamente.

Ejemplo: *Durante un ritual pagano, un idiota decide "colaborar" rociando una hoguera con líquido para barbacoas. Jinx percibe el peligro justo antes de que las llamas asciendan súbitamente por el chorro de combustible hacia el interior de la botella que el idiota sostiene con las manos.*

El Narrador decide que un cuarto de botella de líquido para barbacoas tiene un área de explosión de 3 metros (10 pies). Su fuerza explosiva es sólo de 3, lo que indica tres dados, pero el fuego causa daño agravado. Tira tres dados contra dificultad 4 y obtiene dos éxitos. El idiota sufre dos niveles de Salud de daño agravado, al igual que los dos jóvenes que están junto a él. La gente que se encuentra hasta a 4 metros (13 pies) del zoquete sufre un nivel de daño agravado debido al fuego y quienes se encuentran más lejos quedan deslumbrados, pero no heridos.

Jinx, cuya especialidad es Entropía, se encuentra en el interior del área de explosión. Esquiva instintivamente; la jugadora, Camille, tira cinco dados por la Destreza + Consciencia de Jinx. Obtiene dos éxitos y logra salir del radio de acción con suficiente rapidez como para sólo sufrir un nivel de daño, no dos. Su cazadora absorbe ese nivel (sólo ha recibido pequeñas salpicaduras de líquido ardiente), de modo que tira para extinguir las llamas, se arranca la chaqueta y la lanza para cubrir a uno de los jóvenes que aún está ardiendo…

Regla opcional: Esquivar la explosión

Los combatientes Despertados destacan a la hora de usar Entropía, Fuerzas, Materia, Tiempo o Vida para evitar los peores efectos de una explosión. Al retorcer las probabilidades (Entropía), los elementos (Fuerzas y Materia), la capacidad física (Vida) o la física del tiempo de un momento crítico (Tiempo), esos magos consiguen producir coincidencias que desafían las expectativas, si no la propia realidad.

Esta *regla opcional,* básicamente un sistema para ponerse a cubierto de forma paranormal, le permite a un mago que posea al menos 2 puntos en las Esferas apropiadas hacer una tirada de Destreza + Areté para esquivar la detonación metafísicamente (Astucia puede sustituir a Destreza dado que esta esquiva es más mental que física). La dificultad depende de la naturaleza de la explosión. Tener éxito hace que el daño se divida entre dos o, con cinco éxitos o más, no se sufre daño alguno más allá de efectos superficiales como ropa quemada o arañazos sin importancia.

Este tipo de esquiva es refleja y no exige emplear una acción. Tras el desastre parece que el mago haya encontrado milagrosamente alguna mínima cobertura, atravesado el suelo al echarse a tierra, rodado de la única forma correcta o efectuado algún otro tipo de increíble esquiva para salvar el pellejo. De todas formas, incluso este truco tiene sus límites. No es posible esquivar las explosiones de gran alcance (como las que son capaces de demoler un edificio o bloques enteros) de esta forma.

Dificultad	Tamaño de la explosión
6	Pequeñas detonaciones (granadas, cócteles Molotov).
8	Grandes explosiones (depósitos de combustible, bombas pequeñas, artefactos caseros).
9/U3	Explosiones enormes (proyectil de artillería, camiones cisterna, coches bomba).

U=Umbral; El número indicado es el número mínimo de éxitos requeridos para esquivar la explosión.

Un mago con mayores puntuaciones en Esferas y una acción completa disponible antes de la explosión también pueden usar otras opciones: escudos de Magia vulgar (Fuerzas, Materia o Cardinal), esquivas coincidentes para situarse tras cobertura, resistencia basada en Vida, portales Mágicos creados con Correspondencia o Espíritu que sacan al mago del peligro antes de que estalle la bomba, ese tipo de cosas. Sólo la Esfera Mente es inútil en una situación tan explosiva. De todas formas, recomendamos a los Narradores que no permitan que los jugadores escapen de explosiones nucleares escondiéndose en un electrodoméstico. Eso es sencillamente absurdo.

Electrocución

Hace aproximadamente ciento cincuenta años, la electricidad era un elemento misterioso con el que sólo los científicos más esotéricos se atrevían a jugar; hoy, es la energía que alimenta nuestro mundo cotidiano. Y, sin embargo, sigue siendo extremadamente peligrosa. La electricidad es el fuego galvanizado que prende y apaga la vida. Así que, cuando los personajes estén luchando cerca de una catenaria o entren en contacto con el rayo de cualquier manera, corren el riesgo de sufrir graves quemaduras.

Las descargas de menor importancia de aparatos pequeños y aislados alimentados con baterías (táseres, unidades TENS, incluso baterías de coches) causan daño contundente. Las fuentes de electricidad básicamente ilimitadas (corriente eléctrica doméstica, catenarias, rayos, bobinas de Tesla, etc.) provocan daño letal: tejidos quemados, traumas en órganos, interrupción de funciones corporales y cosas por el estilo. Ambas cosas producen un dolor increíble y tienden a inutilizar los músculos provocando espasmos incontrolables o enrigideciéndolos. Nuestros cuerpos funcionan con impulsos eléctricos, de modo que recibir alguno a una escala mucho mayor provoca graves daños al ser humano.

La ***tabla de Electrocución*** (ver pág. 454) muestra el número de niveles de Salud de daño por turno que sufre un personaje debido al contacto con fuentes de electricidad. Los efectos literalmente galvanizadores de una descarga eléctrica dejan al personaje más o menos indefenso; en términos de juego, aturdido durante un turno por nivel de Salud de daño sufrido. Para retirarse de una

corriente eléctrica es necesaria una tirada de Fuerza a dificultad 9. El contacto prolongado con una fuente de electricidad, aunque sea pequeña (como la batería de un coche) genera un dolor intenso y puede interrumpir funciones vitales del cuerpo… especialmente las del corazón, los nervios, los músculos y el cerebro.

Oh, sí: la electricidad, además, se desplaza. Todo lo que entre en contacto con un personaje o superficie que conduzca la electricidad también recibirá la descarga y el daño.

Los personajes que queden reducidos a Incapacitado debido a heridas eléctricas podrían sufrir secuelas permanentes: trauma nervioso, funciones motoras disminuidas, daño cerebral, etc. En el juego, esto podría adoptar la forma de Rasgos Mentales o Sociales reducidos, desfiguración por cicatrices o tics incontrolables (reducciones en Apariencia) y otros efectos narrativos. Hay razones para equiparar traumas paralizantes y electricidad; puede que el rayo siga nuestras órdenes hoy en día, pero (al igual que el fuego), no es inteligente pensar que lo hemos domado.

Caídas e impactos

La gravedad es un ama severa. Un personaje que caiga entre 3 y 30 metros (10 y 100 pies) sufre un dado de daño contundente por cada 3 metros (redondeando hacia abajo) de caída. Por encima de los 30 metros el daño se convierte en letal gracias a las maravillas de la velocidad terminal y la física, a menos que el personaje aterrice sobre algo que amortigüe el impacto.

Si se quiere ser realista, ni las ramas de los árboles ni las corrientes de agua amortiguan los descensos largos. Es más probable que alguien que caiga por un precipicio quede empalado por las ramas o se estrelle contra las olas que el que éstas lo salven. Sin embargo, décadas de películas y libros de aventuras permiten a los magos usar esas superficies como cojines coincidentes sin salirse de los márgenes de la realidad consensuada. Técnicamente, el daño letal *debería* comenzar a sólo 10 metros; sin embargo, las reglas del Mundo de Tinieblas dicen que a 30 metros. Pero entre amigos no vamos a andarnos con físicas.

Una caída muy larga inflige un máximo de diez dados de daño letal; así pues, *es* posible sobrevivir a una de estas caídas, aunque no sea extremadamente probable. Si el individuo desafiado por la gravedad aterriza sobre algo afilado o roto (escombros, rocas, armas de asta, etc.), entonces *todo* el daño es agravado. Cuando el daño se produce debido a una caída, la armadura sólo absorbe la mitad de su puntuación normal (redondeando hacia abajo) a menos que haya sido especialmente diseñada para amortiguar el impacto.

Embestidas y choques

Embestir a otros personajes y objetos sólidos (paredes, mesas, vehículos) o ser embestidos por ellos puede causar (a discreción del Narrador) un dado de daño contundente por cada 3 metros (o yardas) de velocidad en el momento del impacto. Por ejemplo, alguien que corra 6 metros (20 pies) antes de chocar con una pared sufre dos dados de daño contundente debido al impacto.

Si la Durabilidad del objeto es mayor que la Resistencia del personaje, éste recibe un nivel de Salud de daño automático adicional debido al impacto. Por ejemplo, un coche que se haya desplazado 12 metros (40 pies) en el turno anterior causará cuatro dados de daño debido a su velocidad, más un nivel de Salud de daño automático por impacto a cualquier cosa contra la que choque porque… es un *coche*. Sin embargo, si el impacto supera tanto la Durabilidad del objeto como su Estructura, el objeto podría quedar destruido si el Narrador así lo decide.

Los objetos o personajes que chocan unos contra otros a aproximadamente la misma velocidad sufren la suma de ambas reservas de dados de impacto, *más un éxito automático adicional* por cada turno que hayan pasado desplazándose antes del golpe para reflejar los efectos combinados de la velocidad y la masa en la colisión.

Un objeto volador pierde un dado de efecto a partir de los primeros 6 metros (20 pies) a menos que esté autopropulsado o sea aerodinámico; dos dados a partir de 9 metros (30 pies) y 3 a partir de los 50. Por ejemplo, una mesa lanzada pierde impulso debido a su masa; un automóvil no.

La armadura reduce los impactos debidos a embestidas y choques en la cantidad habitual porque ha sido diseñada para proteger de los impactos. Estas reglas de impacto *no se aplican a las armas*, ya que el posible daño ya está incluido en los efectos normales de las mismas.

Regla opcional: Romper cosas

Los magos, capaces de romper puertas o hacer que lámparas de araña caigan sobre cabezas de enemigos gracias a Entropía, pueden ser muy destructivos. Por lo general, los detalles de la destrucción de objetos deberían dejarse para la narración y las buenas tiradas de dados ("¿cinco éxitos? ¡Esa pared es historia!"), pero, en los momentos en los que se necesita saber la resistencia relativa de un objeto o superficie (y, quizá, el destino de la persona que hay al otro lado), el Narrador puede usar la siguiente *regla opcional* sobre Durabilidad y Estructura.

Durabilidad

La *Durabilidad* de un objeto o superficie inanimados representa la cantidad de daño que puede absorber. Se puede considerar que un objeto puede detener daño de hasta su puntuación de Durabilidad, un nivel de Salud por punto de Durabilidad. Una pared de Durabilidad 4, por ejemplo, podría absorber cuatro niveles de daño antes de que un ataque la atraviese. Si alguien estuviese al otro lado de la misma cuando se produce una explosión, se restan cuatro niveles de Salud del daño que podría haber sufrido debido a la misma.

La Durabilidad, basada en una combinación de grosor, flexibilidad y resistencia a la tensión, refleja sólo las propiedades inherentes a los objetos inanimados, no de los vampiros, los robots, los elementales ni de cosas semejantes. Considérala como la tirada de absorción permanente de un material. Tanto el daño contundente como el letal afectan de la misma forma a la Durabilidad, aunque *ciertas* formas de daño agravado (fuego místico, garras de hombre lobo, etc.) podrían hacer que la puntuación de Durabilidad se dividiese por dos. No, los vampiros no deberían poder abrirse paso a mordiscos a través de paredes aunque sus colmillos causen daño agravado; la idea de que Drácula haga un agujero en la puerta de la cámara acorazada de un banco a mordiscos es ridícula; por otra parte, sus *garras* podrían ser otra historia…

Estructura

La *Estructura*, un reflejo general de la integridad interna de un objeto o superficie, representa la cantidad de daño que puede recibir una cosa antes de dejar de funcionar. Puede que los objetos complejos tengan una superficie resistente (como una computadora portátil), pero se rompen fácilmente si se altera su interior. Los objetos sencillos tienen una Estructura mayor aunque su puntuación de Durabilidad sea baja; puede que seas capaz de abrir una grieta en una puerta con un buen empellón, pero echarla abajo por completo es más difícil.

Si la Durabilidad representa la absorción de un objeto, la Estructura son sus niveles de Salud. El objeto en cuestión no quedará necesariamente *destruido* cuando se sobrepase su Estructura, pero dejará de funcionar como debía hacerlo. Los coches se detienen, las computadoras se apagan para siempre, en las paredes se forman enormes agujeros aunque la mayor parte de la misma siga en pie.

El daño a la Estructura no se puede curar. Alguien debe repararlo, sea mediante reparaciones normales o con Magia de la Esfera Materia. Como regla general, considera que un objeto que sufre más daño del doble de su Estructura queda destruido; puede que no sea vaporizado, pero sí será irreparable.

Magia contra objetos

Ciertos tipos de Magia son muy potentes contra objetos materiales. Los Efectos causantes de daño de Entropía, Materia y Cardinal socavan el Rasgo Durabilidad; Entropía aprovecha puntos débiles, Materia altera la sustancia y Cardinal desintegra el Patrón a nivel Quintaesencial. En los tres casos se considera que un Efecto causante de daño de cualquiera de esas Esferas reduce la Durabilidad del objeto en 2. A discreción del Narrador, la Esfera Vida puede tener el mismo efecto sobre madera, plantas y otros materiales vivos y orgánicos.

Si el mago quiere transmutar un objeto mientras se usa esta opción, deberá lograr al menos un éxito por cada punto de Durabilidad del mismo; si no lo consigue, necesitará una tirada extendida para superar la Durabilidad del objeto. Esto explica por qué no es precisamente fácil transformar cajas fuertes en algodón de azúcar, ni siquiera usando Magia vulgar. De todas formas, Entropía, Materia, Cardinal y quizá Vida sustraen 2 de la Durabilidad del blanco por cada éxito obtenido, de modo que *es posible* convertir una caja fuerte en algodón de azúcar… es sólo que no es especialmente fácil y desde luego no es coincidente.

Esta opción, inspirada en las reglas de objetos del Nuevo Mundo de Tinieblas, ha sido simplificada y ajustada para **Mago20**. Así, cuando un cíborg atraviese una pared o un profeta callejero haga que se le reviente una rueda a un coche de policía, estas reglas pueden ayudar a decidir la cantidad de fuerza necesaria para que tengan éxito.

Para objetos de ejemplo, ver la entrada correspondiente en la ***tabla Sistemas de combate***. La sección de ***Sistemas para vehículos*** presenta puntuaciones de Durabilidad y Estructura para varias máquinas abordables.

Ejemplo: *El agente secreto John Courage planea una desagradable sorpresa para la manada de Subversores de la Realidad devoradores de carne del piso de arriba. Percibe la delgadez del pilar que sostiene la estructura de madera de la casa que han okupado temporalmente (Durabilidad 6, Estructura 6) y escanea el armazón con su Matriz de Integridad y Estabilidad (un Efecto de Entropía 1 incorporado a sus gafas de espejo), descubre el punto débil de la sustentación y le propina una fortísima patada, un Efecto coincidente de Fuerza 2 / Materia 2 que fractura el pilar enfocado mediante una patada de artes marciales.*

Brian, el jugador, agarra sus dados y tira para escanear en busca del punto débil. Obtiene cuatro éxitos, lo que le concede un –3 a la dificultad de la patada. Usando la "violencia como foco" ***(como se describe en la pág. 413)*** *tira la Iluminación de John Courage, que es 7, es decir, siete dados. Al haber tenido éxito con el escaneo de Entropía, la dificultad es 3* ***(Esfera 2 +3 por coincidente, –3 por el escaneo; sin embargo, los Efectos Mágicos tienen una dificultad MÍNIMA de 3, ver pág. 535).*** *Brian obtiene seis éxitos.*

Si estuviera intentando acertarle a un objetivo en movimiento, Brian tendría que tirar Destreza + Artes Marciales para acertar el golpe. Dado que el pilar no se va a ir a ninguna parte, el Narrador lo exonera de la tirada.

Estructura

Durabilidad	La sustancia es…
1	Frágil (vidrio normal, madera delgada o cerámica).
2	Quebradiza (vidrio robusto, madera contrachapada, vajilla).
3	Resistente, pero flexible (puerta interior, cristal de seguridad, panel de yeso, metal delgado).
4	Fuerte y rígida.
5	Fuerte y flexible.
6	Sólida.
7	Sólida y gruesa.
8	Sólida, gruesa y reforzada.
9	Gruesa, sólida y densa.
10	Extremadamente fuerte y densa.
11 o más	Casi impenetrable.

Estructura	El objeto es…
1	Frágil (vaso de vino, bombilla).
2 - 3	Fácil de romper (ventana, portátil, panel de yeso).
4 - 5	Robusto y complejo (motor de coche, cámara, impresora).
6 - 7	Robusto y simple (mesa, tabla, neumático, puerta gruesa, pared de ladrillo).
8 - 9	Grueso y simple (pared de piedra, farola, mamparo de metal).
10	Grueso y reforzado (caja fuerte, cámara de seguridad, cimientos de un edificio).
11 o más	Diseñado para soportar un enorme castigo (avión de pasajeros, barco, vehículo militar).

Con la base de los seis éxitos obtenidos en la tirada de Iluminación más un éxito automático por usar la Esfera Fuerzas, la patada provoca 14 niveles daño al pilar. Usar Materia hace que se reduzca la Durabilidad del pilar a 4, de modo que causa diez niveles de Salud contra la Estructura 6 del pilar.

¿Pilar? ¿Qué pilar? ¿Estás hablando de ese montón de astillas que ANTES era un pilar?

El pilar se rompe, los suelos rechinan y el agente secreto John Courage prepara una recepción adecuada para los invitados que están al llegar…

Ahogamiento y asfixia

Incluso los Despertados necesitan respirar. Cuando el humo o el agua obligan a un personaje a aguantar la respiración, sólo puede hacerlo durante una cantidad de tiempo que depende de su Rasgo Resistencia:

Resistencia	Aguante sin respirar
1	30 segundos.
2	1 minuto.
3	2 minutos.
4	4 minutos.
5	8 minutos.
6	15 minutos.
7	20 minutos.
8	30 minutos.
9	45 minutos.
10	Una hora.

El personaje puede extender el tiempo que aguanta la respiración gastando Fuerza de Voluntad temporal; cada punto concede 30 segundos adicionales. Si el personaje no consigue alcanzar aire respirable cuando acaba ese tiempo, comienza a asfixiarse o ahogarse a un ritmo de un nivel de Salud por turno. Si llega a Incapacitado y todavía no puede respirar, muere al turno siguiente.

El daño por asfixia es automático; no se tira y no puede absorberse. La privación de oxígeno se acumula y se cura en forma de daño contundente, pero, a discreción del Narrador, el daño por ahogamiento (que implica la inhalación de agua y puede provocar daños en pulmones y tráquea) podría acumularse y tratarse como daño letal.

Si un personaje con entrenamiento en primeros auxilios (Medicina 1 o mayor, suponiendo que se trate de técnicas médicas modernas) llega hasta un personaje ahogado o asfixiado en menos de diez minutos desde la muerte, puede tratar de reanimarlo con una tirada de Astucia + Medicina. En agua inusualmente fría ese tiempo puede alargarse incluso hasta la media hora. La dificultad comienza siendo 6 y aumenta en 1 por cada 5 minutos después de los primeros cinco; cuando alcanza dificultad 9, comienza a acumularse un umbral de éxitos necesarios. La Magia de Vida 3 puede devolverle la vida a una persona dentro de esos pocos primeros minutos; sin embargo, después de diez minutos sin aire (treinta en aguas frías) el cerebro comienza a deteriorarse. Más allá de ese punto, sólo funcionará Vida 5.

Suponiendo que el personaje haya tenido tiempo de meditar hasta alcanzar un estado de trance, usar con éxito la Especialidad ***Control Corporal*** puede extender el tiempo durante el que se puede aguantar la respiración en las cantidades mostradas en el recuadro en el que se describe el Rasgo. Después de ese tiempo, un devoto de esta disciplina comienza a asfixiarse o ahogarse igual que cualquier otra persona. Hay que señalar que el ahogamiento es una de las formas de muerte accidental más habituales, sobre todo entre los niños… y, al contrario de lo que se cree popularmente, no viene señalado por agitación y gritos, sino por el silencio.

Drogas, venenos y enfermedades

Todos los seres vivos son como juegos de química. Las sublimes características de la vida se expresan en forma de procesos químicos complejos. Algunos otros procesos (a menudo llamados drogas, venenos y enfermedades, entre otros muchos nombres) cambian los parámetros químicos innatos de un ser vivo. Unos dañan, otros ayudan y el resto tienen ambos efectos. Para simplificar, considera que las *drogas* son compuestos químicos diseñados para alterar el cuerpo y la mente de una persona, los *venenos* son productos diseñados para causar daño a los seres vivos y las *enfermedades* son alteraciones internas que causan sufrimiento. Los magos tienen una larga relación con los tres.

A pesar de sus connotaciones negativas, una droga no es más que una sustancia; las medicinas son drogas y las drogas son medicinas. Las drogas *psicotrópicas* son cierto tipo de medicinas usadas para reforzar diversos estados mentales y físicos. Tanto místicos como tecnomantes las usan como herramientas para lograr trascendencia, relajación, expansión de la consciencia o vigor físico. Como se explica en ***Drogas y venenos*** en la sección ***Instrumentos*** del **Capítulo Diez**, hay varias prácticas que usan las drogas para enfocar la voluntad. Aun así, los psicotrópicos alteran la química del cuerpo… y en ese sentido, son *intoxicantes* que producen sus efectos mediante cambios químicos potencialmente dañinos.

Los venenos son drogas y enfermedades intencionadamente dañinas: tósigos, toxinas, infecciones, etc. con efectos indeseables sobre el cuerpo y la mente. Algunos son naturales y otros no. Gracias a la larga asociación entre el veneno y los Despertados, la mayoría de los Durmientes consideran la magia una clase de toxina metafísica o incluso literal. La palabra "hechicera" en el tristemente famoso pasaje del Éxodo 22,18, «*no dejarás que la hechicera viva*», procede de una palabra hebrea que a veces se traduce como "envenenador". Por lo que se refiere a las enfermedades, los magos de todo tipo han sido considerados a través de la historia tanto sanadores como portadores de las mismas. Así, drogas, venenos y enfermedades pueden ser herramientas de la Magia, objeto de actividades Mágicas y cosas que los magos sufren, causan y curan.

Llamando al doctor Quitapenas

Dada esa larga asociación, no es sorprendente que ciertos magos se especialicen en drogas y venenos. El Conocimiento secundario Farmacopea / Venenos refleja la dedicación de un personaje a estas sustancias, sea desde el punto de vista de la investigación con última tecnología

o desde el de las prácticas tradicionales. Con ese Rasgo, el personaje puede analizar, elaborar, mejorar o diluir varias sustancias o diagnosticar sus efectos. Como sucede con ***Demoliciones***, descrito antes, un mago que posea las capacidades adecuadas puede hacer ciertas sustancias o psicotrópicos más o menos efectivos con Magia, puede usar Vida, Mente o Materia para ayudar a crear sustancias inusualmente potentes o puede emplear venenos, medicinas y drogas como instrumentos de un foco... probablemente aumentando sus efectos al hacerlo, una combinación habitual entre Progenitores, Verbena, Cuentasueños, Bata'a, Hijos del Conocimiento y Cultistas del Éxtasis.

Por la misma razón, un personaje con los conocimientos adecuados puede reconocer los efectos de ciertas sustancias (Percepción + Farmacopea), calmar a personas intoxicadas durante una mala experiencia (Manipulación + Farmacopea), descubrir el potencial dañino de una sustancia en apariencia inofensiva (Astucia + Farmacopea) y usar Artes de Vida o Mente para contrarrestar una toxina dada, ya que comprende cómo funciona (Inteligencia + Farmacopea). De modo que sí, los magos tienen una profunda relación con las alteraciones químicas... y algunos las comprenden mejor que otros.

Puntuaciones de toxinas

En términos de juego, los venenos, las enfermedades y las drogas peligrosas causan daño, alteran Rasgos y pueden ser creados o curados con Efectos de Vida. Los magos especializados en este tipo de cosas (sobre todo Extáticos, Tanatoicos, chamanes, alquimistas, brujos y Progenitores) tienden a considerar ésta su Esfera favorita y pueden canalizar Vida, Mente y otras Esferas mediante enfermedades y compuestos químicos.

Todas las enfermedades, drogas y toxinas tienen los siguientes Rasgos:

- **Puntuación de toxina:** El número de niveles de Salud de daño que una toxina o enfermedad le causa al personaje afectado. Las marcadas con (C) provocan daño contundente, las marcadas con (L) producen daño letal. Drogas y venenos causan el daño una o dos veces por ingestión a menos que el jugador pase una tirada de Resistencia (ver más adelante), mientras que las enfermedades de larga duración infligen el daño una vez por semana o (como en el caso de los asesinos lentos como el cáncer), una vez al mes o más tiempo.
- **Dificultad:** La dificultad de la tirada de Resistencia del personaje a la hora de resistir los efectos dañinos. Si el veneno o la enfermedad continúan afectando al personaje o éste sigue tomando la droga, haz nuevas tiradas según sea necesario. Un fracaso en una tirada de drogas significa una sobredosis, lo que, como se indica en las advertencias, «puede resultar nociva o mortal».

Ciertas enfermedades o sustancias están marcadas tanto con (C) como con (L); esto refleja la severidad de la enfermedad o la pureza de la sustancia. Los compuestos o enfermedades letales tienden a afectar a la víctima hasta que ésta se cura o muere.

Las toxinas paranormales especialmente maliciosas causan daño agravado, pero por fortuna esas sustancias son poco frecuentes. Los miembros poderosos de la Gente de la Noche suelen resistir sin problemas toxinas y enfermedades (o, como los vampiros, son inmunes a casi todas ellas), pero es habitual que una o dos sustancias les causen daño agravado (como sucede con los hombres lobo y la plata o las hadas y el hierro por ejemplo).

Medicina y Magia

Con tiempo y las herramientas de su oficio, un personaje con Medicina puede aliviar los síntomas de una enfermedad o intoxicación. Sin embargo, la toxina sigue teniendo que salir del cuerpo, por lo que, aunque superar una tirada de Inteligencia + Medicina puede hacer que el paciente se sienta mejor (y quizá acelerar la curación de acuerdo a las reglas de ***Salud y lesiones***), no se puede *sanar* el problema realmente, sino sólo tratar sus efectos.

La Magia de Vida, por su parte, puede *curar* esos problemas. En el juego, esto por lo general implica un Efecto de Vida 2 para alterar al propio mago y uno de Vida 3 para alterar a otra persona. Las curaciones lentas suelen ser coincidentes, en especial cuando se enfocan mediante una práctica o herramienta aceptada (*«tómate esto, te sentirás mejor enseguida»*). Sin embargo, las curaciones instantáneas tienden a ser vulgares a menos que el paciente y los testigos crean literalmente en milagros («¡Cúrate, YO LO ORDENO!»).

Lo mismo vale a la hora de infligir intoxicaciones y enfermedades. Aunque una persona puede tener literalmente un efecto intoxicante sobre los demás (una especialidad de Extáticos, Nefandos y agentes del Sindicato), el efecto ha de ser muy sutil. Alguien que se emborrache hasta el punto de caerse tras estrecharle la mano

Toxinas

Puntuación de toxina	Dificultad	Enfermedad	Veneno o droga
Uno	6	Resfriado (C)	Alcohol (C), THC (C)
Dos	7	Varicela (C), intoxicación alimentaria (C), SARM (L)	Metanfetamina (C), Metanol (L)
Tres	7	Gripe (C), cáncer detectado precozmente (L), pulmonía (L)	Tomaína (C), agua contaminada (C), gas lacrimógeno (nube; C), belladona (L)
Cuatro	8	VIH (L), lepra (L), cáncer avanzado (L)	Salmonela (C), amoníaco (L), agua pestilente (C)
Cinco	8	Gripe severa (C/L), cólera (C), cáncer generalizado (L)	Lejía (L), residuos industriales (L)
Seis	9	Peste bubónica (L), Ántrax (L)	Ácidos potentes (L)
Siete	9/U3	Ébola (L)	Sarín (L), cianuro (L), lodos ácidos (L)

Notas: No es posible esquivar las nubes de toxinas; para evitar sus efectos, el personaje necesita equipo de protección o Magia de Vida 2. Muchos productos tóxicos actúan al contacto con la piel y no pueden ser evitados aguantando la respiración.

a un extraño se va a preguntar qué demonios ha pasado. Y, aunque las maldiciones y los venenos tienen una profunda relación con la brujería y el vudú, un mago que señale a alguien con el dedo y le provoque lepra al instante sin duda está usando Magia vulgar.

Vivir mejor gracias a la química

No hace falta ser un Cultista del Éxtasis ni un Hijo del Conocimiento para tratar con sustancias psicotrópicas. Los chamanes de todo tipo trabajan con compuestos que alteran la mente, mientras que los tecnomantes manejan drogas inteligentes y de diseño además de las más corrientes como coca y alcohol. Por supuesto, muchos magos dicen *no*. Para los que no lo hacen, las drogas siguientes tienen notables efectos en el juego:

- **Alcohol:** Dos copas de una bebida moderadamente alcohólica causan un dado de daño contundente. Las bebidas realmente potentes causan el mismo efecto con sólo una. Las penalizaciones a las reservas de dados resultantes reflejan la percepción enturbiada y los reflejos lentos. El daño severo debido a la bebida puede durar un día o más en forma de resacas, náuseas y otras molestias. Si el personaje alcanza bebiendo el nivel Incapacitado, se desmaya… y, si se trata de un personaje secundario, podría incluso morir.

  Tanto si el personaje que bebe sufre daño como si no, debe hacer una tirada de Resistencia por cada dos unidades que consuma. La dificultad depende de la potencia de la bebida, 5 o 6 para vino o cerveza suave, 8 o 9 para las sustancias realmente fuertes. Un fallo en esa tirada hace que se sustraiga un dado de todas las tiradas en las que tomen parte Percepción o Destreza. Un fracaso deja fuera de combate al personaje inmediatamente. ¡Sí, la bebida puede hacerte polvo!

- **Cannabinoides (marihuana, hachís):** Los efectos calmantes de la marihuana alteran el sentido del tiempo, el espacio y el bienestar de un personaje. En la parte negativa, pueden inducir paranoia y ataques de pánico con taquicardias. En el juego, mientras esté bajo la influencia de la hierba, un personaje obtiene o pierde un dado de las reservas basadas en Percepción. El jugador hace una tirada de Fuerza de Voluntad; el éxito indica una bonificación y el fallo una penalización. Continuar fumando puede conducir a nuevas tiradas y efectos más intensos. A discreción del Narrador, por cada media hora pasada fumando, un personaje que esté bajo los efectos de la marihuana o el hachís podría perder un dado en las reservas basadas en Destreza y Fuerza de Voluntad.

  A pesar de las ocasionales impresiones contrarias, el cannabis no causa daño físico. Si el Narrador así lo decide, su influencia podría reducir en 1 la dificultad de los hechizos de Tiempo gracias al efecto de desconexión del tiempo que tiene sobre la percepción. Sin embargo, esta bonificación no aumenta con el uso continuo de hierbas despertadas y no debería ser un efecto fiable en ningún caso; a veces funciona, a veces no.

- **Cocaína, *crack*, anfetaminas, metanfetaminas:** Los estimulantes de alto octanaje le proporcionan al personaje una acción adicional por turno mientras esté bajo sus efectos, pero también reducen en uno su reserva de Fuerza de Voluntad para las tiradas relacionadas con el juicio, el autodominio y el sentido común. Cada dosis causa dos niveles de Salud de daño contundente automático cuando el efecto de la droga se desvanece y el personaje se derrumba. Es posible evitar este efecto usando la droga de nuevo, pero el efecto es dos niveles peor cada vez: cuatro niveles de Salud tras dos usos consecutivos, seis tras tres, etc. Una dosis de cocaína dura sobre una hora, el *crack* aproximadamente la mitad y las anfetas entre cuatro y seis horas por dosis.

  El Narrador puede pedir una tirada de Resistencia a dificultad 6 cada vez que el personaje consuma un estimulante potente. Un fallo significa comportamiento irracional (imprudencias, irritabilidad, cambios violentos de humor, etc.) y un fracaso indica una sobredosis. En este último caso, el personaje sufre el doble del daño habitual… pero letal, no contundente.

Despertar sustancias

Según muchas tradiciones chamánicas, todas las cosas materiales albergan un espíritu esencial en su interior. Un chamán puede moderar o intensificar los efectos de esos objetos materiales despertando a esos espíritus. A nivel tecnológico, la ciencia puede reducir o aumentar los efectos de un compuesto o enfermedad alterando su estructura molecular. En términos de juego, ambos enfoques hacen que una droga o enfermedad despierte, haciéndolas más o menos poderosas de lo que serían normalmente.

En la historia, un personaje emplea su foco predilecto para reforzar las propiedades de la droga o enfermedad concretas. Los chamanes suelen servirse de trances, rituales e invocaciones a los espíritus de las sustancias. Los científicos usan microscopios y otros dispositivos de laboratorio, procedimientos de análisis, simulaciones informáticas y pruebas sobre sujetos vivos para verificar los resultados. Los brujos y los buscadores del éxtasis emplean combinaciones de los planteamientos anteriores; comparan los compuestos y trabajan con fórmulas para llegar al resultado deseado, pero realizan la tarea con respeto y reverencia por el elemento sobrenatural implicado. Tu personaje debería usar el enfoque que parezca más apropiado para sus creencias y prácticas.

Respecto a las reglas, se puede usar Espíritu 3 para despertar el espíritu de una droga o Vida 3 / Espíritu 3 para hacer lo mismo con el de una enfermedad que esté en el cuerpo de otra persona. Un científico puede usar Materia 2 para mejorar las propiedades de una sustancia, Vida 2 para hacerlo con microbios, Vida 3 / Materia 2 para aumentar los efectos de una sustancia dentro de un cuerpo vivo y Vida 3 para amplificar el efecto de enfermedades causadas por microbios. Combinado con los rituales descritos más arriba, todos los planteamientos parecen coincidentes y suman un nivel a los efectos de una sustancia (su puntuación de toxina y posiblemente también el resto de sus efectos) por cada éxito en la tirada de Areté.

Despertar el espíritu de una sustancia puede crear drogas místicas y mejorar las propiedades de microbios y compuestos le permite a un mago confeccionar drogas y enfermedades Tecnomágicas. Para encontrar un ejemplo de tótem espiritual psicoactivo, ver María en la sección dedicada a ***Espíritus Tótem*** del **Apéndice I** **(pág. 636)**.

En cualquier caso, su uso prolongado produce adicción, irracionalidad y otros efectos secundarios indeseables.

- **Drogas de diseño:** Las drogas de diseño, ya sean confeccionadas por químicos Durmientes o Despertados, alteran el cuerpo y la mente de varias formas interesantes. Las más famosas, LSD y éxtasis, han estado ahí desde hace generaciones y han dejado de considerarse "de diseño" aunque lo sean técnicamente.

  En términos de juego, una droga de diseño puede tener los efectos que desee el Narrador; generalmente serán un aumento temporal de Rasgos Mentales y/o Físicos a costa de un comportamiento desafortunado y graves efectos secundarios en potencia. Este tipo de productos pueden ser excelentes ganchos para la trama y focos místicos o Tecnomágicos («...ingieres la píldora azul y...»).

- **Éxtasis / drogas que afectan al estado de ánimo:** Técnicamente, *todas* las drogas psicoactivas alteran el estado de ánimo. Sin embargo, esta categoría (cuyo epítome es el MDMA, es decir, el éxtasis) cambia la química del cerebro para promover la confianza y el bienestar. En el juego, estas sustancias podrían hacer que se sumasen dados de bonificación a las tiradas de Fuerza de Voluntad al coste de uno o dos niveles de daño contundente automático cuando pasa el efecto. El éxtasis en concreto tiene efectos secundarios que producen rechinar de dientes y deshidratación; fracasar en una tirada de Resistencia mientras se está "puesto" de éxtasis podría causar convulsiones que infligen entre uno y tres niveles de Salud de daño en vez del daño contundente posterior a la tirada.

  En la parte positiva, produce una consciencia sensorial (a menudo compulsiva) y podría hacer que se sumase un dado o dos a las tiradas de Percepción durante en torno a una hora en el período de mayor efecto del "viaje". Dependiendo de la dosis y su pureza, el efecto del MDMA puede durar entre dos y cinco horas.

- **Drogas psicodélicas (LSD, DMT, peyote, etc.):** Las sustancias que retuercen la mente son clave en muchas prácticas místicas; hay quien ha teorizado que la consciencia humana despertó cuando los primates comieron hongos psicotrópicos. La verdad es un concepto especialmente borroso cuando estas drogas entran en juego. Algunas personas prefieren el término "enteógeno" al más común "alucinógeno", porque en las alucinaciones se proyectan sueños y delirios, mientras que los enteógenos despiertan al "dios interior".

  Respecto a las reglas, una dosis de psicodélicos reduce entre uno y tres dados las reservas de dados del personaje mientras dure el "viaje". Un viaje suave hace que el paisaje se altere; uno severo distorsiona todos los reflejos y percepciones. Como opción del Narrador, podrían reducirse las dificultades de las tiradas de Magia basada en Correspondencia, Mente, Espíritu y Tiempo de un personaje que esté usando este tipo de drogas como foco.

  Aunque no causan daño físico, muchos enteógenos producen náuseas, sequedad en la boca, deshidratación y una gran intensidad de las percepciones (llegando a veces al dolor). Los viajes típicos duran entre cuatro y doce horas y alcanzan su máxima intensidad entre una y tres horas después de la primera dosis. Al contrario de lo que se cree popularmente, los viajes no comienzan con una explosión de cosas raras nada más tomarse la dosis. Lo normal es que la percepción empiece a distorsionarse en el plazo de una media hora y que vaya creciendo gradualmente hacia sensaciones más intensas.

  En algún momento del viaje, el Narrador puede pedir una tirada de Fuerza de Voluntad cuya dificultad depende de lo que esté ocurriendo en la vida del personaje en ese momento. Las circunstancias felices hacen que la dificultad baje y los miedos y los desafíos que aumente. Superar la tirada suele indicar una buena experiencia (quizá profunda), mientras que fallar lleva al usuario a una mala excursión (quizá devastadora) al callejón de las pesadillas. Ambos tipos de viaje pueden inspirar una Búsqueda, uno realmente malo puede provocar Silencio (ver los **Capítulos Siete** y **Diez**). Por suerte, un guía experimentado puede aliviar un mal viaje o mejorar uno bueno. Las tiradas Sociales de un personaje familiarizado con las experiencias psicotrópicas (como muchos chamanes, ciertos alquimistas y doctores, diversos brujos y casi todos los Extáticos) permiten al personaje que realiza el viaje hacer nuevas tiradas de Fuerza de Voluntad para controlar la experiencia y, quizá, obtener algún beneficio a largo plazo incluso de los malos viajes.

- **Opiáceos (heroína, morfina, opio, etc.) y sedantes (Valium, metacualona, etc.):** Las diferentes drogas depresoras inhiben los sistemas sensoriales y nerviosos, reducen el dolor y promueven la euforia. Aunque el opio tiene una historia mística llena de visiones en estado de trance, las propiedades adictivas de estas sustancias las convierten en herramientas peligrosas y problemáticas.

  En términos de juego, una dosis de opiáceos o depresores reduce las penalizaciones a las reservas debidas al dolor, por lo general en una cantidad correspondiente a uno o dos niveles de Salud de daño. El daño no se ha *curado*, pero las penalizaciones asociadas no son un obstáculo mientras los efectos de la droga sigan teniendo efecto. Por otro lado, las reservas de dados basadas de Destreza o Rasgos Sociales disminuyen en uno por dosis. Además, cada dosis causa un nivel automático de daño contundente, no por una herida propiamente dicha, sino por el embotamiento que se asocia a estas drogas.

  A discreción del Narrador, un trance provocado por el opio o la heroína puede hacer que descienda la dificultad de las tiradas para hechizos de Mente o Espíritu basados en visiones. Un personaje que se concentre en un problema en concreto podría recibir una bonificación de uno o dos dados para sus tiradas de Inteligencia o Percepción... después de todo, Sherlock Holmes usaba opio y creía que la droga agudizaba sus facultades mentales. En la parte negativa, los opiáceos y los sedantes son terriblemente adictivos. Quienes los usen de forma regular deberían tener un Defecto o dos relacionados con la droga. Además, por cada nueva dosis de un opiáceo o sedante potente que no haya sido meticulosamente medida por alguien *que no esté bajo sus efectos* (o que haya sido místicamente despertada o reforzada) hay que hacer una tirada de Resistencia. Un fallo indica trance y entumecimiento; un fracaso, posiblemente un coma o la muerte.

Tablas de sistemas de combate

Para encontrar los sistemas específicos de los duelos entre hechiceros, ver la sección de ***Duelos Mágicos****.*

Orden de batalla

- **Iniciativa:** Puntuación de Iniciativa (Destreza + Astucia) + un dado.
- **Ataque:** Comprobar si un ataque impacta en su objetivo o no.
- **Defensa:** Comprobar si un defensor evita un ataque o no.
- **Daño:** Determinar la gravedad de las heridas de los combatientes.

Ataque

- **Armas de fuego:** Destreza + Armas de Fuego.
- **Armas de energía hipertecnológicas:** Destreza + Armas de Energía.
- **Armas arrojadizas:** Destreza + Atletismo.
- **Armas sostenidas en la mano:** Destreza + Pelea con Armas.
- **Ataques con las manos desnudas:** Destreza + Pelea, Artes Marciales, Atletismo o Do.
- **Ataques Mágicos:** Areté. Si el ataque implica un golpe o un arma, se tiran los Rasgos apropiados indicados más arriba.

Defensa

- **Esquiva:** Destreza + Atletismo, dificultad 6. Cada éxito elimina uno de los del atacante.
- **Bloqueo:** Destreza + Pelea o Artes Marciales, dificultad variable.
- **Parada:** Destreza + Pelea con Armas , dificultad variable.
- **Defensa desesperada:** Destreza + Atletismo, –1 dado por cada atacante después del primero.
- **Contramagia:** Areté, dificultad 8, como una esquiva; ver el **Capítulo Diez**.

Daño

- **Daño:** Según el tipo de ataque, dificultad 6; la reserva es la de la tirada de daño del atacante + el número de éxitos después del primero.
- **Absorción:** Tirada de Resistencia, dificultad 6; cada éxito elimina uno de los de la tirada de daño.
- **Contundente:** Cualquier personaje puede absorberlo.
- **Letal:** Los humanos no pueden absorberlo sin armadura, salvo que se aplique la opción de ***daño cinematográfico***.
- **Agravado:** No es posible absorberlo sin protección especial.

Magia y violencia

- **Violencia como foco:** Una acción, dos tiradas: Areté / Iluminación, para comprobar si la Magia tiene éxito; tirada de ataque (como se indica más arriba) para comprobar si el ataque tiene éxito. *Si la violencia es el foco y el personaje no puede llevar a cabo la una sin la otra*, entonces el jugador no necesita dividir su reserva como si estuviese realizando acciones múltiples.
- **La violencia refuerza la Magia:** Dos acciones, dos tiradas; se hace la tirada de ataque de forma normal; cada éxito disminuye la dificultad de la tirada de Areté subsiguiente en 1 (modificador máximo –3).
- **La Magia refuerza la violencia:** Dos acciones, dos tiradas; se tira Areté para invocar el Efecto; cada éxito reduce la dificultad de la tirada de ataque subsiguiente en 1 (modificador máximo de –3).
- **Invocaciones rápidas:** Ataque Mágico improvisado; +1 a la dificultad de la tirada de Areté.

Combate espiritual

- **Iniciativa:** Para la Iniciativa de los espíritus se tira Fuerza de Voluntad.
- **Ataque:** Los espíritus tiran Fuerza de Voluntad a dificultad 6 a menos que usen un Encantamiento (para más detalles, ver el epígrafe **Encantamientos**).
- **Defensa:** Los espíritus tiran Fuerza de Voluntad a dificultad 6 para esquivar, o bien se divide la reserva de dados de Fuerza de Voluntad entre ataque y esquiva.
- **Daño:** Los espíritus tiran Rabia a dificultad 6; cada éxito inflige un nivel de Salud de daño. El daño puede ser letal o agravado dependiendo del Encantamiento usado. Los magos que poseen la Esfera Espíritu o Ciencia Dimensional pueden absorber el daño causado por los espíritus a dificultad 6; los que no, con Areté a dificultad 8.
- **Absorber daño:** Los espíritus absorben daño con su Fuerza de Voluntad. Los espíritus materializados atacan y se defienden como personajes físicos. La mayor parte de las armas y los ataques físicos no pueden dañar a espíritus no materializados, como tampoco pueden hacerlo la mayoría de las Esferas, salvo Cardinal y Espíritu / Ciencia Dimensional.

Tabla de Salud

Nivel de Salud	Penalización a la reserva de dados	Penalización al movimiento
Magullado	0	Dolor e inflamación leves; un poco maltratado, pero por lo demás bien.
Lastimado	–1	Cortes, moratones, dolores, quizá alguna pequeña hemorragia, pero nada grave.
Lesionado	–1	Heridas poco importantes pero dolorosas que limitan la velocidad del personaje a la mitad de lo normal.
Herido	–2	Heridas notables que lo dejan muy perjudicado; el personaje puede caminar, pero no correr.
Malherido	–2	Daño externo e interno significativo; el personaje puede renquear (3 metros o yardas por turno), pero no moverse normalmente.
Tullido	–5	Heridas catastróficas; el personaje sólo puede arrastrarse (un metro o yarda por turno).
Incapacitado	N/A	El personaje está inconsciente debido al dolor y el trauma; no puede moverse.
Muerto	N/A	Otra alma que va al encuentro del Gran Misterio.

Curación de daño

Nivel de Salud	Tiempo de recuperación*
DAÑO CONTUNDENTE	
De Magullado a Herido	Una hora.
Malherido	Tres horas .
Tullido	Seis horas.
Incapacitado	Doce horas.
DAÑO AGRAVADO Y LETAL	
Magullado	Un día.
Lastimado	Tres días.
Lesionado	Una semana.
Herido	Un mes.
Malherido	Dos meses.
Tullido	Tres meses.
Incapacitado	Cinco meses.

**Los tiempos de recuperación son acumulativos.*

Apuntar a una localización

Tamaño del objetivo	Dificultad	Modificador al daño
Medio (brazo, maletín)	+1	1 dado
Pequeño (cabeza, mano, pistola)	+2	2 dados
Mínimo (ojo, corazón, rodilla)	+3	3 dados

Cobertura y ocultamiento

Cobertura	Dificultad para acertar al objetivo	Dificultad del tirador
Echado en tierra	+1	0
Moviéndose	+1	+1
Tras una pared	+2	+1
Sólo visible la cabeza	+3	+2

El personaje es...

- **Emboscado:** El atacante tira su Destreza + Sigilo (+ Trasfondo Arcano) en una tirada enfrentada contra la Percepción + Alerta del objetivo a dificultad 6. Si tiene éxito, obtiene una acción gratuita con un dado adicional por cada éxito tras el primero; en caso de empate comienza el atacante; si el objetivo vence, descubre al atacante.
- **Cegado:** No puede bloquear, esquivar ni parar; todas las demás tareas se realizan con un +2 a la dificultad.
- **Derribado:** Igual que estar inmovilizado hasta volver a levantarse.
- **Inmovilizado:** Si el personaje puede moverse, los atacantes tienen –2 a la dificultad para impactarle; si no puede moverse, los impactos son automáticos.
- **Aturdido:** Si el objetivo sufre en un solo golpe un daño que excede su puntuación de Resistencia, queda aturdido durante un turno; los intentos de atacarlo se hacen a –2 a la dificultad durante ese tiempo.
- **Luchar contra múltiples oponentes:** +1 a la dificultad por cada atacante a las tiradas de ataque y defensa hasta una penalización máxima de +4. Un mago que posea Correspondencia 1, Mente 1 o Tiempo 2 y *tenga activo un Efecto sensorial en una de esas Esferas en el momento del combate* puede ignorar la penalización.
- **En condiciones duras:** De +1 a +3 a la dificultad dependiendo de las circunstancias.

Armaduras y escudos

Tipo de armadura	Puntuación	Penalización a la Destreza
Piel resistente	1-3	0
Armadura cibernética	1-4	0
Ropa reforzada	1-2	0
Ropa mejorada	1-5	0
Cazadora de motorista	1	–1
Guardapolvo de cuero	2	–2
Malla para disfraces	2	–1
Cota de mallas	4	–2
Peto de acero	3	–2
Coraza completa	5	–2
Chaleco antibalas	3	–1
Chaqueta *flak*	4	–2
Traje antidisturbios	4	–2
Armadura militar	5	–2
Servoarmadura Alanson	7	–2
ESCUDOS		
Tapa de cubo de basura	3/+1	0
Escudo de madera	2/+2	–1
Escudo de metal	4/+2	–2
Escudo antidisturbios	5/+2	–2

Notas:

Piel resistente sirve para representar animales, Pretéritos, constructos o magos que han cambiado de forma, y que tienen una piel especialmente gruesa o acorazada.

Armadura cibernética es una armadura implantada en el portador. Ver el Trasfondo **Mejoras**.

Ropa reforzada enrigidecida, acolchada o dotada de una capa de fina malla.

Ropa mejorada es ropa aparentemente normal modificada mediante la Esfera Materia.

Cazadora de motorista es una protección gruesa y práctica para actividades exigentes.

Malla para disfraces representa una armadura moderna para usar en un disfraz.

Cota de mallas representa una armadura de tela metálica apta para la batalla, más pesada que la anterior.

Coraza completa es una armadura medieval articulada.

Traje antidisturbios es la armadura pesada que usa la policía.

Armadura militar representa el equipamiento completo de una armadura de combate moderna.

Servoarmadura Alanson es una armadura de cuerpo entero hipertecnológica y estandarizada de la Tecnocracia que usan las fuerzas de seguridad de la Unión compuestas por igual de ciudadanos extraordinarios y de agentes Iluminados. Ver el **Apéndice II** **(pág. 656)** para más detalles.

Escudo de madera y *escudo de metal* son escudos aptos para su uso en situaciones de combate real construidos para justas y recreaciones de batallas.

Escudo antidisturbios es un escudo grueso de plexiglás o de metal (éste con una rejilla para permitir la visión) usado por las fuerzas policiales, generalmente cuando forman un muro, durante las situaciones de disturbios civiles.

Maniobras de combate a distancia

Maniobra	Rasgos	Dificultad	Daño
Apuntar	Destreza + A. de Fuego	N/A	+2 dados para impactar por turno pasado apuntando
A quemarropa	Destreza + A. de Fuego	4	Arma
Arma arrojadiza	Destreza + Atletismo	6	Arma
Dos armas	Destreza + A. de Fuego	+1	Especial
Fuego automático	Destreza + A. de Fuego	+2	+10 dados
Fuego de cobertura	Destreza + A. de Fuego	+2	Especial
Ráfaga	Destreza + A. de Fuego	+1	+3 dados para impactar; daño depende del arma

Maniobras de pelea sucia (mínimo de tres puntos en Pelea)

Maniobra	Rasgos	Dificultad	Daño
Cabezazo	Destreza + Pelea	6	Fuerza +1, C
Cegar	Destreza + Subterfugio	9	Especial[#1]
Clavar pistola	Destreza + Pelea	6	El del arma de fuego +2; L
Culatazo	Destreza + Pelea	7	Fuerza +2, L
Golpe bajo	Destreza + Pelea	7	Fuerza + Aturdimiento, C o L
Pisar la cabeza	Fuerza + Pelea	6	Fuerza +2, L
Proyección	Destreza + Pelea	6	Fuerza +2, C o L
Puñetazo directo	Destreza + Pelea	7	Fuerza +2, C + Derribo

Nota:

#1 = El enemigo queda cegado durante un turno por éxito y pierde dos dados de sus reservas hasta que se recupere. Dependiendo del ataque, puede causar una lesión duradera.

Maniobras generales de combate cuerpo a cuerpo

Maniobra	Rasgos	Dificultad	Daño
Ataque por el flanco o la espalda	Destreza + Habilidad	–1 / –2	Depende del ataque
Barrido	Destreza + Pelea	8	Especial[#1]
Desarmar	Destreza + Pelea con Armas	+1 / 8	Especial[#2]
Escrutar a un oponente	Percepción + Rasgo	6	Especial[#3]
Garrazo	Destreza + Pelea	6	Fuerza +1 hasta +3, L o A
Mordisco	Destreza + Pelea	5	Fuerza +1 hasta +3, C o L
Patada	Destreza + Pelea	7	Fuerza +1, C
Placaje	Destreza + Pelea	7	Fuerza + Especial[#4], C
Presa	Fuerza + Pelea	6	Fuerza o ninguno
Puñetazo	Destreza + Pelea	6	Fuerza, C

Notas

#1 = Derribo: Si el golpe se realiza con éxito, el contrincante acaba en el suelo.

#2 = El atacante tira Destreza + Pelea con Armas con un +1 a la dificultad; si los éxitos sobrepasan la puntuación en Fuerza del oponente, éste pierde el arma. Si no, el ataque causa el daño habitual. Un fracaso hace que el atacante pierda su propia arma. Desarmar con las manos desnudas supone una tirada de Destreza + Pelea a dificultad 8 y con un dado menos en la reserva de ataque (ver también ***Desarmar*** en ***Artes marciales*** más adelante).

#3 = Tirada enfrentada, la Percepción + Rasgo de combate contra la Astucia + Rasgo de combate del oponente. Si el observador tiene éxito, suma un dado por éxito a la reserva para realizar su siguiente acción.

#4 = Se necesitan al menos dos metros o yardas para lograr el impulso necesario. Cada combatiente hace una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 6 para el atacante, dificultad 6 + éxitos del atacante para el objetivo) para no acabar en el suelo. Puede causar daño al atacante.

Técnicas especiales de Do (mínimo de dos puntos en Do; cuatro técnicas como máximo)

Maniobra	Rasgos	Dificultad	Daño
Arte de las armas	Según el ataque	N/A	Especial, ver descripción
Camisa de hierro	N/A	6	+1 dado a la absorción por punto de Do
Desviar flechas	Destreza + Do	7 / 9	Desviar / Arma
Diez mil armas	Destreza + Do	N/A	1 dado por punto en Do, C; Arma, L; Arma +1, L
Flor de ciruelo	Destreza + Do	6	Saltos; ver descripción
Kiaijutsu	Especial	7/ N/A / 8	Especial[#1]
Lanzamiento huracán	Destreza + Do	8	Fuerza +3 + éxitos
Patada tifón	Destreza + Do	8	Fuerza + 5 + éxitos
Puño suave	Destreza + Do	7	Fuerza del atacante + Arma + éxitos

Notas

Quienes practican el Do a cualquier nivel también pueden llevar a cabo maniobras generales de combate cuerpo a cuerpo y maniobras de artes marciales escogiendo causar daño contundente o letal; no pueden usar maniobras de pelea sucia en absoluto.

#1 = El practicante puede concederse a sí mismo una bonificación a la Resistencia de tres turnos de duración de un punto por cada éxito obtenido en una tirada de Resistencia + Do (dificultad 7); puede asustar a sus enemigos tirando Manipulación + Do (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo +3); o puede contener el grito (Carisma + Do, dificultad 8) y sumar éxitos a los de una tirada de Expresión, Liderazgo, Intimidación o Arte relacionado con una interpretación.



Maniobras de artes marciales

Maniobra	Rasgos	Dificultad	Daño
Agarre devastador	Destreza + Artes Marciales	7	Fuerza, C + Desarme
Andares de serpiente	Destreza + Artes Marciales	6 / 5	Esquiva +3 dados
Barrido cola de dragón	Destreza + Artes Marciales	8	Fuerza del oponente, C
Bloqueo y desvío	Destreza + Artes Marciales	6	Fuerza del atacante, C #1
Codazo o rodillazo	Destreza + Artes Marciales	5	Fuerza +1, C
Contraproyección	Destreza + Artes Marciales	6	Especial#2
Desarmar	Destreza + Artes Marciales	7	#3
Golpe a un nervio	Destreza + Artes Marciales	7	Fuerza +3, C #4
Golpe a punto vital	Destreza + Artes Marciales	7	Fuerza, L
Golpe de la muerte	Destreza + Artes Marciales	5	Fuerza +2, L
Golpe duro / golpe blando	Destreza + Artes Marciales	5 / 6	Fuerza +1, C
Lanzamiento	Destreza + Artes Marciales	7 / 6	Fuerza + movimiento, C #5
Llave	Destreza + Artes Marciales	5	Presa + éxitos, L
Patada giratoria	Destreza + Artes Marciales	6	Fuerza +3, C
Patada rápida	Destreza + Artes Marciales	5	Fuerza +1, C
Patada trueno	Destreza + Artes Marciales	7	Fuerza +3 + éxitos, C
Patada voladora	Destreza + Artes Marciales	7	Fuerza +2, C

Notas

Ver también las Habilidades mínimas requeridas y la calificación de estilo duro o blando para las maniobras en la descripción completa de éstas.

#1 = Cada éxito hace que se reste uno de los de la tirada del atacante; si el defensor obtiene más éxitos que el atacante, entonces el atacante debe pasar una tirada de Destreza (dificultad 8) o sufrir su propia Fuerza en daño contundente.

#2 = Tirada enfrentada de Destreza + Artes Marciales contra la Destreza + Pelea, Pelea con Armas o Artes Marciales del atacante; el éxito desvía el ataque y permite usar la técnica de proyección de más abajo.

#3 = Como ***Desarmar*** con las manos desnudas, más arriba; mínimo de tres puntos en la Habilidad Artes Marciales.

#4 = Si el atacante obtiene al menos tres éxitos contra su oponente, éste debe pasar una tirada de Resistencia (dificultad 8) o quedará aturdido para el siguiente turno.

#5 = Un atacante que posea una reserva de Destreza + Artes Marciales igual o mayor que la Destreza del oponente puede lanzarlo hasta a un metro o yarda por éxito obtenido. Es posible causar daño adicional; ver la descripción completa.

Armas de combate cuerpo a cuerpo

Arma	Dificultad	Daño / Tipo	Ocultación	Notas
		Hachas		
Hacha de mano	6	Fuerza +1, L	C	
Tomahawk	6	Fuerza +2, L	C	
Hacha	7	Fuerza +3, L	N	
Hacha grande	7	Fuerza +6, L	N	#1
Hacha de guerra	7	Fuerza +3, L	N	#2
		De filo		
Estilete	4	Fuerza +1, L	B	#3
Cuchillo	4	Fuerza +1, L	B	
Espada corta	5	Fuerza +2, L	C	
Espada	6	Fuerza +2, L	A	
Katana	6	Fuerza +3, L	A	#4
Espadón	5	Fuerza +6, L	N	#1
Sai	5	Fuerza +1, L	C	#5,#6
Espada(s) gancho	7	Fuerza +3, L	A	Usadas en pareja, #2, #5, #6
		Contundentes		
Porra	5	Fuerza +1, C	A	
Bate de béisbol	5	Fuerza +2, C	A	
Palanqueta	6	Fuerza +1, L	C	
Bastón	6	Fuerza +1, C	N	
Bastón de hierro	7	Fuerza +3, L	N	#1
Maza	6	Fuerza +2, L	N	
Nunchaku	7	Fuerza +2, C	A	#5, #7
Maza de armas	6	Fuerza +2, L	A	
Gran maza de armas	7	Fuerza +4, L	N	#1
		Refuerzos del puño		
Cachiporra	4	Fuerza +1, C	B	
Puño americano	6	Fuerza, L	B	
Guantelete con púas	6	Fuerza +1, L	C	
Garras (pequeñas)	6	Fuerza +1, L	B	
Garras (grandes)	6	Fuerza +2, L	B	
Katar	6	Fuerza +2, L	C	#3, #5
Abanico de guerra	5	Fuerza +2, L	C	#5, #7
Ruedas de viento y fuego	6	Fuerza +3, L	N	#6
		Armas improvisadas		
Botella rota	6	Fuerza +1, L	B	#8
Silla	7	Fuerza +2, C	N	
Motosierra	8	Fuerza +7, L	N	#9
Mesa	8	Fuerza +3, C	N	#1



Armas de combate cuerpo a cuerpo (continuación)

		Látigos y cadenas[#10]	
Cadena	5	Fuerza, C	C
Látigo de cadena	6	Fuerza +1, L	C
Kusarigama	7	Fuerza +3, C	A[#2, #6]
Manriki-Gusari	7	Fuerza +2, L	A[#2, #6]
Flagelo	6	Fuerza +1, C	
Gato de nueve colas	6	Fuerza, L	C
Azote	6	Fuerza, L	C
Látigo	7	Fuerza +1, L	C

Notas:
Dificultad: La dificultad normal a la que se usa el arma.
Daño: El número de dados de daño que se tiran cuando se emplea el arma.
Tipo: C = contundente; L = letal; A = agravado.
Ocultación: B = bolsillo; C = chaqueta; A = abrigo; N = no ocultable.
#1 = Arma a dos manos; muy pesada, para usarla se requiere al menos Fuerza 3.
#2 = Para usarla apropiadamente se necesitan ambas manos; +2 a la dificultad si se usa sólo con una mano.
#3 = Penetra hasta tres puntos de armadura.
#4 = Se puede usar con ambas manos y obtener un dado de daño adicional.
#5 = +1 a la reserva de dados si se usa para bloquear.
#6 = +2 a la reserva de dados para desarmar al oponente.
#7 = +1 a la dificultad de las tiradas de bloquear del oponente.
#8 = Se rompe tras tres usos.
#9 = Con un fracaso el usuario se causa daño a sí mismo.
#10 = Pueden usarse a +1 a la dificultad para enredar una extremidad del oponente.

Armas de combate a distancia

Tipo	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador	Ocultación	Notas
		Armas de fuego convencionales				
Revólver pequeño *SW M640 (.38 Special)*	4	12	3	6	B	
Revólver grande *Colt Anaconda (.44 Magnum)*	6	35	2	6	C	
Pistola semiautomática pequeña *Glock 17 (9 mm)*	4	20	4	17+1	B	
Pistola semiautomática grande *IMI Desert Eagle (.50 AE)*	5	30	3	7+1	C	
Fusil *Remington M-700 (30.06)*	8	200	1	5+1	N	
Subfusil pequeño *Ingram Mac-10 (9 mm)*	4	25	3	30+1	C	#1
Subfusil grande *HK MP-5 (9 mm)*	4	50	3	30+1	A	#1
Fusil de asalto *AK-47 (7.62x39 mm)*	7	150	3	42+1	N	#1
Escopeta recortada *Winchester Modelo 24 doble cañón (calibre 12)*	8	10	2	2	C	
Escopeta *Ithaca M-37 (calibre 12)*	8	20	1	5+1	A	
Escopeta semiautomática *Benelli M4 (calibre 12)*	8	25	3	6+1	A	
Escopeta de asalto *MPS AA-12 (calibre 12)*	8	50	3	32+1	N	#1
Armas portátiles de la Tecnocracia#2						
Biggs X-5 Modelo R Protector	5	40	4	12	C	#3
Biggs X-5 Modelo A Protector	5	40	4	12+1	C	#1
Biggs Mjollner Mk. IV	10	100	1	10	A	#4
Castle-Groves WW-3	8	200	3	50+1	N	#1
Sistema de armas Bolan Mk. 13	(Como en la nota correspondiente)					#1, #5
Cañón de cadena de HIT Mark	8	150	3	200	N	#1
Arcos#6						
Arco corto	4	60	1	1	N	
Arco de caza	5	100	1	1	N	
Arco largo	5	120	1	1	N	
Ballesta de las fuerzas especiales	3	20	1	1	C	#7
Ballesta	5	90	1	1	A	
Ballesta pesada	6	100	1	1	N	

Táser	5	5	1	1	B	#8
Gas lacrimógeno	3	3	1	5	B	#8
Espray pacificador	5	3	1	5	B	#8
Armas militares[#9]						
Ametralladora de calibre 7.62 mm	12	800	5	100	N	#1
Ametralladora de calibre .50	16	1000	5	200	N	#1, #10
Cañón de 30 mm	15	1200	8	100	N	#1, #11
Lanzagranadas M-79	6	400	1	1	N	#12
Lanzagranadas M-19	8	600	2	1	N	#10, #12
Lanzallamas	3 niveles por turno, fuego	60	1	5	N	#12
Lanzacohetes	12-16	500+	1	1	N	#12

Notas:

Daño: Todo el daño de armas de fuego y arcos es letal.

Alcance: Dentro del alcance indicado (en metros o yardas), la dificultad es 6; hasta el doble del alcance indicado la dificultad es 8; hasta a dos metros o yardas la dificultad es 4.

Cadencia: Máximo número de balas o ráfagas de tres balas que el arma puede disparar en un turno.

Cargador: Máximo número de balas que puede contener el arma. Las armas para las que se indica un "+1" pueden contener un cargador entero y una bala preparada en la recámara.

Ocultación: Ver la tabla ***Armas de combate cuerpo a cuerpo***.

#1 = El arma puede disparar en modo automático y ráfagas, y puede realizar fuego de cobertura.

#2 = Todas las armas de la categoría excepto el cañón de cadena llevan una mira láser y pueden ser usadas tanto por Durmientes como por ciudadanos extraordinarios; sólo se entregan a efectivos de la Tecnocracia de nivel ciudadano extraordinario o superior.

#3 = Revólver; presionando un botón puede alojar en la recámara cualquier tipo de munición cargada en el tambor. Tanto el modelo R como el modelo A están hechos de materiales plásticos compuestos invisibles para los detectores de metales.

#4 = Raramente entregado a efectivos no Iluminados, ya que tiende a atascarse cuando se falla una tirada durante el uso no Iluminado; aun así, más en consonancia con el consenso que hace algunos años.

#5 = Combina el arma principal, un subfusil (como el AK 47, cargador de 50 disparos) con la capacidad de disparar como una escopeta automática (como la MPS AA-12, cargador de 20 disparos) a través del cañón principal; además debajo del mismo lleva un lanzagranadas (como un MP-79, cargador de 6 disparos). Miras láser. ***Pesado***; es necesaria Fuerza 3 o más para emplearlo, pero el retroceso es relativamente pequeño.

#6 = Es necesaria una acción automática para cargar y tensar un arco largo o corto; recargar una ballesta requiere dos acciones automáticas. Un personaje con Tiro con Arco 3 o más puede cargar, tensar y disparar un arco en una única acción, pero no puede hacer lo mismo con una ballesta.

#7 = Plegable; se tarda un turno en desplegarla desde la posición de transporte y una acción para cargarla una vez ha sido desplegada.

#8 = Daño contundente, no letal; no se suma daño adicional por los éxitos logrados. El gas lacrimógeno y el espray de pacificación de la Tecnocracia reducen además las reservas del objetivo en dos dados durante un turno por éxito.

#9 = Es necesaria la Especialidad de Armas Pesadas en la Habilidad de Armas de Fuego y una licencia de clase C para poseerlas legalmente en EE.UU.

#10 = No puede ser transportada manualmente, debe montarse en un vehículo.

#11 = Cañón de cadena; por lo general no puede transportarse manualmente, pero algunos HIT Marks y cíborgs equipados para trabajos pesados los llevan. Divide por dos la protección de las armaduras debido al efecto "taladradora" de alta velocidad.

#12 = Ver la tabla ***Explosivos***.

Armas arrojadizas

Arma	Dificultad	Daño / Tipo	Ocultación
Cuchillo	6	Fuerza, L	B
Shuriken	7	3, L	B
Lanza	6	Fuerza +1, L	N
Piedra	5	Fuerza, C	varía
Piedra grande	5	Fuerza +3, C	N
Tomahawk	6	Fuerza +1, L	C

Municiones especiales

Tipo	Daño	Efectos
Disruptores ectoplásmicos	5, A	El impacto causa daño agravado a entidades espirituales y vampiros; daño normal a los seres físicos.
Proyectiles explosivos	6, L	Minigranadas; el blanco recibe seis dados, menos un dado por metro o yarda hasta el impacto hasta un máximo de –6 dados; utilizable sólo con escopetas y armas de fuego de la Tecnocracia.
Flechettes	7, L	Pequeños dardos; se aplica un –2 a la protección de las armaduras modernas, pero las armaduras de estilo antiguo gruesas cuentan como doble (sólo contra esta munición); utilizable sólo con escopetas y armas de fuego de la Tecnocracia.
Proyectiles incendiarios	4, A	Fósforo; se prende fuego en el aire cuando se dispara; causa dos dados de daño agravado durante un turno después del impacto; encienden los objetos inflamables.
Balas de goma	C	El daño es el normal para el arma, pero contundente, no letal.
Balas táser	5, C	La carga eléctrica causa 5 niveles de daño contundente durante dos turnos; munición especial de la Tecnocracia.
Cartuchos de gas lacrimógeno	C	Llena dos metros de radio de gas lacrimógeno; ver ***Toxinas***, **pág. 456**; sólo para escopetas y armas de fuego de la Tecnocracia.
Balas de teflón	L	El daño es el normal para el arma, pero se reduce el valor de protección de la armadura en 1.

Miras especiales para armas

Tipo	Reducción de la dificultad	Notas#1
Mira láser	–1	Un turno para apuntar.
Mira de francotirador	–2	Dos turnos para apuntar.
Mira de visión nocturna	–1	Sólo en la oscuridad; permite al usuario ver en la oscuridad.
Control de fuego por ordenador	–3	Un turno para apuntar.

#1 = Las miras permiten sumar dos dados a la reserva del tirador, pero sólo en el primer disparo.

Peligros ambientales

Tabla de daño debido al fuego

Niveles de Salud por turno	Tamaño del fuego
Uno	Antorcha; quemada parte del cuerpo.
Dos	Pira; abrasada la mitad del cuerpo.
Tres	Infierno; todo el cuerpo envuelto.

Dificultad de absorción	Calor del fuego
3	Vela (quemaduras de primer grado).
5	Fogata (quemaduras de segundo grado).
7	Mechero Bunsen (quemaduras de tercer grado).
8	Fuego eléctrico.
9	Fuego químico.
10	Lava o metal fundido.

Electrocución

Niveles de Salud por turno	Fuente eléctrica
Dos	Poco importante; enchufe en la pared.
Cuatro	Importante; verja electrificada.
Seis	Grave; caja de conexión.
Ocho	Mortal; catenaria del metro.

Explosivos

Tipo	Área de explosión	Fuerza explosiva	Fuego	Notas
Granada de gas tóxico	12	N/A	No	#1
Granada de onda expansiva	9	8 dados	No	#2
Granada de fragmentación	9	12 dados	No	
Cóctel Molotov	6	8 dados	Sí	#3
Artefacto explosivo improvisado	9 - 15	8-15 dados	Depende	#4
Bomba de ataque suicida	12 - 18	10-15 dados	Depende	#5
Gasolina	9	2	Sí	#3
Depósito de coche	15	12 dados	Sí	#3
Coche bomba	15	20 dados	Depende	#4
Camión bomba	60	30 dados	Depende	#4
Pólvora	3	1	Sí	#6
Dinamita	9 - 15	6 dados por cartucho	Sí	
Nitroglicerina	12	3	No	#7
Explosivo plástico	3 - 18	1-20	No	#8
Napalm	30 - 150	Especial	Sí	#9
Cohete pequeño	9 - 18	10-15 dados	No	
Proyectil de artillería	30	20-30 dados	No	
Bomba nuclear	1,5 - 50 kilómetros	¿En serio?	Sí	#3

Notas:

Área de explosión: El centro de la explosión, medido en metros; dentro del área de explosión, todos los personajes y los objetos reciben el daño completo; –1 al daño por cada metro o yarda a partir de allí.

Fuerza explosiva: Número de dados lanzados por 0,5 kilogramos o 2 litros de explosivo; a veces sólo una reserva de dados.

Fuego: Si el explosivo además provoca fuego o no.

El daño es letal a menos que se diga lo contrario.

#1 = Ver la ***tabla Toxinas***.

#2 = Daño contundente, no letal.

#3 = Daño agravado.

#4 = También podría ser incendiario (daño agravado + fuego) o con metralla (la protección de la armadura se divide por dos).

#5 = Fijada al usuario o en el interior del mismo; mata al usuario cuando estalla. Además, #4.

#6 = Pólvora negra o destellante; cuando detona también crea un destello cegador.

#7 = Líquida, inestable; podría estallar debido a un impacto.

#8 = Se le puede dar forma para obtener un área de explosión precisa; estable hasta que es activado con un detonador electrónico.

#9 = Gasolina gelificada; daño agravado. El Narrador tira un dado para determinar cuánto napalm ardiente recibe un personaje en concreto, luego tira esa cantidad de dados cada turno durante diez turnos. No se apaga con agua, sólo con la ausencia total de oxígeno. Esquivar con éxito reduce la reserva de daño en uno por éxito.

Esquivar la explosión

Dificultad	Tamaño de la explosión
6	Pequeñas detonaciones (granadas, cócteles Molotov).
8	Grandes explosiones (depósitos de gas, bombas pequeñas, artefactos caseros).
9	Enormes explosiones (proyectil de artillería, camiones cisterna, coches bomba).

Toxinas

Puntuación	Dificultad	Enfermedad	Veneno o droga
Uno	6	Resfriado (C)	Alcohol (C), cocaína (C), gas lacrimógeno (nube; C),
Dos	7	Varicela (C), intoxicación alimentaria (C), SARM (L)	Metanfetamina (C), metanol (L)
Tres	7	Gripe (C), cáncer detectado precozmente (L), pulmonía (L)	Tomaína (C), agua contaminada (C), belladona (L)
Cuatro	8	VIH (L), lepra (L), cáncer avanzado (L)	Salmonela (C), amoníaco (L), agua pestilente (C)
Cinco	8	Gripe severa (C/L), cólera (C), cáncer generalizado (L)	Lejía (L), residuos industriales (L), gas de cloro (L)
Seis	9	Peste bubónica (L), Ántrax (L)	Ácidos potentes (L)
Siete	9/U3	Ébola (se evita como una nube, L)	Sarín (L), cianuro (L), lodos ácidos (L)

Notas: Las nubes de toxinas causan daño por cada turno pasado en su interior sin equipo de protección antigás o Magia de Vida 2 y no es posible esquivarlas. Muchos productos tóxicos actúan al contacto con la piel y no pueden evitarse aguantando la respiración. Las nubes también se desplazan con el viento y es posible dispersarlas o extenderlas con Efectos de Fuerzas 2 o mayores.

Objetos

Durabilidad	La sustancia es...
1	Frágil (vidrio normal, madera delgada o cerámica).
2	Quebradiza (vidrio robusto, madera contrachapada, vajilla).
3	Resistente, pero flexible (puerta interior, cristal de seguridad, panel de yeso, metal delgado).
4	Fuerte y rígida.
5	Fuerte y flexible.
6	Sólida.
7	Sólida y gruesa.
8	Sólida, gruesa y reforzada.
9	Gruesa, sólida y densa.
10	Extremadamente fuerte y densa.
11+	Casi impenetrable.

Estructura	El objeto es...
1	Frágil.
2-3	Fácil de romper (ventana, computadora portátil, panel de yeso).
4-5	Robusto y complejo (motor de coche, cámara, impresora).
6-7	Robusto y simple (mesa, tabla, neumático, puerta gruesa, pared de ladrillo).
8-9	Grueso y simple (pared de piedra, farola, mamparo).
10	Grueso y reforzado (caja fuerte, cámara de seguridad, cimientos de un edificio).
11+	Diseñado para soportar un enorme castigo (avión de pasajeros, barco, vehículo militar).

Aguante sin respirar

Resistencia	Aguante sin respirar
1	30 segundos
2	1 minuto
3	2 minutos
4	4 minutos
5	8 minutos
6	15 minutos
7	20 minutos
8	30 minutos
9	45 minutos
10	Una hora

Objetos y superficies de ejemplo

Objeto o superficie	Durabilidad	Estructura	Daño	Notas
		Barreras		
Ventana	1-3	1-3	1	#1
Plexiglás	3-5	5	2	
Puerta de tela metálica	2	2	N/A	
Puerta endeble	1	5	1	
Puerta gruesa	2-4	5-7	2	
Puerta de metal	3-5	6-8	4	
Puerta de cámara acorazada	10	10-18	8	
Pared de panel de yeso	3	2-4	1	#2
Pared de madera	3-5	6-8	2	#2
Pared de ladrillo	6-8	6-8	3	#2
Pared de piedra	6-9	8-9	3	#2
Pared de acero	7-10	8-15	4	#2
Valla de alambre	2	6	1	#2
Valla de madera	2-4	3-6	2	#2
Valla de metal	3-4	7-10	3	#2
		Muebles		
Silla	3-4	4-6	1-2	
Ataúd	2	7	2	
Computadora	1-3	2-4	1-2	
Sofá	3	7	3	
Lámpara	1-2	2-3	1	
Estantería	3-4	6-7	2	
Mesa o escritorio	2-4	4-6	2-3	
Televisión	2	2	2	
		Objetos de la calle		
Buzón	2-3	2-6	1-2	
Tapa de alcantarilla	4	6	3	
Barras de metal	4-8	6-7	2	
Farola	5	8-9	3	
Árbol	5-10	10+	3-5	#3

Notas:

Durabilidad: Grosor y dureza general.

Estructura: Integridad útil; cuando el daño sobrepasa la estructura, el objeto se rompe.

Daño: El número de dados que el objeto o superficie suma a la reserva de daño contundente de un atacante si usa el objeto o superficie como arma improvisada.

#1 = Daño letal si el vidrio se rompe antes de usarlo como arma; el doble para los vidrios resistentes.

#2 = El daño representa ser golpeado con un pedazo de pared o chocar fuertemente contra ella.

#3 = Varía enormemente dependiendo de edad, especie y tamaño del árbol.

Parte V: El mundo tecnológico



Por mucho que ciertos magos no paren de hablar de las glorias de la Edad Mítica, su mundo es nuestro mundo, y nuestro mundo está lleno de tecnología. De persecuciones de coches al diseño de mejoras en los dispositivos, la tecnología entra en juego a menudo en una crónica de **Mago: La Ascensión**. Sin duda, los siguientes sistemas no reflejan cualquier uso concebible de la tecnología en tu juego, pero ayudará a tu grupo a abordar muchos momentos habituales de caos tecnológico.

Sistemas para vehículos

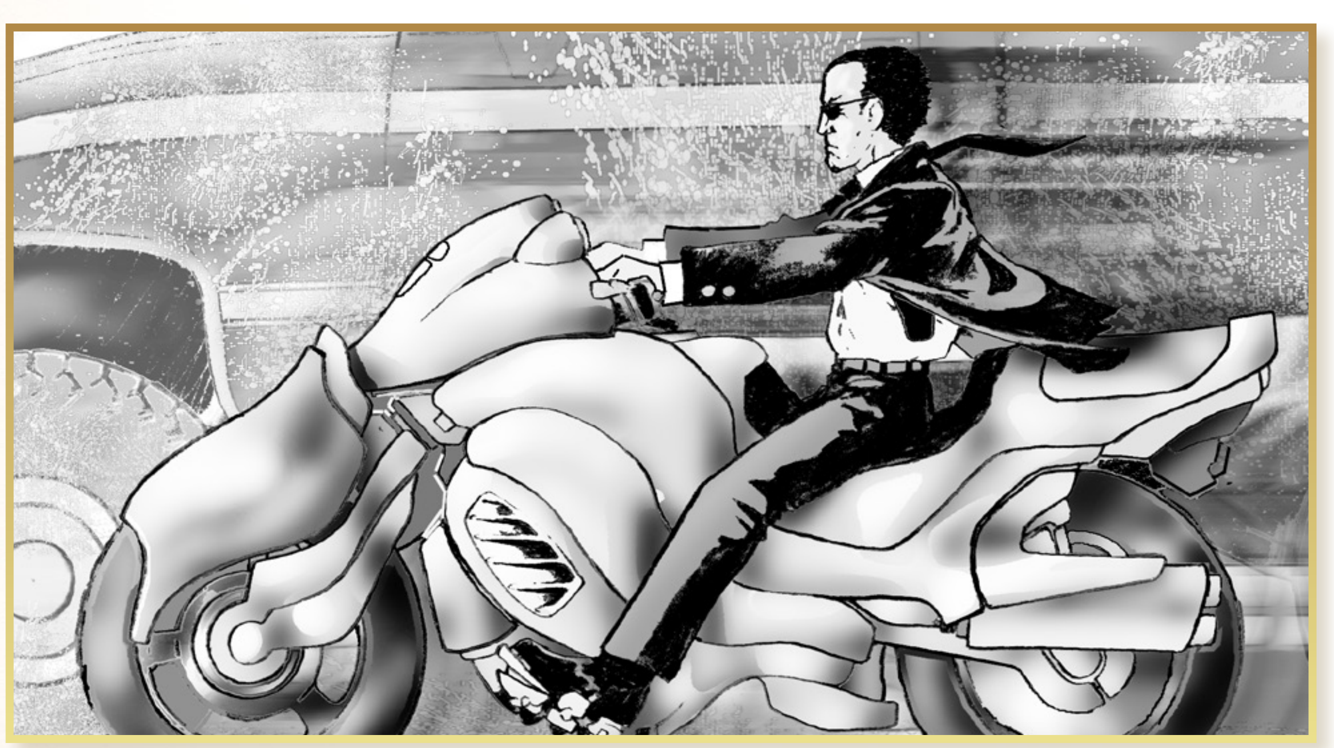
Hasta comienzos del siglo XX, la gente caminaba, cabalgaba o pasaba grandes cantidades de tiempo en algún armatoste desvencijado que tendía a ser lento, incómodo y estaba sujeto a las condiciones climáticas. Sin embargo, desde la invención de la combustión interna, el automóvil y los materiales altamente resistentes en la segunda mitad del siglo XIX, la mayor parte de la gente ha viajado grandes distancias a altas velocidades sin pensar mucho en ello. Por supuesto, la Tecnocracia reclama el mérito de esas innovaciones. Sean cuales sean sus orígenes, los vehículos son parte de nuestra vida diaria.

En términos de juego, los personajes pueden verse envueltos en persecuciones a toda velocidad, tiroteos desde vehículos en movimiento, reparaciones llenas de tensión y otros tipos de caos relacionados con medios de transporte. Y, aunque el Sistema Narrativo de **Mago** evita las reglas detalladas sobre transporte (sobre este tipo de detalles se han construido partidas enteras), merece la pena saber qué pasa cuando te pones un *jetpack* o subes al interior de una limusina blindada.

Rasgos de los vehículos

En la mayoría de las ocasiones, la mejor forma de tratar los vehículos es considerarlos elementos de la historia: los personajes se montan en ellos y se marchan. Sin embargo, para los momentos en los que la Magia y la carretera se cruzan, los siguientes Rasgos definen los sistemas esenciales para los vehículos más habituales.

- **Velocidad segura y máxima:** La *velocidad segura* refleja la velocidad a la que un personaje puede conducir el vehículo en cuestión sin arriesgarse a destrozarlo; por cada 16 kilómetros (10 millas) por hora por encima de ese límite, suma 1 a la dificultad de las tiradas de maniobra de ese personaje. La *velocidad máxima* es más o menos el punto en el que el vehículo no da más de sí.
- **Maniobrabilidad:** Ciertos vehículos reaccionan mejor que otros. La *maniobrabilidad* refleja la reserva de dados máxima que un personaje puede usar cuando conduce el vehículo (por supuesto, esto se aplica sólo a la reserva usada para conducir… aunque también es difícil seducir a alguien en medio de una persecución a alta velocidad).
- **Tripulación:** La dotación mínima requerida para manejar el vehículo. *Pas.* (pasajeros) refleja la cantidad de gente que puede entrar en el vehículo bajo circunstancias normales, sin contar la tripulación. Por supuesto, es posible apiñarse, pero eso podría afectar a la capacidad de funcionar del vehículo.
- **Durabilidad:** El número de niveles Salud que se necesita para penetrar el cuerpo del vehículo; hasta ese umbral, el daño se limita a rebotar en su superficie.



Regla opcional: Habilidad mínima para conducir

Es fácil conducir coches; un camión de dieciocho ruedas no. Como *regla opcional*, puedes considerar que se necesita al menos un punto en Conducir para poder conducir un coche de forma competente, pero manejar vehículos clasificados como **Camiones** exige al menos tres puntos. Sin duda, cualquier personaje puede sentarse en la cabina de uno de esos vehículos, pero… ¿*controlarlo*? No es probable.

Los vehículos de menos de tres ruedas también son notoriamente difíciles. Puedes considerar que un personaje necesita al menos un punto en Atletismo para llevar una bicicleta, una Destreza de al menos tres para manejar un monociclo y no menos de tres puntos en Conducir (o quizá una Especialidad en Motocicletas) para evitar restregarse por el pavimento yendo sobre una motocicleta. Una vez más: un personaje puede montarse en uno de estos vehículos y avanzar lentamente calle abajo en un entorno calmado. Sin embargo, ejercer control sobre el mismo y su velocidad es otra historia completamente distinta.

- **Estructura:** La cantidad de daño que puede recibir el vehículo antes de quedar tan deshecho que ya sólo funcione como bloque de chatarra (por supuesto, la Magia de Materia y Entropía puede hacer cosas maravillosamente creativas con la chatarra…).

- **Armas:** El nombre del Rasgo habla por sí solo. Para más detalles, ver la sección de ***Combate***.

Las reglas para reparar, modificar, puentear y desguazar se encuentran en el apartado ***Inventar, modificar y mejorar tecnología*** (pág. 462-464).

Conducción acrobática

A la hora de cometer indisculpables actos de locura con un vehículo, la habilidad del personaje se refleja con una tirada de Destreza + Conducir (o Pilotar, Jetpacks u otra Habilidad apropiada). La dificultad de la tirada depende del grado de locura de la acrobacia y, posiblemente, de las condiciones del entorno (carretera helada, ruedas pinchadas, parabrisas roto, etc.); por lo general estas acciones peligrosas comienzan en cuatro y suben a partir de ahí.

No olvides que la Maniobrabilidad limita la reserva de dados y que superar la velocidad segura hace que la dificultad aumente.

Digamos, por ejemplo, que Lee Ann Milner intenta girar el coche 180 grados derrapando mientras conduce hacia atrás. Si lleva un coche deportivo, el límite para su reserva de Destreza + Conducir es 9; si lleva un todoterreno, el límite baja a 5; si lo intenta con una caravana… ¡mucha suerte, Lee Ann!

Los fracasos mientras se conducen son malos. En serio, no obtengas un fracaso mientras intentas alguna acrobacia con un vehículo.

Embestidas y colisiones

Para evitar reglas absurdamente complicadas, considera que un vehículo que embista a un personaje causa la Durabilidad del vehículo en daño letal, más un dado por cada 16 kilómetros por hora (4 metros por turno) de velocidad del vehículo en ese momento. Así, una motocicleta deportiva que embista a alguien a 80 kilómetros por hora causa ocho dados de daño contundente, pero una limusina a la misma velocidad causa 10.

Ciertos vehículos causan daño adicional sencillamente porque son más grandes y duros que el personaje. La limusina en cuestión en realidad causa 13 dados de daño porque *duele* que te embista una (para encontrar los niveles adicionales de daño, ver las tablas más adelante).

Los pasajeros que se encuentran dentro de un vehículo que sufre una colisión reciben el daño habitual menos la puntuación de Durabilidad del vehículo; si llevan puesto el cinturón, divide por dos el daño que sufrirían normalmente. En muchos casos, el Narrador puede limitarse a emplear la convención cinematográfica de que los personajes importantes salgan más o menos ilesos y los innecesarios queden incapacitados o mueran en el choque.

Para más detalles sobre ser golpeado por vehículos o sobre la gente que va en ellos, ver ***Embestidas y choques*** (pág. 439).

Disparos desde un vehículo y ocultación de los pasajeros

Los personajes que disparan desde el interior de un vehículo en movimiento sufren una penalización de entre −1 (baja velocidad) y −3 (alta velocidad). Por supuesto, esto aumenta si se están desplazando por terreno difícil o peligroso (lluvia, niebla, hielo, campo a través, etc.).

Los pasajeros del interior de un vehículo generalmente están protegidos por la Durabilidad del mismo. A menos que el tirador obtenga cuatro éxitos o más para acertar a su objetivo, considera que el vehículo protege a los pasajeros. Un tiro apuntado a través de una ventana normalmente hace que se sume 3 a la dificultad del tirador, aunque las ventanas más pequeñas (como, por ejemplo, las de un coche blindado) pueden hacer que se aplique un +5 o más.

Por supuesto, ciertos ataques pueden exceder esa puntuación de Durabilidad; en ese caso, los pasajeros podrían sufrir daño por el ataque restándole a éste la Durabilidad del vehículo. Para las armas de fuego normales, considera sin más que se aplica la regla cinematográfica de que "el coche protege a los pasajeros"; sin embargo, para las armas pesadas (ametralladoras del calibre 50, lanzacohetes, cañones de pulso eléctrico, etc.), un disparo para el que se obtienen al menos cuatro éxitos *y* supera la Durabilidad del vehículo tiene muchas probabilidades de golpear a un pasajero también. Esa probabilidad depende del tamaño del vehículo en relación con el tamaño y el número de los pasajeros. Después de todo, es más fácil acertarle a una de las dos personas que van en un pequeño deportivo que a una persona específica de las treinta de un autobús.

Disparar al depósito

A pesar de las películas, es muy difícil volar un coche disparándole al depósito. Pero, dado que los coches que explotan son geniales para los ataques coincidentes de Fuerzas, merece la pena señalar que en un ataque al depósito de un vehículo se requieren al menos tres éxitos en la tirada de ataque y no menos de seis niveles de Salud de daño para que el combustible explote.

Cuando un coche estalla causa aproximadamente 12 dados de daño agravado por llamas. Los vehículos más grandes (helicópteros, barcos, camiones cisterna, etc.) pueden causar mucho más. Para más detalles, ver ***Explosiones*** en la sección de ***Peligros ambientales***.

Vehículos

Vehículos civiles con ruedas

Vehículo	Velocidad segura	Velocidad máxima	Maniobra-bilidad	Tripulación	Durabilidad	Estructura	Armas
Sin habitáculo (la Durabilidad no protege a los pasajeros; *ver Habilidad mínima para conducir*)							
Monociclo	1,5 x Fuerza	4,5 x Fuerza	5	1	1	3	N/A
Bicicleta de montaña	4,5 x Fuerza	12 x Fuerza	5	1	2	4	N/A
Bicicleta de carreras	6,5 x Fuerza	16 x Fuerza	6	1	2	3	N/A
Moto de *cross*	80	130	9	1	4	4	N/A
Motocicleta ligera	120	210	8	1	2	3	N/A
Motocicleta de turismo	145	275	5	1 (1 pas.)	4	4	N/A
Motocicleta deportiva	160	320	7	1	2	3	N/A
Hipermoto para tipos duros	195	400	7	1	5	5	#1
Cuatrimoto	50	110	5	1	3	5	N/A
Coches (su masa inflige un dado más de daño)							
Todoterreno	95	130	6	1 (4 pas.)	4	6	#2
Compacto	110	210	6	1 (1 pas.)	3	3	N/A
Turismo	110	195	5	1 (3 pas.)	3	4	N/A
Familiar	130	195	4	1 (5 pas.)	3	5	N/A
Deportivo	210	320	9	1 (1 pas.)	3	4	N/A
Coche de carreras urbanas	110	390	8	1 (1 pas.)	4	4	N/A
Coche de policía	130	320	7	1 (3 pas.)	5	5	N/A
Coche policial para persecuciones	160	400	8	1 (3 pas.)	5	5	N/A
Superauto Bond de la División Q	160	400	10	1 (1 pas.)	6	5	#2
Furgonetas y camiones (su masa inflige 3 dados más de daño; +3 a la protección de los pasajeros)							
Limusina	110	180	4	1 (5 pas.)	4	6	N/A
Limusina blindada	110	160	4	1 (5 pas.)	8	6	#2
Limusina larga	130	160	3	1 (5-7 pas.)	3	5	N/A
Camioneta *pickup*	110	180	5-7	1 (1-4 pas.)	3	6	N/A
Furgón / deportivo utilitario	95	195	6	1 (3-7 pas.)	4	7	N/A
Furgón blindado	80	160	5	1 (3 pas.)	10	10	N/A
Todoterreno pesado	95	145	5	1 (1-3 pas.)	4	7	N/A
Hummer	130	195	5	1 (1-5 pas.)	5	8	#2
Coche acorazado	95	130	4	1 (1-5 pas.)	10	10	N/A
Autocaravana	95	130	3	1 (1-5 pas.)	3	8	N/A
Autobús	95	160	3	1 (20+ pas.)	4	8	N/A
Camión rígido	95	180	4-5	1 (1 pas.)	4	6	N/A
Camión especializado	95	160	4	1 (5+ pas.)	6	8	N/A
Camión articulado	110	180	4	1 (1 pas.)	5	8	N/A

Vehículos civiles con ruedas (continuación)

Notas:

#1 = En muchos se montan dos opciones cualesquiera de entre las siguientes: dos **ametralladoras de 7.62 mm** (dificultad 6, daño 12, cadencia 5, alcance 800 metros, capacidad 100 disparos); **eyector de aceite resbaladizo** (dificultad 4, −6 a las tiradas de Conducir de los perseguidores, 4 disparos); **eyector de cortina de humo** (dificultad 4, −4 a las tiradas de Conducir y Percepción de los perseguidores, 4 disparos); **seis cohetes** (dificultad 8, daño 15, cadencia 1, alcance 3000 metros, capacidad 1 disparo); un **cañón de 30 mm** (dificultad 7, daño 15, cadencia 8, alcance 1200 metros, capacidad 50 disparos).

#2 = Los vehículos civiles no llevan armas. En las versiones militares puede montarse una de las siguientes opciones: dos **ametralladoras de 7.62 mm acopladas** (como arriba); un **cañón de 30 mm** (como arriba); un **ametrallador de calibre .50** (dificultad 7, daño 12, cadencia 5, alcance 1000 metros, capacidad 200 disparos); un **lanzagranadas M-19** (dificultad 6, daño según la granada, cadencia 1, alcance 400 metros, capacidad 1 disparo); **lanzador de misiles TOW** (dificultad 6, daño 16, cadencia 1, alcance 2500 metros, capacidad 1 disparo). Los vehículos con armas también pueden llevar dispositivos Tecnomágicos camuflados (ver ***La caja de juguetes*** en el **Capítulo Diez**).

Vehículos militares

Se necesitan al menos tres puntos en Conducir + la Especialidad apropiada para poder usarlos; su masa inflige +5 dados de daño debido al impacto. Los pasajeros reciben toda la protección de la Durabilidad.

Vehículo	Velocidad segura	Velocidad máxima	Maniobrabilidad	Tripulación	Durabilidad	Estructura	Armas
Transporte blindado	50	95	4	2 (11 pas.)	12	15	!
Tanqueta antidisturbios	50	80	3	2	10	15	!!
Tanque ligero	30	50 (en carretera)	2	4	18 (frente) / 15 (lados)	18	!!!
Tanque pesado	50	80 (en carretera)	2	4	22 (frente) / 20 (lados)	25	!!!!

Notas:

! = Como la nota #2 de la tabla precedente.

!! = Dos **lanzagranadas M-19** (para disparar granadas de gas), **dos ametralladoras de 7.62 mm** y un **ariete**. Es posible sellar el vehículo contra ataques con agua y con gas.

!!! = **Cañón de 105 mm** (dificultad 7, daño 20, cadencia 1, alcance 1200 metros, capacidad 1 disparo), **dos ametralladoras de calibre .50** (en el frente y en la torreta) y dos **lanzagranadas**. Puede sellarse.

!!!! = **Cañón de 120 mm** (dificultad 7, daño 30, cadencia 1, alcance 2000 metros, capacidad 1 disparo), además de **tres ametralladoras de calibre .50** (en el frente y la torreta) y **cuatro lanzagranadas**. Puede sellarse.



Vehículos voladores

Se necesita la Habilidad Pilotar para poder usarlos; para los vehículos militares se requieren al menos 3 puntos en Pilotar + la Especialidad apropiada. Los pasajeros reciben toda la protección de la durabilidad. Para más detalles sobre la Habilidad Pilotar, ver ***El Libro de los Secretos****.*

Vehículo	Velocidad segura	Velocidad máxima	Manio-brabilidad	Tripulación	Durabilidad	Estructura	Armas
Globo de aire caliente	Viento	Viento	0	1 (3 pas.)	4	4	N/A
Jetpacks **(se necesita la Habilidad Jetpack; la durabilidad no protege al usuario; vehículo Tecnomágico).**							
Jetpack	160	400	10	1	4	4	N/A
Ornitóptero	195	320	10	1	4	2	N/A
Helicópteros (se necesita Pilotar + la Especialidad Helicóptero; excepto en el autogiro, la Durabilidad protege a los pasajeros).							
Autogiro	110	240	5	1	3	3	N/A
Helicóptero de televisión	225	355	6	1(1 pas.)	4	6	N/A
Helicóptero grande	240	400	6	2 (4 pas.)	5	6	N/A
Helicóptero de ataque	290	450	9	3	12	10	!
Helicóptero militar multiuso	290	450	7	3 (10 pas.)	8	10	!!
Helicóptero negro	320	645	10	2	13	13	!!!
Aviones pequeños (se necesita Pilotar; para los aviones militares se necesita la Especialidad en Jet de Combate; la Durabilidad protege a los pasajeros).							
Hélice, pequeño	175	275	5	1 (3 pas.)	5	6	N/A
Hélice, mediano	290	370	4	2 (10 pas.)	6	8	N/A
Hélice, grande	480	645	3	2 (50 pas.)	6	10	N/A
Jet de pasajeros	565	725	4	2 (20 pas.)	8	15	N/A
Caza a reacción	Mach 2	Mach 2,5	7	1	8	15	!!!!

Notas:

! = **Cañón de 30 mm, 16 misiles TOW, 16 cohetes** (todo como anteriormente).

!! = **Dos ametralladoras de 7.62 mm**; o **dos cañones de 30 mm**; o seis **cohetes** y **dos ametralladoras de 7.62 mm**.

!!! = **Dos ametralladoras de 7.62 mm**, **dos cañones de 30 mm**, **12 cohetes** y **16 misiles TOW**. También dispone de un modo furtivo (Arcano 5 excepto contra Tecnócratas) y es necesaria una tirada de Percepción (dificultad 6) para escucharlo. La tripulación debe estar formada por ciudadanos extraordinarios de la Tecnocracia.

!!!! = **Cañón de 20 mm** (dificultad 7, daño 15, cadencia 3, alcance 1000 metros, capacidad 100 disparos); **cuatro misiles Sidewinder** (dificultad 8, daño 15, cadencia 2, alcance muchos kilómetros); **seis misiles Sparrow A1M-7P** (dificultad 8, daño 20, cadencia 2, alcance 30 millas) y **14 bombas guiadas de 250 libras** (dificultad 6, daño 40).

Inventar, modificar y mejorar tecnología

¿Quién dice que la Magia debe tener el aspecto de huesos viejos y libros mohosos? Para muchos magos del siglo XXI (en realidad, de *cualquier* siglo), los dispositivos y cableados de la tecnología mundana pueden convertirse en vehículos de milagros Iluminados.

Incluso sin Magia, un mago habilidoso puede mejorar tecnología existente, inventar nuevos dispositivos o modificar una cosa para convertirla en otra. Por supuesto, las diversas Esferas pueden ayudar en esos proyectos, pero la base de esas tareas es la innovación y el trabajo especializado; igualdad de esfuerzo, no atajos místicos. Cuando tu aventurero Eterita desee tunear su Chevrolet Camaro o tu Hueco trastee con un sistema de sonido, las reglas siguientes reflejan lo que un mecánico avispado puede hacer con la tecnología aparentemente mundana... con y sin Efectos de Esferas.

Como se muestra en la sección ***Arte y ciencia*** de ***Acciones dramáticas*** y en las tablas relacionadas, el proceso de diseño, creación y parcheo implica cierto número de tiradas si quieres representarlo en términos de juego. Por supuesto, un personaje necesita herramientas, un espacio de trabajo y los materiales necesarios para poder fabricar o renovar algo sin usar Magia

vulgar. Ni siquiera el mejor mecánico del mundo puede ponerle un turbo a un viejo escarabajo de VW sin invertir mucho tiempo, equipamiento, sangre, sudor y aceite de motor. Claro, podría golpear tres veces el bloque del motor con un destornillador oxidado, pero a menos que esté intentando que marche como antes ("hay que saber dónde golpearlo EXACTAMENTE"), la explicación no va a ir muy lejos y el coche tampoco.

Reparaciones y modificaciones

A los magos modernos les encanta trastear con cosas. Si tu personaje repara o modifica un vehículo u otro artilugio mecánico, supón que la tarea implica una tirada extendida del Atributo + Habilidad apropiados (ver ***Arte y ciencia*** en la ***tabla Acciones dramáticas***). Entre los Rasgos apropiados están Artesanía (con la Especialidad adecuada), Ciencias, Informática, Hipertecnología y Tecnología. Cada tirada representa una hora o dos de trabajo; en el recuadro contiguo se presentan varias tareas de ejemplo que sirven de pauta para el número de éxitos que se necesita para cada una.

Para determinar las dificultades y los éxitos, usa la ***tabla Modificaciones y reparaciones***, la cual se puede usar tanto para trabajo con vehículos como para otras reparaciones mecánicas. Un taller bien equipado puede hacer que se aplique entre un –1 y un –3 a la dificultad, pero las reparaciones improvisadas y sin herramientas adecuadas pueden incrementarla entre +1 y +3. Con suficiente tiempo y materiales, un buen mecánico puede reparar o modificar casi cualquier cosa. Usa tiradas y tablas sólo cuando estés corriendo contra el tiempo, trabajando con recursos limitados o intentando algo que es teóricamente imposible.

Es más fácil trabajar con lo que ya tienes que crear algo que no existía antes. Por ejemplo, modificar tu viejo Saturn implica menos esfuerzo que construir un coche entero desde cero. También es más fácil mejorar chatarra que una máquina de primera calidad; cuanto mejor sea el trabajo original, mayor será el desafío al que te enfrentarás.

Como se ha dicho antes, dentro de la historia las reparaciones y las mejoras exigen tiempo, trabajo, repuestos, herramientas y espacio. Aunque *es* posible que un mago hábil y poderoso haga unos cuantos gestos y las piezas vuelen para unirse por sí solas, esas cosas son espectacularmente vulgares.

Improvisar

Para las mejoras rápidas y provisionales (como insertar dos ametralladoras en tu camioneta *pickup* o algún arreglo especial para que vaya más rápido), las tiradas de improvisación permiten obtener mejoras temporales.

Sin embargo, tras una escena o dos, esas mejoras comenzarán a fallar y a causar daño a la máquina en cuestión ("pero capitán, no va a resistir la presión mucho tiempo"). Para convertir esas modificaciones en permanentes, el mecánico deberá llevar a cabo cambios a gran escala... muy probablemente añadiendo un poco de Materia u otras Esferas por si acaso.

La ***tabla Modificaciones y reparaciones*** muestra tres niveles de parcheo: *Improvisando* presupone que hay disponibles algo de tiempo y material; *rápido y como sea* refleja una chapuza realizada con tiempo y recursos mínimos; *sobre la marcha* representa el tipo de intervención que realizas a la desesperada cuando las

Modificaciones y reparaciones

Tarea	Dificultad	Nº de éxitos
Diagnóstico	6	5
Mantenimiento rutinario	4	2
Reparación simple	4	3
Reparación compleja	7	10
Reparación de envergadura	7	20
Ajustar una parte nueva	6	10
Anular la seguridad#1	8	3
Revisión general del sistema	7	15
Modificación pequeña	7	5
Modificación importante	8	15
Nuevas capacidades	8	20
Hacer un puente#1	5	3
Desmontar rápidamente#1	6	15
Disfunción electrónica	5	5
Fallo técnico	9	2
Improvisando	+1	+2
Rápido y como sea	+2	+3
Sobre la marcha	+3	+5

Nota: #1 = También puede implicar Astucia + Callejeo a +2 a la dificultad.

Calidad del dispositivo

Tipo de dispositivo	Mod. a la dificultad
Chatarra	–2
Barato / mal hecho	–1
Calidad comercial habitual	+0
Caro / alta calidad	+2
Hecho por encargo	+3
Prototipo puntero	+4

Invención

Tipo de invención	Dificultad	Nº de éxitos
Mejora moderada de un dispositivo ya existente	8	5
Mejora importante de un dispositivo ya existente	9	10
Dispositivo completamente nuevo basado en principios nuevos o no convencionales	10	20

hordas del infierno se te echan encima y no dispones más que de lo que llevas en los bolsillos y la chatarra que hay por el suelo. Las tres opciones hacen que aumente la dificultad de las reparaciones o modificaciones enumeradas más arriba y que se necesiten más éxitos de lo habitual.

Inventar dispositivos

En cualquier lugar, la innovación es el sello distintivo de los tecnomantes brillantes. Aunque no sea algo que suceda a menudo en el calor de la batalla, todo mago de las máquinas que se precie tiene un proyecto o dos repartidos por su taller. Las siguientes pautas pueden ser útiles en los momentos en los que desees introducir un nuevo dispositivo o vehículo en tu crónica.

Antes de poder construir algo nuevo y grandioso, tendrás que darle vueltas a los principios, eliminar los errores y trastear con prototipos hasta conseguir un diseño que medianamente funcione. A nivel narrativo, estas cosas pueden suponer meses o años de ideas, investigación y frustración. En el juego, las entradas de ***Investigación y diseño*** en la categoría ***Artes y ciencias*** de la ***tabla Acciones dramáticas*** reflejan el proceso de desarrollar ideas. En la misma, la entrada de ***Invención*** abarca el proceso de juntar las piezas para crear algo que funcione y la ***tabla Invención*** de la página anterior presenta pautas para la dificultad y el número de éxitos necesarios para completar el proceso.

Merece la pena recordar que una invención que funcione debe ser algo que pueda existir dentro del Consenso y actuar en base a principios científicos comprendidos en la actualidad. Una invención radical (como los chips informáticos de los años setenta) puede ser posible, pero necesitará de gran cantidad de pruebas, refinamiento y propaganda para ser aceptada como tecnología viable. Es una de las razones de que Eteritas, Tecnócratas y Adeptos Virtuales publiquen sus teorías e invenciones favoritas: la aceptación popular las hace viables (ver el recuadro ¡¡¡Ciencia!!! en el **Capítulo Seis**).

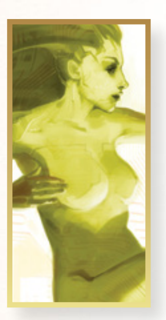
Las invenciones que desafían las leyes actuales de la realidad son Dispositivos con D mayúscula... es decir, objetos Mágicos. Para saber más sobre ese tipo de invenciones, ver las prácticas ***Cibernética, Ciencia extraña*** e ***Hipertecnología*** en la sección ***Foco y las Artes*** del **Capítulo Diez**, así como ***La caja de juguetes*** en el **Apéndice II**. Una vez más: las invenciones requieren espacio, tiempo, materiales y trabajo. Una invención para la que no se ha pasado una buena cantidad de tiempo en un taller no es más que una idea.

Mejoras no convencionales

Los magos de todo tipo (pero especialmente los tecnomantes) pueden usar las Esferas Cardinal y Materia para mejorar la estructura o la potencia de una máquina determinada. Mediante el uso de cualesquiera herramientas y procedimientos que resulten adecuados para su foco, el mago fabrica ropa de alta densidad, polímeros avanzados, baterías de fusión fría u otras innovaciones para mejorar la calidad y el funcionamiento de la máquina que está creando.

En términos de juego, esto se refleja sencillamente mediante el uso de Materia 2 o 3 para fabricar materiales avanzados, Cardinal 2 para reforzar un suministro de energía u otras Esferas para añadir una ventaja adicional al dispositivo en cuestión (por ejemplo, Correspondencia 1 para unos binoculares, Fuerzas para aumentar la conmoción provocada por un táser, cosas así). El jugador hace una tirada de Areté por Magia coincidente y cada éxito por encima del primero añade un incremento invisible pero útil a las propiedades del objeto. Usando las reglas de ***Romper cosas*** **(pág. 439-440)**, el mago podría sumar un punto a la Durabilidad o la Estructura por cada éxito. Quizá podría aumentar el daño de un arma (un dado adicional por cada dos éxitos), lo que reflejaría una espada superafilada, por ejemplo. También podría mejorar cualidades del objeto centradas en la historia y conseguir así un coche cuya pintura nunca sufre arañazos, un sombrero que nunca cae lejos de las manos del mago, etc. *Este tipo de mejoras no hacen que el objeto se convierta en Mágico*, sólo hacen que sea mejor de lo que sería de forma normal. Para encontrar ejemplos de objetos Mágicos, ver el **Apéndice II**.

Parte VI: La Red Digital



Bienvenido al frente de las guerras por la realidad del siglo XXI. A pesar de tener sus orígenes en artilugios tecnológicos y principios científicos del siglo XX, Internet va más allá del rígido racionalismo en el que se basa. En muchos sentidos, ha sido una decepción respecto a los sueños utópicos de sus exploradores iniciales. Y, aun así, la Red Digital sin duda ha abierto las puertas de la Realidad 2.0. Sin embargo, esa realidad parece más anclada en los efectos de Internet en el mundo material que en alguna realidad virtual pura separada de las preocupaciones humanas terrestres.

El Internet de principios del siglo XXI es un amasijo de contradicciones que abarca el mundo entero. Desde cierto punto de vista, es un patio de juegos deshumanizador en el que personas impacientes se distraen del mundo real con disputas banales, juegos sin sentido y cámaras de eco casi anónimas en las que las verdades, las mentiras y todo lo que hay entre ambas cosas se desdibujan hasta convertirse en abrumadoras masas de información. Sin embargo, también abre las puertas y ventanas (para bien o para mal) del colosal drama de la humanidad. La gente vive, ama, se enfurece y encuentra la redención *online*, en ese espacio en el que la realidad física no tiene mucha relevancia respecto a qué parece o no "real".

Aunque siguen siendo herramientas para poderes industriales, la red y sus puntos de acceso (computadoras, teléfonos, un servicio de Internet fiable, electricidad, etc.) están disponibles para cualquiera que pueda hacer que esas herramientas funcionen. A principios de los noventa, el acceso estaba limitado a fanáticos de la informática con equipo caro y vocabulario ininteligible; hoy en día, la red es una parte esencial de la vida en todo el mundo. El comercio depende de ella. El entretenimiento hace que bulla de actividad. Las redes sociales, posiblemente la mayor

innovación humana desde que se inventó el teléfono, crean puentes en tiempo real entre personas de todas las culturas, regiones y niveles económicos. De aldeanos de Camboya a agentes de bolsa berlineses, todo el mundo es más o menos igual en Internet.

Entonces, ¿qué pasa con la Red Digital, ese voraz terreno de juego de Adeptos Virtuales futuristas y poshumanistas de Iteración X? Ahora que esa atmósfera mezcla de *Tron* y el Salvaje Oeste de sus anteriores encarnaciones ha quedado atrás y ha dado paso al medio de comunicación más democrático desde que se inventó la prensa escrita, ¿qué ha pasado con el aspecto metafísico de Internet, la dimensión viva formada y accesible sólo mediante la información pura?

Bueno, desde entonces ha crecido un poco…

Encrucijadas virtuales

Como se explicaba en el **Capítulo Cuatro**, la forma y la extensión de Internet en tu crónica de **Mago** depende en gran medida de lo que quieras hacer con la ambientación en su conjunto. En una saga al estilo de los noventa, la Red Digital todavía tiene ese ambiente parecido al de la Gran Carrera, lleno de cuadrículas, FREEKS y nostalgia ciberpunk. En una partida más contemporánea, sin embargo, los dilemas mostrados en el suplemento **Telaraña Digital 2.0** han crecido en amplitud y complejidad. A finales de los noventa, los guardianes de la red se dieron cuenta de que sus fantasías elitistas sobre un paraíso anárquico o un control ilustrado habían sido barridas por el caos del mundo de los humanos. Tras este particular toque de atención tuvieron que tratar con los rebaños de Durmientes que, para bien o para mal, estaban empezando a reclamar para sí la red… y, durante el proceso, se dieron cuenta de que sus prístinos ideales de luz y código estaban siendo consumidos por la humanidad que creían poder dejar atrás.

Tras asimilar eso, los ciuredanos más espabilados comprenden ahora que las teorías sobre la consciencia de la red estaban en lo cierto. Internet *está* vivo, *está* alimentándose de la energía vital de sus visitantes, *está* creciendo exponencialmente y alzándose a un ritmo del cuadrado del conocimiento humano. Lo que aparentemente comenzó como un desgarrón en el espacio-tiempo provocado por Alan Turing, ahora se revela como una entidad divina cuya naturaleza y objetivos últimos son desconocidos… aunque dolorosamente familiares, puesto que provienen de *nosotros*. Quienes comprenden y reflexionan sobre estas cosas se preguntan qué quiere la Red Digital… qué ansía… qué puede desear en algunos años que no haya procesado aún… y qué hará con nosotros cuando la humanidad se haya desentendido del carnespacio en favor del mundo *online*.

Mientras tanto, los grupos que antes aspiraban a dejar la carne atrás (los visionarios transhumanistas de los Adeptos Virtuales, Iteración X y otros ciberutopistas) en gran parte se han centrado en otras cosas. Los antiguos planes de subirse uno mismo a Internet para siempre se desinflaron durante la Gran Nevasca de 1997, cuando la implosión de Doissetep probó que la Red Digital no era inmune a los eventos que sucedían en el exterior de la misma. Más aún, el cambiante enfoque de la vida en la Tierra en la Edad del Terror (con o sin la Tormenta de Avatares y la Venganza) alienta a la gente a buscar soluciones en el carnespacio antes de que todo nuestro mundo desaparezca en un parpadeo. Con cada vez más frecuencia, Internet es considerado una herramienta para la revolución, no una trampilla de escape para la élite digitalizada.

Como el autor y oráculo social Erik Davis apunta en su libro *Tecgnosis: Mito, Magia + Misticismo en la era de la información*, Internet es el dominio de los dioses embaucadores de los cruces de caminos: Hermes, Legba, Coyote,

Lucifer… Es tanto la torre de marfil de la élite que ostenta el poder como la puerta trasera de la fortaleza. La red, un cruce de pasión y tecnología, fe abstracta y matemáticas puras, proporciona un tecnotemplo para profanaciones sagradas. Es el mercado de los sueños y la letrina de nuestra imaginación colectiva, levantada con armas, abastecida con datos, infundida de justa furia y cementada con pornografía.

Así, los Adeptos Virtuales de hoy en día prefieren al embaucador Hermes en la guisa de ladrón bromista e iluminado. Siendo en la práctica su Élite Mercurial, usan Internet (tanto su forma mundana como su aspecto de Red Digital) como un tablero de ajedrez hexadimensional con el que vencer a la tiranía e ilustrar a la humanidad, no proyectando a todos y cada uno de los habitantes de la tierra en la red, sino usando el poder de acceder a la información para derribar paradigmas establecidos y abrir las puertas a una edad de oro tecgnóstica en la que la información sea la clave de la Ascensión.

Para más detalles sobre estos conceptos, ver ***Gnosticismo*** en el **Capítulo Uno**, **pág. 39**, y ***Tecgnosis y transhumanismo*** en el **Capítulo Cuatro**, **pág. 105**.

Sistemas para la Red Digital

Así que, ¿qué reglas emplear cuando esta Red siempre en expansión aparece en tu crónica? En muchos aspectos, depende del Narrador. Los intrincados estratos y sistemas de reglas presentados en **Telaraña Digital 2.0** van mucho más allá de la capacidad de este capítulo… y, en cualquier caso, podrían haber quedado obsoletos o deber ser ampliamente modificados para una crónica de **Mago** en el nuevo milenio. Aunque mientras se escriben estas líneas se está preparando un nuevo suplemento llamado **Red Digital 3.0**, el contenido exacto y los sistemas de reglas de ese libro están aún por codificar. Entonces, ¿qué debe hacer un Narrador?

Con pocas excepciones (la mayor parte de las cuales se señalan más adelante), la Red Digital del siglo XXI debería ser más fácil de utilizar y más parecida a la Tierra, en muchos aspectos, que anteriormente. Después de todo, el Internet de la vida real es más fácil de usar en 2015 de lo que era en 1994, de modo que los engorrosos sistemas de reglas presentados en el suplemento **Red Digital** original han quedado obsoletos. Hoy en día, las aventuras en la Red se parecen más a las aventuras en la realidad material que entonces. Los ciuredanos de esta época son más nativos de este medio ambiente que los locos de la Red de la vieja escuela; también la propia Red se parece más que antes, para bien o para mal, a nuestro mundo de lo que solía hacerlo.

Por lo que se refiere a las reglas, sugerimos tratar la Red Digital como un reino de la Umbra Media sujeto a contragolpes de Paradoja por Nevasca y al que se accede mediante diversas formas de proyección astral y metafísica, tal y como se explica en ***Acceso a la Red***, a continuación. Simplifica las cosas tanto como sea posible y considera que las extrañas formas de vida de su interior son entidades espirituales (varias de las cuales aparecen en el **Apéndice I**). En caso de que desees profundizar en los aspectos más complejos y peculiares de la Red Digital, consulta **Telaraña Digital 2.0**. Aunque los sistemas están basados en los de finales de los años noventa, muchas reglas específicas aún son aplicables.

Acceso a la Red

Más allá de las técnicas obvias de navegación empleadas por la gente normal (ver la ***tabla Acciones dramáticas*** en este mismo capítulo), la gente Despertada / Iluminada usa los siguientes métodos para proyectarse *online*:

Visitación sensorial

La manera rápida y fácil de entrar a la Red es coger el dispositivo adecuado e iniciar sesión. Cualquier Durmiente puede hacerlo, aunque la mayor parte de los mortales entiende que lo que ven son gráficos llamativos, no una auténtica realidad.

En días pasados, para el acceso sensorial se necesitaban aparatosos dispositivos de realidad virtual. Ahora no hacen falta más que unas gafas de sol de acceso a la red de último modelo, quizás con un par de elegantes guantes de realidad virtual para el contacto táctil. Ciertas plataformas de juegos proporcionan una interfaz limitada para el acceso sensorial a través de pantallas, teclados y dispositivos relacionados. Por supuesto, esta realidad virtual aparenta estar formada de gráficos punteros… y *así* es. Aun así, hay más detrás de ese *World of Woecraft* de lo que la mayoría de la gente piensa. ¿Por qué si no sería tan adictivo?

A nivel narrativo, el acceso sensorial proyecta la vista, el oído y (hasta cierto punto) el tacto del personaje a la Red. Mediante la interfaz, su mente entra en ella mientras su cuerpo físico permanece donde estaba. Aunque el contacto con el mundo *online* está sujeto a ciertas limitaciones, envía parte de su consciencia a ese lugar.

En términos de reglas, para el acceso sensorial sólo se necesita el equipamiento adecuado. Todo el mundo puede hacerlo, aunque pocos comprenden *qué* es lo que están haciendo. Un viajero usa varios Rasgos Mentales en lugar de los Físicos: Inteligencia en lugar de Fuerza y Astucia en lugar de Destreza. Debido a la dificultosa separación entre cuerpo y mente, todas las tiradas de un personaje visitante se hacen a +1 a la dificultad; antes solía ser +2, pero la interfaz ha mejorado desde entonces y la gente está más acostumbrada que en los noventa a las simulaciones por computadora.

Inmersión astral

En el nivel siguiente de acceso a la Red, un viajero puede sumergirse en ella mediante una forma limitada de proyección astral. Como mencionó el Narrador en el **Capítulo Cuatro**, este truco requiere proyectar los sentidos (y, por extensión, tu propio sentido de la realidad) a la Red. Gracias a una combinación de buen equipamiento, una mente dispuesta y la capacidad de ir donde el visitante quiere ir de la forma en la quiere hacerlo, el ciuredano medio puede alcanzar el nivel más profundo de realidad digital sin cargarse a sí mismo en la Red.

En términos de juego, la inmersión astral exige un buen equipo de realidad virtual (en 2015 podrías usar un teléfono de gama alta o una tableta con los programas correctos y las *apps* necesarias), una tirada de Inteligencia + Informática (tres éxitos, dificultad 7) y al menos dos puntos en la Esfera Correspondencia. Si en tu grupo se usa la ***opción de la Esfera Datos*** **(detallada en el recuadro y en el Capítulo Diez, pág. 524–525)**, la dificultad de la tirada es 6 y no 7. También en este caso se usa Inteligencia y Astucia en lugar de Fuerza y Destreza, lo que les da cierta ventaja a los ciuredanos de mente ágil.

Regla opcional: La Esfera Datos

En el suplemento **Nuevo Orden Mundial Edición Revisada** se presenta una *regla opcional* que permite a ciertos personajes sustituir la Esfera Correspondencia por otra relacionada: *Datos*. Básicamente, el personaje considera que los principios habituales de Correspondencia son aspectos de la información. Esta opción, detallada en el **Capítulo Diez**, refleja la práctica de recopilar y relacionar datos para conectar unas cosas con otras.

Si tu grupo decide utilizar esta opción, se aplica un –1 a la dificultad a las tiradas de Magia basada en la Red Digital de los personajes que usen la Esfera Datos en vez de Correspondencia. Básicamente, su forma de abordar los datos funciona excepcionalmente bien en una Zona en la que la realidad y los principios dependen de información matemática.

Tanto a nivel narrativo como de reglas, el personaje inmerso mediante proyección astral es vulnerable en el carnespacio; toda su concentración se dirige al entorno en la Red Digital y su cuerpo queda sumido en un profundo trance. Los viajeros astutos dejan alarmas, guardias, o aliados y otras medidas de seguridad guardando su cuerpo; después de todo, si algo le sucede a la carne en casa, la visita se puede convertir en un viaje sólo de ida. Por otra parte, pueden retirarse inmediatamente si es necesario. Aunque la experiencia de pasar de una realidad a otra puede producir desorientación durante un minuto aproximadamente, los beneficios de ser capaz de zafarse en una mala situación de alguna forma compensan los inconvenientes de tener que construir otro icono al regresar.

Inmersión holística

El nivel máximo de acceso implica proyectarse uno mismo en la Red Digital. Al subir el cuerpo como si fuera información, un sistema informático ternario de último modelo desensambla los datos físicos del viajero y lo lleva a un nivel de realidad diferente. Aunque el equipo necesario es ahora más sofisticado que en los noventa, sigue siendo una proeza arriesgada que requiere de un tremendo poder de computación y tecnología Iluminada.

A nivel narrativo, el viajero se convierte en pura información; para ello se requieren al menos segundos de procesamiento con el equipo adecuado. Aunque hay rumores que especulan con la existencia de Dispositivos de interfaz humana portátiles, hay poca gente tan loca como para confiar sus moléculas a un iPad con pretensiones, de modo que puede que esos Dispositivos existan o no.

Respecto a las reglas, para la inmersión holística se requiere un Dispositivo informático ternario, una tirada extendida de Inteligencia + Informática (cinco éxitos, dificultad 7) y un Efecto de Vida 4 / Correspondencia 2 / Fuerzas 2. Un personaje que use la Esfera Datos sigue enfrentándose a dificultad 7 dada la naturaleza *meta*física del proceso de subida. Cada tirada supone 30 segundos de procesamiento. Cualquier interrupción durante la transferencia interrumpe el intento e inflige un contragolpe de ***Paradoja*** inmediato contra el usuario (ver **Capítulo Diez**). Por supuesto, cargarse a sí mismo en una computadora es extremadamente vulgar en cualquier lugar de la Tierra, por lo que esa reacción puede ser muy, *muy* dolorosa.

Un personaje inmerso holísticamente usa todos sus Rasgos habituales de las formas habituales. Para bien o para mal, *está* en la Red. Un viajero también podría acceder a la Red holísticamente trepando a esa zona por la Urdimbre. Para más detalles, ver ***Trepar de mundo en mundo*** en la sección de **Otros Mundos**.

Rasgos en la Red

Un viajero que entra a la Red mediante visitación sensorial o inmersión astral usa su Inteligencia como Fuerza y su Astucia como Destreza. La Resistencia sigue siendo Resistencia. Aunque puede que su icono sufra daño, es raro que lo sufra el cuerpo (ver ***Daño digital*** más adelante).

Un personaje inmerso holísticamente usa sus Rasgos normales. Al estar físicamente presente, disfruta y sufre todos los efectos de su presencia.

Iconos

Como sucede en muchos videojuegos, los ciuredanos pueden diseñar sus propios avatares (con a minúscula) para representar sus yoes virtuales. Estos reflejos sintéticos, generalmente llamados *iconos* **(ver *Materias mentales, iconos y avatares* en el Capítulo Cuatro, pág. 107)**, pueden adoptar cualquier forma que pueda concebir el viajero. Ciertas zonas, llamadas *reinos delimitados*, podrían limitar los tipos de icono que una persona puede llevar en esa zona. Sin embargo, por lo general los ciuredanos pueden programar un diseño original, descargar uno prediseñado o escoger una serie de disfraces virtuales que representen al personaje deseado.

En la historia, los ciuredanos le dan mucha importancia a los iconos astutos, llamativos e imaginativos. Es como vestirse para una fiesta de Halloween exclusiva y lujosa, llevar el icono equivocado puede señalarte como alguien indigno de atención... o, aún peor, digno de la atención *equivocada*. La dificultad de las interacciones sociales en la Red puede aumentar o disminuir según el icono que lleves. Siempre es buena idea tener varias opciones en mente.

Crear y cambiar iconos

En términos de juego, para diseñar un icono original un jugador tira Inteligencia + Informática a dificultad 5. No es necesario tirar para usar uno pregenerado. Un icono comienza con Apariencia 1 e Intimidación 0; cada éxito le permite al jugador sumar un punto a la Apariencia del personaje, la Intimidación o ambas cosas. Para crear un icono simple sólo se necesitan tres éxitos, pero "descolgar uno de la percha" es algo más o menos instantáneo si no te importa demasiado su aspecto. Para un icono realmente bueno se necesitan entre cinco y diez éxitos; cada tirada supone cinco minutos o turnos de tiempo de juego.

Cambiar de icono es rápido y fácil si tu personaje tiene opciones pregrabadas creadas con anterioridad. Se tarda un turno en efectuar esos cambios de disfraz y no se necesita ninguna tirada. Sin embargo, las transformaciones realmente



radicales o espontáneas exigen una tirada de Manipulación + Informática a dificultad 5; cada éxito permite alterar un punto de Apariencia, Intimidación o ambas cosas.

Como se indica más adelante en el apartado ***Virus***, también es una buena idea dotar a tu icono de *software* de seguridad. (Para más detalles, ver ese apartado).

Aparte de Apariencia e Intimidación, los iconos no cambian los Rasgos ni las capacidades de los personajes. Cualquier habilidad o accesorio adicional (aliento de fuego, alas, etc.) debe ser creado mediante Magia. Por suerte, la mayor parte de los Efectos en la Red son coincidentes; para más detalles, ver ***Magia en la Red***, más adelante.

Física y viajes

Dentro de la Red, el espacio es espacio y los objetos son objetos. Puede que algunas de sus características sean extrañas en comparación con la Tierra, pero las cosas que *parecen* reales en la Red son reales (en la Red). Un ciuredano puede apoyarse en una pared, caminar por una calle o romperle una silla en la cabeza a otro icono. Especialmente debido a los motores físicos de los modernos videojuegos y la creación de imágenes por computadora, el mundo digital es tan real para sus habitantes como el nuestro para nosotros **(eso sí, con un par de peculiaridades sensoriales; ver el apartado *Tierras monótonas* en el Capítulo Cuatro, pág. 104-105)**.

En el desplazamiento entre sectores de la Red están implicados *conductos*: calles, puertas, corredores, *hot links*, etc. Sin embargo, para que te dejen entrar en ciertos reinos delimitados podría ser necesario "subir de nivel", lo que, como en cualquier videojuego, implica cumplir ciertas condiciones que te permitan la entrada. Para viajar por partes desconocidas del redespacio puede ser necesaria una tirada de Percepción + Informática o Inteligencia + Etiqueta (con la Especialidad Cultura de la Web) o Conocimiento Regional (con la Especialidad Red Digital).

Hot links

Una popular innovación de finales de los noventa permite a los viajeros acceder a distintos lugares mediante *hot links*: un símbolo u objeto parpadeante que conecta a un viajero con otro sector de la Red. En este caso sólo tiene que tocar el *link* para aparecer en la otra localización. Sin embargo, estos enlaces raramente sirven para volver al lugar original, aunque un viajero habilidoso puede retroceder mediante un Efecto de Correspondencia 3.

Saltar y retroceder

«Quien controla la Correspondencia controla Internet». Esto no es totalmente cierto, pero un mago con tres puntos o

Protocolos de restricción

En un sector restringido, los ciuredanos deben respetar una serie de protocolos si no quieren ser expulsados del mismo. El efecto es inmediato; básicamente es como agarrar un cable de alta tensión sin equipo protector ni Magia.

En términos de juego, la expulsión no necesita de una tirada de ataque. Aunque un Narrador generoso podría permitir una tirada de Astucia + Informática (dificultad 9) para resistirse, la expulsión de un sector restringido es una función de la física del mismo. Quien viola un protocolo de restricción actúa contra las leyes naturales establecidas, no contra la voluntad de alguien que necesita pillar al ofensor en el acto.

más en la Esfera Correspondencia sin duda tiene cierta ventaja sobre los viajeros que no. En el caso de saltar y retroceder, el ciuredano puede transportarse atrás y adelante entre sectores mientras tenga alguna idea de adónde va y no tropiece con una restricción en una zona que bloquee su entrada o salida.

Para saltar y retroceder normalmente se emplea un *programa de salto*, un programa que explora en busca de una localización apta, la inscribe en el registro y focaliza el Efecto de Correspondencia 3. Suponiendo que regrese a su localización previa en menos de un minuto o dos tras su llegada, el viajero no necesitará un programa de salto para retroceder. Un ciuredano astuto necesita un turno para explorar la nueva localización con el programa y salta al turno siguiente. Saltar a ciegas (esto es, sin explorar primero) hace que la dificultad aumente en 2. Si ambas localizaciones están situadas en el mismo sector, el Efecto es coincidente; si el viajero salta entre sectores, el Efecto es vulgar (ver ***Magia en la Red*** más adelante).

Fallar en un salto hace que el viajero acabe en algún tipo interesante de problemas: el lugar equivocado, un mal momento, en medio de algún asunto sucio, etc. Un fracaso lanza al visitante a algún lugar verdaderamente horrible o lo expulsa de la Red con una des-integración suave, como se describe más adelante en ***Daño digital***.

Si el viajero desea aparecer en un sector restringido (una zona con estrictos protocolos restrictivos), entonces la dificultad asciende a 8 o 9, el Efecto es vulgar y un fallo o un fracaso provoca instantáneamente la *muerte del icono* o un *volcado caótico de datos*. Incluso aunque el jugador tenga éxito en la tirada, el personaje podría ser inmediatamente expulsado de todas formas a menos que esté preparado para las restricciones de ese sector en particular.

Magia en la Red

Los sistemas completos implicados en la Magia en la Red Digital son demasiado elaborados como para ser explicados en detalle aquí. Los grupos que quieran explorar ese abanico de opciones pueden consultar **Telaraña Digital 2.0**. Sin embargo, como pautas generales, el Narrador puede considerar que la mayor parte de los tipos de Magia son coincidentes, con las siguientes excepciones:

- **Magia que sale de la nada:** Al tener un origen tecnológico, la Red exige que las llamadas "invocaciones Mágicas" que se realicen en su dimensión tengan un origen tecnológico. Los magos que invocan hechizos con su sola voluntad básicamente están realizando *Magia vulgar sin testigos* (ver Capítulo Diez, pág. 531-535 para más detalles sobre los distintos tipos de circunstancias).
- **Hechizos invocados dentro de un sector restringido que proceden de fuera de ese sector:** Los ciuredanos establecen sectores restringidos para mantener a otra gente fuera. En el caso de que aparezcan visitantes indeseables, los hechizos y Procedimientos que empleen son automáticamente *vulgares con testigos* porque quienes establecieron esa zona ajustaron la física local para rechazar a los intrusos. Por ejemplo, una zona restringida establecida por ciberchamanes contrarrestaría inmediatamente los Procedimientos obvios de un Traje Negro. De la misma forma, un chamán que se deje caer para crear algún infierno en una *ZRVSR* de la Tecnocracia va a llevarse una dolorosa sorpresa.
- **Efectos que violan los protocolos restrictivos del sector:** Siguiendo el razonamiento, los sectores D son configurados con una física de la realidad que acepta ciertas cosas y rechaza otras. Por ejemplo, un sector construido en torno al concepto de fantasía medieval convertiría armas de fuego o *jetpacks* en *vulgares con testigos*, sin importar quién intente usarlos.
- **Cualquier Magia invocada en la Red Corrupta:** La física local está jodida, y lo mismo pasa con cualquiera que trate de jugar con la realidad aquí. Todos y cada uno de los Efectos en estas áreas se consideran *vulgares con testigos*, de modo que ni lo intentes.
- **Magia descomunal®:** Los hechizos lanzados a gran escala irradian mucha energía y, como sucede con los programas que acaparan el procesado de datos de un ordenador, un enorme gasto de energía puede ralentizar o detener la realidad local. A pesar de su tamaño, la Red Digital sólo tiene unas décadas de antigüedad. Al contrario que la Tierra, que ha tenido eones para ajustar su física, la Red sigue siendo estructuralmente inestable; las fluctuaciones de poder radicales destruyen su integridad y a menudo conducen a una Nevasca.
- **Efectos de Cardinal o Fuerzas para los que se obtienen más de cinco éxitos:** Por la misma razón, existe el riesgo de que los Efectos que generan mucha energía desencadenen una Nevasca. En este caso, la tirada del hechizo en sí se realiza como si fuera coincidente; sin embargo, si el jugador obtiene cinco éxitos o más, entonces cada éxito le causa al invocador un punto de Paradoja (así, seis éxitos infligen seis puntos de Paradoja). Esta regla no se aplica en zonas de guerra porque han sido configuradas para soportar enormes picos de energía.

- **Efectos o portales que saltan entre sectores o que intentan comunicar la Red con otras áreas de los Otros Mundos:** Con la excepción de los *hot links*, que han sido expresamente diseñados para que la gente salte de un lado a otro entre localizaciones, un Efecto que trate de abrir nuevos pasajes entre un sector y otro o entre la Red Digital y otro reino o Umbra se considera *vulgar con testigos*… siendo el testigo la propia Red.

- **Los Efectos que saltan del redespacio al carnespacio…** porque una cosa es ver que algo se transforma en la pantalla y otra que tu computadora se convierta en un espárrago.

Nevasca: La Paradoja como fallo técnico

Incluso una realidad tan flexible como la Red Digital tiene sus límites… y, cuando se fuerzan esos límites con energía y desplazamientos de información excesivos a la vez, la Red se bloquea. La Nevasca resultante puede ser tan inocua como una ralentización localizada o tan generalizada como la Gran Nevasca que dejó sin conexión a toda la red en 1997. Cualquiera que tenga un mínimo de sentido común teme que se repita ese incidente, de modo que quienes están en línea tienden a evitar darse aires de importancia.

Lag

A nivel narrativo, las Nevascas des-integran al ciuredano ofensor. Las grandes hacen que se cuelguen partes de un sector y las *muy* grandes arrasan la zona y a todo el que hay en ella. A veces, con suerte, puedes percibir una Nevasca inminente gracias al *lag*, un efecto mediante el que el entorno se percibe entrecortado, lento y pixelado. Los ciuredanos experimentados saben que deben desconectarse *inmediatamente* cuando aparece el *lag*. Si un sector comienza a desfasarse, hay una Nevasca en camino.

Tiradas para Nevascas

En términos de juego, una Nevasca funciona como cualquier otra reacción de Paradoja. Para más detalles, ver el apartado ***Paradoja*** en el **Capítulo Diez**. La escala de la Nevasca y sus efectos sobre los personajes implicados pueden encontrarse en la ***tabla Sistemas para la Red***. Los efectos asociados y la duración de la Nevasca dependen de la reserva de Paradoja de la persona que provocó la reacción. Cuanto mayor sea su reserva, más larga será la Nevasca.

Un ciuredano puede invocar una Nevasca cuando acumula cinco puntos o más de Paradoja, especialmente si los recibe todos a la vez. El Narrador generalmente tira los dados para medir la reacción; un dado por punto en la reserva de Paradoja contra dificultad 6. Si los personajes han empleado un montón de Magia de Cardinal o Fuerzas, la dificultad podría bajar a 4. Por suerte, esa opción no se aplica en zonas de guerra, que están preparadas para soportar gran cantidad de fuerza.

Por fortuna, la Paradoja no se transmite entre la Tierra y la Red a menos que el mago ofensor haya llegado a la Red escalando desde alguna otra zona de la Umbra. Desconectarse hace que la Paradoja en la Red de un mago se elimine; puede volver un minuto más tarde sin sufrir efectos negativos.

Salir de allí

Una Nevasca a gran escala (es decir, una en la que hay implicados más de diez puntos de Paradoja) anuncia su aparición mediante *lag*. Todos los personajes cercanos, *excepto el que provocó la reacción*, disponen de una acción para escaquearse y evitar la explosión. En términos de juego, esto implica una tirada de Astucia + Informática (dificultad 8). Superarla significa que el personaje es capaz de desconectarse a tiempo de escapar de la Nevasca. Un fallo indica que el personaje también resulta afectado y recibe la mitad del daño; un fracaso, que recibe el daño completo. Si un espectador planea seguir conectado y capear el temporal, entonces recibe la mitad de daño. Sin embargo, la persona que lo desencadenó no tiene estas opciones, está atrapada.

Merece la pena mencionar que las personas que se arriesgan a provocar Nevascas no son demasiado populares en la Red.

Daño digital

A pesar del ideal transhumanista de dejar el propio cuerpo imperfecto atrás, la mayor parte de los ciuredanos visitan la Red Digital mediante proyecciones mentales, no formas físicas. Así que, ¿qué pasa cuando son heridos o mueren *online*? Depende…

Daño contundente, letal y agravado

En la Red Digital, el combate sigue las reglas habituales. Los personajes siguen usando su Resistencia para absorber daño. Aunque los ambientes pueden ser extraños (y aumentar o disminuir reservas o dificultades), la física funciona de la forma habitual. La diferencia principal es el daño sufrido durante esos ataques.

Para los ciuredanos inmersos sensorial o astralmente, la mayor parte de las heridas provocan daño contundente. El impacto orgánico (dolor de cabeza, contracciones nerviosas, fatiga, etc.) podría afectar al usuario en su hogar, pero con pocas excepciones ese daño desaparece rápidamente. Los ciuredanos dicen que esas heridas "te fríen el huevo": el "huevo" (cabeza) acaba un poco frito cuando te juntas con la gente en la Red.

Por otra parte, la gente inmersa holísticamente sufre daño como si el redespacio fuera un espacio normal. Un puñetazo causa daño contundente y una pistola daño letal. Dado que no hay un icono que reciba el daño, el visitante sufre las consecuencias. Ésta es la principal razón de que la gente prefiera los viajes astrales a la inmersión completa.

Por suerte, el daño agravado es infrecuente. Los únicos ataques que causan ese daño son los de virus, volcados caóticos de datos, Nevascas y programas de retroalimentación. Entre los ciuredanos, el daño agravado se manifiesta como quemaduras, hemorragias internas, hemorragias cerebrales y, a veces, cabezas que explotan. Los que reciben heridas *verdaderamente* graves tienden a morir en el mundo real con iconos chisporroteantes y cuerpos que sufren temblores mientras su carne se fríe o se pudre delante de su equipo informático.

Fatiga de red

La actividad extenuante en la Red conduce a la fatiga fuera de ella. La mayoría de los ciuredanos conocen bien los dolores de cabeza, espalda y articulaciones, las pesadillas, el vigor men-

guante y la obesidad crónica que acosan a quienes pasan la mayor parte de su vida delante de una computadora. En el juego, estos efectos se dejan simplemente a la narración y la interpretación. Aunque un personaje podría tener que hacer una tirada de Fuerza de Voluntad tras alguna experiencia especialmente traumática o agotadora (un fallo produce un desagradable caso de fatiga, neurosis o Silencio), la fatiga de red es una parte más de la vida en la Red. Se dice que la Red se alimenta de sus ocupantes humanos y la fatiga de red podría ser el resultado.

Virus

Los virus de realidad virtual afectan a los ciuredanos como el herpes a los *swingers*: frecuentemente, de forma generalizada y con resultados molestos y a veces graves. Una de las formas de infección más exasperantes es la de la publicidad *online*, que causa que los ciuredanos comiencen a hablar de repente como agentes comerciales de forma inesperada (haz una tirada de Fuerza de Voluntad para resistir sus efectos). Aunque el *software* de seguridad para iconos permite a los ciuredanos hacer una tirada de absorción contra los ataques de virus, la mayor parte de ellos se infectan al menos una vez.

A un nivel más ominoso, *hackers*, *crackers* y programas de seguridad a menudo contagian virus más letales. Estos ataques pueden perseguir a un viajero hasta el carnespacio y mermar sus capacidades físicas y mentales como lo haría una enfermedad física o un veneno. En la sección de ***Peligros ambientales*** de este capítulo se detallan los efectos de diversas toxinas. El Narrador determina lo peligroso que es cada virus.

Des-integración suave

Una des-integración suave, el destino más común de los viajeros errantes, transporta a los visitantes a alguna otra parte de la Red… habitualmente un vertedero o zona de reinicio. Allí, el icono y su usuario pasan aturdidos unos minutos, luego se levantan y comienzan de nuevo.

En términos de juego, una des-integración suave es normalmente un efecto automático desencadenado cuando alguien va a un sitio al que no debe ir o muere en un sector que ha sido dedicado a los videojuegos, de modo que la muerte no es tan peligrosa como las formas más graves de destrucción del icono explicadas más adelante. El volcado provoca automáticamente entre uno y tres niveles de daño contundente (sin tirada de absorción) dependiendo de la severidad del ataque.

A los viajeros inmersos holísticamente, una des-integración suave les inflige entre uno y cuatro niveles de daño contundente, pero pueden hacer una tirada de absorción. El personaje que la sufre recibe también una penalización de +2 a todas las dificultades durante una hora o dos debido al choque orgánico de que la mente y el cuerpo sean transportadas a otra parte del redespacio. Si cuando sufre la des-integración se encuentra en un sector restringido, el personaje también pierde un punto de un Atributo Mental durante ese mismo período para reflejar el embotamiento mental que conlleva ser vapuleado de un lado al otro de la Red.



Sistemas para la Red

Acceso

Sensorial: Equipamiento para realidad virtual; +1 a todas las dificultades; Inteligencia = Fuerza, Astucia = Destreza; sin presencia física en la Red. No se necesita Magia.

Astral: Equipamiento de realidad virtual; Correspondencia 2; Inteligencia + Informática, dificultad 7, mínimo tres éxitos; Inteligencia = Fuerza, Astucia = Destreza; presencia astral en la Red. Magia coincidente.

Holístico: Computadora ternaria; Vida 4 / Correspondencia 2 / Fuerzas 2; Inteligencia + Informática, dificultad 7, mínimo cinco éxitos; Rasgos normales, presencia física completa en la Red. Magia vulgar.

Iconos

Creación básica: Inteligencia + Informática, dificultad 5. Mínimo tres éxitos.

Cambiar de icono: Manipulación + Informática, dificultad 5.

Apariencia o Intimidación: Un punto añadido por éxito.

Gravedad de una Nevasca

Éxitos	**Efecto**
Uno	El mago responsable del bloqueo sufre una des-integración suave.
Dos	El mago responsable sufre una des-integración severa.
Tres	El mago y todos los iconos hasta a 6 metros (20 pies) de él son expulsados a otro sector (des-integración suave).
Cuatro	Todos los iconos en un radio de 15 metros (50 pies) sufren una des-integración severa.
Cinco	Todos los iconos en el sector sufren una des-integración suave; el grupo responsable una severa.
Seis	Todos los iconos del sector sufren una des-integración severa. El propio sector se difumina y se desconecta el tiempo indicado por la **Duración**. El infractor es transportado a un sector dañado (la Red Corrupta, un sector colgado, etc.).
Siete+	Todo el sector se bloquea y se desconecta durante el tiempo indicado por la **Duración** y sufre daños duraderos. Todos los iconos del sector sufren una des-integración severa; el infractor podría sufrir un volcado de datos caótico.
10+	El sector queda destruido para siempre; todo el que esté en su interior sufre una des-integración severa. El infractor desaparece.

Reserva de Paradoja	**Duración**
1-3	Menos de un minuto.
4-6	Entre uno y cinco minutos.
7-10	Entre una y seis horas.
11-13	Un día.
14-16	Una semana.
17-20	Un mes o más.
20+	Destruido para siempre.

Des-integración severa

Los ataques más potentes desconectan al visitante directamente. El icono es destruido y deja de existir y el usuario acaba en su silla con un pulsante dolor de cabeza y los sentidos nublados.

A nivel narrativo, una des-integración severa golpea a quienes violan protocolos importantes de un sector restringido, se tropiezan con el ciudadano digital equivocado, provocan una Nevasca pequeña o sufren suficiente daño estando *online* como para alcanzar el nivel Incapacitado. El efecto lo expulsa del redespacio y deja su cuerpo físico y su consciencia embarullados y heridos.

En términos de juego, una des-integración severa causa automáticamente dos niveles de Salud de daño letal. Un ciuredano que viaje de forma sensorial o astral puede hacer una tirada de absorción contra ese daño (dificultad 7, no 6 como sería habitual) debido a la distancia entre su icono y su forma física. Sin embargo, un visitante holístico *no* puede realizar esa tirada, dado que su cuerpo recibe todo el efecto del volcado.

En cualquier caso, el jugador debe pasar una tirada de Resistencia a dificultad 7 o perderá dos puntos de un Atributo mental. Los puntos perdidos se recuperan como niveles de Salud perdidos a causa de daño letal y reflejan la intensidad "fríehuevo" de una des-integración severa.

Muerte del icono

La "muerte del icono", el destino de ciuredanos que la palman en sectores que no han sido diseñados para protegerlos de las consecuencias de la mortalidad, fríe al icono y expulsa al viajero de vuelta al carnespacio. En la historia, el icono explota produciendo una lluvia de fuegos artificiales estruendosos o sangre en CGI mientras en el otro extremo la persona se despierta en la realidad material, probablemente con quemaduras de poca importancia y un intenso dolor de cabeza… y posiblemente sufriendo cosas mucho peores.

Para que conste: un viajero inmerso holísticamente al que maten en el redespacio *muere* sin más.

Desde el punto de vista de las reglas, la muerte del icono golpea a los personajes cuyo icono cae más allá de Incapacitado o que queda atrapado en una Nevasca grande. El Narrador pide una tirada de Resistencia a dificultad 7. Si el jugador tiene éxito, el viajero queda inconsciente por el golpe; se despierta algunos minutos más tarde, soportando un dolor de cabeza terrible que le produce alucinaciones. Las heridas que el icono sufrió en la redespacio se manifiestan en el carnespacio como daño contundente, aunque cada éxito en la tirada de Resistencia reduce el daño en un nivel de Salud. El jugador puede sanar el daño restante gastando un punto de Fuerza de Voluntad por cada nivel de Salud perdido. Sin embargo, incluso en ese caso el personaje seguirá sintiéndose angustiado y desorientado durante algún tiempo; en términos de juego, se le aplica una penalización de +3 a todas las dificultades durante un día o dos después del volcado.

Si la tirada falla, las consecuencias son más severas. En ese caso, el daño es letal y el personaje cae en coma. Con un fracaso el daño es agravado y fríe al personaje en su asiento; si por algún milagro sobrevive, caerá en coma igualmente y sufrirá una discapacidad permanente si se despierta alguna vez.

Un personaje que muera en un sector restringido sufre un colapso nervioso grave. Aunque la tirada tenga éxito, el personaje pierde dos puntos de cada Atributo Mental que se recuperan como si se tratase de niveles de Salud de daño agravado. Si la tirada de Resistencia falla, entonces el personaje es sometido a un…

Volcado caótico de datos

Un volcado caótico de datos, el terror de todos los ciuredanos vivos, hace que tanto un icono como la consciencia de su usuario estallen en una explosión de fractales. La carne y la mente permanecen conectadas durante el proceso que conduce a un horrible tipo de olvido en Internet. Una tirada de Areté (dificultad 8) envía inmediatamente la consciencia del viajero a un Silencio del que puede acabar escapando. Los éxitos producen daño agravado en el cuerpo igual que antes. Un fallo o un fracaso en esta tirada hacen que el mago se fría desde el interior… el horrible sino de muchos ciuredanos durante la Gran Nevasca. De ese destino no hay resurrección posible.

Por suerte, los volcados caóticos de datos son poco comunes. Por lo general, son el resultado de enormes reacciones de Paradoja en la red. Entre los ciuredanos, provocarle deliberadamente un volcado caótico a alguien se considera como usar gas nervioso en un metro atestado: el imperdonable acto de alguien para quien ya no hay salvación posible. Por supuesto, esto no significa que la gente *no* haga estas cosas; sin embargo, quienes lo hacen son odiados y perseguidos por casi todo el mundo.

La Red Digital y la Tormenta de Avatares

Para gran alivio de los ciuredanos, la Red Digital parece ser inmune a los efectos de la Tormenta de Avatares. Mientras que otros reinos altermundanos han quedado desperdigados, aislados o son imposibles de alcanzar debido a la Anomalía Dimensional, el redespacio sigue siendo un refugio para aspirantes a constructores de mundos y pioneros poshumanistas.

¿Y si la Tormenta nunca sucedió? En ese caso, la Red Digital refleja tanto la revolución digital como las aspiraciones altermundanas de personas que no poseen ni las Artes ni las inclinaciones necesarias para tomar la vía más [*ejem*] Tradicional hacia los Mundos Más Allá. Al contrario que los extraños Tres Mundos y los inciertos Reinos del Horizonte, la Red representa la dinámica fusión de imaginación y tecnología, una encarnación viviente de la Ascensión en el nuevo milenio.

Parte VII: Los Otros Mundos



Más allá de este mundo, un mago aventurero puede encontrar otra infinidad de mundos. Aunque esos Otros Mundos rara vez son fáciles de encontrar o explorar (especialmente en la época de la Tormenta de Avatares, que puede que todavía convierta los viajes en un gran riesgo o puede que no), un viajero valiente puede descubrir cielos, infiernos, mundos oníricos y la siempre creciente Red Digital.

En el **Capítulo Cuatro** se explican en detalle estos estratos, reinos, zonas, etc. Que tu crónica de Mago llegue a esos Otros Mundos o no depende de en torno a qué gire y de los planes del Narrador. Aunque las ediciones más antiguas de **Mago** trataban extensamente los Reinos del Horizonte y las excursiones al exterior del planeta, los libros posteriores se centraban más en la aventuras en el mundo material. Ambas opciones funcionan y ambas ofrecen una amplia gama de posibilidades.

Como se expuso a lo largo del **Capítulo Cuatro**, hay diferentes vías de acceso a los diversos reinos de los Otros Mundos. Un mago puede convertirse en sustancia espiritual, proyectar su consciencia a los Límites Astrales, experimentar una "pequeña muerte" y pasar a las Tierras de las Sombras, o podría cruzar un portal y entrar en un reino lejano salvando al hacerlo toda la distancia intermedia (y posiblemente la Tormenta de Avatares) por completo.

Con o sin "tormenta de avatares", los Otros Mundos son territorios inhóspitos e impredecibles. Incluso su aspecto más familiar, la Penumbra que refleja la naturaleza espiritual del mundo humano, es cambiante y extraña, llena de visiones inquietantes y sensaciones vívidas. Desde el punto de vista del Narrador, cada excursión al otro lado de la Celosía debería ser diferente, una invitación a los rincones más extraños de tu imaginación. A pesar de los sistemas de reglas presentados a continuación, la norma más importante sobre los Otros Mundos es que *no hay* reglas estrictas sobre ellos. Estas pautas sólo ponen los cimientos para tu propia interpretación de Lo Que Hay Más Allá.

Métodos de acceso

Entrar a los Otros Mundos implica salir de la realidad cotidiana (o lo que sea se considere cotidiano para un mago) y entrar literalmente en otro estado de la existencia. Salvo unas pocas excepciones, un ser físico no entra a la Umbra sin someterse antes a algún tipo de transformación: proyectar un yo astral hacia la Umbra Alta, convertirse en sustancia espiritual para entrar en la Umbra Media o morir para convertirse en una especie de fantasma y acceder a la Umbra Baja. Una persona física podría atravesar un portal y entrar en un Reino del Horizonte, pero para caminar a través de las tres Umbrae, un mortal debe convertirse en algo que esté *más allá* de la mortalidad.

En teoría, una persona se mantiene en su forma material cuando entra en el mundo espiritual a través de un Adelgazamiento. Lo cierto es que, como afirman algunos magos, el principio de incertidumbre de Heisenberg podría regir esas situaciones: ¿Es la persona material porque *piensa* que es material, o se ha transformado en materia espiritual y se limita a *creer* que es física mientras el resto de la creación la considera un espíritu? La gente sarcástica llama a esto "la teoría del mago de Schrödinger": un rompecabezas mental que no tiene más utilidad práctica que su capacidad de suscitar discusiones. A todos los efectos de reglas, el viajero sigue siendo material, no importa qué crea ser.

Pelar la cebolla

A menos que haya implicado un portal que conduzca directamente a un reino, todo viaje a través de los Otros Mundos funciona como pelar una cebolla del interior hacia afuera. El viajero comienza en el centro (el mundo material), contempla el gran esquema de las cosas (la Periferia) y atraviesa la primera capa (la Celosía) para entrar en la segunda (la Penumbra). Desde allí viaja siguiendo augurios e instintos hacia otros estratos más exteriores (los reinos), la piel de la cebolla (el Horizonte) y la libertad que hay más allá. Si alguna vez traspasa el primer Horizonte, se dice que hay otro esperando en las estrellas. La pregunta de si ese segundo verdadero Horizonte es la auténtica piel de la cebolla o la piel de quien sea que la esté *pelando* es un rompecabezas que es mejor dejar a los filósofos.

La Periferia

Como se describe en el **Capítulo Cuatro**, la Periferia no es tanto un lugar como una percepción. El visitante percibe los niveles más profundos de la existencia mediante el Vidare (la perspectiva) de lo que espera ver. En términos de juego, esta percepción agudizada está relacionada con el Talento Consciencia (descrito en el **Capítulo Seis**) o con el primer punto en cualquier Esfera (descritas en los diferentes apartados de ***Esferas*** en el **Capítulo Diez**). Básicamente, esas capacidades revelan las sombras de los Otros Mundos, aunque esas percepciones en realidad no implican un viaje propiamente dicho a esos reinos.

¿Tras la tormenta?

En la metatrama de la Venganza, la Tormenta de Avatares trastornó todo lo que había al otro lado de la Celosía. Hay reinos que se desplazaron, se transformaron o quedaron destruidos; las sendas entre los mundos cambiaron, se retorcieron o quedaron arrasadas. Incluso los viajeros más familiarizados con los Otros Mundos se perdían. Aunque desde entonces ha pasado más de una década y media y puede que las cosas hayan vuelto a su estado anterior (como se explica en **El Libro de los Mundos: Más Allá de las Barreras**), también podría haberse establecido un mundo totalmente nuevo... o, más precisamente, una *falta* general de un orden predecible (como se describe en **The Infinite Tapestry**). Si la tormenta nunca ocurrió, las cosas podrían ser muy parecidas a como eran antiguamente, pero los Otros Mundos son efímeros, misteriosos y no están atados por las excusas convencionales de la lógica humana. Incluso sin Tormenta de Avatares, los diversos reinos y senderos pueden cambiar entre visitas... e incluso *durante* las visitas. ¡Que los viajeros tengan cuidado!

La Celosía

A menos que tus personajes crucen un portal, descubran un Adelgazamiento o estén entre las *muy* pocas personas que saben encontrar y usar las Sendas de los Wyck, tendrán que atravesar la Celosía, la barrera metafísica que separa el mundo físico del espiritual. Es cierto, una persona perceptiva puede sentir la Periferia, captar sensaciones y tener visiones de los Mundos Más Allá sin atravesar la Celosía. Sin embargo, para *entrar* en ellos tienen que hacerlo. Y, en nuestra época, no es fácil.

A nivel de reglas, es necesario obtener cierto número de éxitos para atravesar la Celosía mediante cualquier método. A menos que la Areté de tu mago sea escandalosamente alta, eso exige una tirada extendida. Esa tirada representa un cierto período de tiempo en el que el personaje se concentra en pasar a través de la Celosía, una cantidad cualquiera desde unos segundos a un minuto o más por tirada (decisión del Narrador dependiendo de las circunstancias). Obtener un fracaso en alguna de las tiradas tiene consecuencias terribles; el mago queda atrapado e impotente entre los mundos y necesita que otra persona que tenga la capacidad de cruzar la Celosía tire o empuje de él hacia el otro lado. Si la Tormenta de Avatares aún está activa, quedar atrapado puede ser extremadamente doloroso y posiblemente mortal... (Ver el recuadro ***Reglas opcionales: La Tormenta de Avatares***).

Interpretar el cruce

Los sistemas de juego para cruzar al otro lado y desplazarse se encuentran en las ***tablas de Viajar a los Otros Mundos***, **pág. 484**.

Narrativamente, este corto viaje implica algún tipo de ritual o proceso: concentrarse en un espejo, golpear un tambor y cantar, activar un condensador de flujo transdimensional o lo que sea que case con la práctica y las creencias del mago. Mientras el personaje se concentra en pasar al otro lado, el jugador tira contra la dificultad indicada hasta que el personaje cambia de estado y acaba al otro lado. Que el personaje deba enfrentarse a la temible Tormenta de Avatares o no es decisión del Narrador. Sin embargo, el proceso puede ser bastante desconcertante incluso sin Tormenta.

El modo en el que un personaje en concreto percibe el cruce de la Celosía depende probablemente un poco del personaje y mucho del lugar y las circunstancias. Un Hermano Akáshico que medita en un armonioso bosquecillo podría sentir que una neblina lo cubre y luego se dispersa, dejándolo en los Otros Mundos. Un científico que salte a través de las dimensiones podría escuchar el rugido de las turbinas del condensador de flujo transdimensional mientras una luz cegadora se hace cada vez más fuerte, llena la habitación y explota en un brillante fogonazo que hace pedazos la pared dimensional. Un magus ritualista podría escuchar la música de las esferas mientras dibuja complejos símbolos en el aire con su espada tres veces consagrada; por otra parte, un guerrero desesperado en una zona de combate dibuja runas en la tierra, las baña con su propia sangre y reza a Odín o Sif mientras el lejano sonido de los cuernos anuncian la caída de la barrera que separa los mundos. Tanto el jugador como el Narrador deberían divertirse describiendo el cruce de la Celosía. Y, dada la extraña naturaleza de los Otros Mundos, podría no ocurrir nunca dos veces de la misma forma.

Cualesquiera que sean el método y el lugar implicados, el cruce de la Celosía debería reflejar la facilidad o el desafío de conseguir pasar al otro lado. Atravesar la gruesa Celosía de un laboratorio de alta tecnología debería ser una experiencia diferente a deslizarse a través de la delgada Celosía del pico de una montaña batida por el viento. Desde el punto de vista del Narrador, haz el paso lo más dramático posible... inquietante, calmante, terrorífico, incluso sensual, dependiendo de quién viaja a dónde, cómo lo está haciendo y bajo qué circunstancias. En el caso ideal, cruzar la Celosía debería ser más que una serie de tiradas hasta que consigues la cantidad de éxitos objetivo. Incluso para la gente que pasa mucho tiempo en los Otros Mundos, pasar de una realidad a otra debe ser una experiencia memorable.

Caminar de lado

La forma más simple de viajar a los Otros Mundos aparte de un portal ha sido tradicionalmente caminar de lado. Si sigue siendo sencillo hacerlo o no depende de si la Tormenta de Avatares ocurrió. Como ya se ha dicho, ese cataclismo de la era de la **Edición Revisada** es opcional en tu crónica. Quizá ocurrió en 1999 y aún mantiene toda su fuerza. Quizá sucedió pero desde entonces se ha ido dispersando, convirtiéndose tal vez en una tormenta más pequeña (ver el recuadro) o ha vuelto la relativa calma de la era anterior. El Narrador podría decidir que no sucedió en absoluto y considerar sin más que caminar de lado es tan fácil ahora como a mitad de los noventa. Sin embargo, como cualquier viajero umbral puede decir, el viaje pocas veces fue tan fácil como pudiera parecer...

Convertirse en efimeria

Para empezar, un mago que camine de lado debe usar un Efecto de Espíritu 3 para caminar de lado, o Espíritu 4 para abrir una entrada en la Celosía o viajar con otra persona que la abra por él. También hay ciertos espíritus poderosos que pueden transportar a un mortal a su lado. De cualquier forma, el viajero se convierte en *efimeria*, el material de los mundos espirituales. Puede que se *sienta* como si fuera de carne y hueso, pero ahora es como los espíritus que lo rodean.

En términos de juego, no hay cambio entre materia y efimeria. El personaje sigue usando todo sus Rasgos de la misma forma a ambos lados de la Celosía. Sin embargo, una vez entra en el mundo espiritual, el viajero no puede afectar al mundo físico sin usar Magia de la Esfera Espíritu para alcanzar el otro lado. Sí, puede ver e interactuar con espíritus como si fueran de carne y hueso, algo que no puede hacer cuando está en el mundo material. De todas formas, necesita al menos dos puntos en la Esfera Espíritu para poder *tocarlos*; la Magia de Materia y Vida no afecta a los espíritus en absoluto (para más detalles, ver ***Parte VIII: Entidades espirituales Umbroles***).

Cuando el viajero regresa al mundo mortal, el proceso se invierte; se convierte de nuevo en carne material. Los cruces en ambas direcciones pueden ser experiencias muy extrañas; al fin y al cabo, el viajero está cambiando una forma por otra (ver ***Desconexión*** más adelante).

Posesiones

Tradicionalmente, una persona puede cruzar de lado con cualquier cosa que lleve en ese momento. También tradicionalmente, ciertas cosas no consiguen cruzar y, si lo hacen, dejan de funcionar. Los materiales y dispositivos de alta tecnología, las máquinas no mecánicas sofisticadas (como computadoras, etc.) y los instrumentos que dependen de física de materiales compleja para funcionar (como armas de fuego o explosivos) tienden a ser



poco fiables, especialmente en las Tierras Salvajes Espirituales de la Umbra Media, donde los principios de la Naturaleza, con N mayúscula, tienen prioridad sobre la vanidad de los hombres.

Sin embargo, las Maravillas funcionan perfectamente. Cualquier objeto que posea una Areté efectiva (ver ***La caja de juguetes*** en el **Apéndice II**) funciona en la Umbra, aunque los Dispositivos de alta tecnología podrían fallar en ciertas áreas concretas de los Otros Mundos que enfatizan la esencia de la naturaleza primordial. Así, la Servoarmadura Alanson de un Tecnócrata podría funcionar en los lugares en los que una Uzi dispara, pero podría fallar (o impedir por completo que el Tecnócrata entre) en lugares como la Tierra Hueca.

Beneficios y límites

Caminar de lado implica mancharse los pies, por decirlo así. A diferencia del viajero astral, incorpóreo y más limpio, un mago que camina de lado corpóreamente a través de la Celosía se vuelve parte de los Otros Mundos. Como resultado, puede visitar las Tierras Salvajes Espirituales de la Umbra Media, donde es esencial tener algún tipo de presencia física... algo que los viajeros astrales no pueden lograr a menos que construyan un cuerpo a partir de Quintaesencia (ver más adelante). Por desgracia, caminar de lado es Magia vulgar; la persona desaparece en la nada y ¡eso es claramente algo antinatural!

Aparte de los efectos mencionados antes, un personaje que camina de lado sigue siendo el mismo. No puede volar a menos que use Magia para conseguirlo, camina a los lugares a los que quiere ir y puede usar los objetos que posee, suponiendo que funcionen en el lugar al que va. Por otro lado, un viajero astral tiene algunas capacidades diferentes, tanto pros como contras...

Viaje astral

Para el viaje astral, una persona cae en un trance profundo, medita hasta que su consciencia sale de su cuerpo y proyecta su yo astral hacia su destino. Para ello normalmente se necesita Mente 4 o 5, aunque cierta Gente de la Noche y Durmientes con talento también pueden hacerlo. Mientras el cuerpo físico queda atrás sumido en un trance, el cuerpo astral se aleja volando, quedando atado al cuerpo mediante el *umbilicus argentus* o cordón de plata que une cuerpo y consciencia.

Un personaje astral puede viajar a la Periferia, viajar a través de la Umbra Alta o sobrevolar el mundo material si elige no entrar en la Umbra. Dado que es una consciencia, no un cuerpo físico, el viajero astral puede volar al igual que caminar. En cualquier caso, no puede afectar a objetos físicos ni ser afectado por ellos; sólo por espíritus y otras entidades astrales (momias, fantasmas, viajeros astrales, etc.). Puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para manifestarse en el mundo material durante un turno como una visión idealizada de su yo. Sin embargo, ni siquiera así puede interactuar con el mundo material excepto mediante la Magia.

Merece la pena mencionar que los tecnomantes, incluso los Tecnócratas, pueden usar el viaje astral. Para ellos no es nada místico, es *ciencia*, una tecnología de la mente en la que la propia consciencia sale de esta dimensión y entra en otra. Aunque estas hazañas no entran en la ciencia aceptada de los Durmientes (al menos por ahora), los científicos Iluminados comprenden que la mente trasciende el cuerpo. Aunque el concepto de alma podría resultarles absurdo, las técnicas del viaje astral son perfectamente aceptables para los técnicos de la mente.

Rasgos astrales

En términos de juego, un personaje que viaje en forma astral usa sus Rasgos Mentales y Sociales como si fueran Físicos. La Manipulación se convierte en Fuerza, Astucia en Destreza e Inteligencia en Resistencia. La Fuerza de Voluntad toma el lugar de los niveles de Salud, de modo que, cuando un personaje astral sufre daño, pierde puntos de Fuerza de Voluntad en vez de Salud. Se puede absorber daño contundente y letal con Inteligencia, pero no agravado, puesto que ataca al mago a un nivel esencial. Si un personaje astral pierde toda su Fuerza de Voluntad, su cordón de plata se rompe y queda desconectado de su cuerpo físico. A menos que pueda agarrar el cordón y regresar a casa pronto, se perderá (ver ***Ir a la deriva***, más adelante).

Posesiones

Normalmente, un viajero astral no puede llevar ninguna posesión material consigo. La forma astral básica está desnuda, aunque el viajero crea ropa imaginaria en torno a sí gastando un punto de Fuerza de Voluntad (sin embargo, eso no suele ser buena idea; ¡durante un viaje astral es mejor tener tanta Fuerza de Voluntad como sea posible!).

Ciertos objetos pueden seguir a la forma astral si han sido metafísicamente vinculados al mago mediante un ritual y un Efecto de Cardinal 2. En ese caso, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Areté, intentando conseguir al menos cinco éxitos. Un objeto vinculado puede viajar también a los reinos astrales, aunque si depende de física complicada para funcionar (como una pistola o una computadora), probablemente no funcione. En teoría, es imposible lograr esto con objetos cuya masa sea mayor que la del propio mago; sin embargo, la existencia de ciertos dispositivos astrales (como trenes fantasma y coches espectrales) hacen que esa teoría sea más bien debatible.

Como opción del Narrador, ciertas Maravillas de alto nivel (las que poseen un Areté efectivo de 5 o más) podrían tener su propia substancia astral. En ese caso, un mago viajero podría ser capaz de llevar una consigo. Un espíritu aliado o un familiar también podrían acompañar al viajero, suponiendo que posea el Trasfondo adecuado (ver el **Capítulo Seis**). Por lo demás, un viajero astral depende de sí mismo.

El cuerpo de luz de la estancia astral

El viaje astral simple (el que consigues usando Mente 4 sin más) no puede salir de la Umbra Alta, la Periferia o el mundo material. Para ir más allá, el viajero debe emplear el más sofisticado ritual de **estancia astral** (Mente 4 o 5 / Espíritu 3 / Cardinal 2).

Este acto de Magia de alto nivel permite al viajero proyectar su forma astral a cualquier estrato de los Otros Mundos "vivientes". El mago entra en un trance profundo, quedando indefenso, y teje con energía Cardinal un cuerpo de luz metafísico que duplica su cuerpo terrestre a partir de efimeria y energía Quintaesencial. Una vez el cuerpo está completo, el viajero puede usarlo para caminar de lado llevando su consciencia con él.

En este caso, el cuerpo astral tiene sus Atributos Físicos, Sociales y Mentales y sus niveles de Salud habituales. Sin embargo, si ese cuerpo perdiese todos sus niveles de Salud, el cuerpo se desintegraría y la conciencia se encontraría a la deriva en la Umbra… un destino poco apetecible.

El cordón de plata

El místico *umbilicus argentus* que conecta a un viajero astral con su forma física es tan fuerte como lo sea su Voluntad Iluminada. Para cortarlo, un atacante debe quebrar la voluntad del viajero reduciendo a cero su Fuerza de Voluntad o probando su superioridad mediante fuerza bruta metafísica.

Cortar un cordón de plata es difícil. En términos de juego, se requiere Mente 5 y un ataque físico directo dirigido a desconectar el cuerpo de la mente. Es una tirada enfrentada en la que el atacante intenta obtener más éxitos que el adversario; la Fuerza de Voluntad del objetivo es la dificultad de ambas tiradas. Obviamente, una persona con una fuerte voluntad podrá romper la conexión de un oponente débil con más facilidad que la de uno cuya Fuerza de Voluntad sea igual o mayor que la suya propia.

Un viajero cuyo cordón astral quede cortado sigue teniendo su forma astral. Puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para agarrar al vuelo el cordón que se aleja y volver a su cuerpo físico. De otra forma, queda desconectado… y a la deriva.

Ir a la deriva, faros astrales y espíritus aliados

Un viajero astral que muere dispone de un corto período de tiempo para volver a su cuerpo antes de que la consciencia quede a la deriva y el cuerpo comience a sufrir daños. En términos de juego, tiene hasta una semana por punto de Fuerza de Voluntad permanente; después, su consciencia se disipa en la Umbra Alta y básicamente se pierde para siempre.

Para encontrar el camino de vuelta a su cuerpo, el jugador del mago perdido debe hacer una tirada de Astucia + Ocultismo a dificultad 9. Cada tirada refleja seis horas de búsqueda infructuosa. Diversos obstáculos (carceleros umbrales, tormentas astrales, etc.) pueden interferir en la búsqueda, aunque, dado que la consciencia carece de cuerpo al que atacar, básicamente va vagando a la deriva por los Otros Mundos.

Para atraer la atención de un viajero a la deriva y conducirlo hasta su cuerpo, un aliado en el mundo material puede utilizar un hechizo de **faro astral**. En términos de juego, para ello se requiere un Efecto de Cardinal 2 / Mente 2. El faro dura un día por éxito y concede al viajero perdido la capacidad de tirar Percepción + Ocultismo (o Astucia + Meditación, Percepción + Meditación o Astucia + Ocultismo, lo que sea mejor) para encontrar el camino de vuelta. La dificultad de esa tirada es 9 menos los éxitos obtenidos por el aliado; así, si un aliado obtiene cuatro éxitos, por ejemplo, la dificultad de la tirada del viajero sería 5.

Si el viajero tiene el Trasfondo Tótem o Familiar, entonces esa entidad puede intentar guiarlo de vuelta. En ese caso, el viajero tira Percepción + el Trasfondo apropiado a dificultad 9 menos la puntuación en el Trasfondo (por ejemplo, Tótem 3 haría que la dificultad fuese 6). En cualquier caso, la travesía de un alma astral perdida hasta su cuerpo debería implicar narración e interpretación vívidas relacionadas con el aspecto cósmico de **Mago** y la identidad de una persona Despertada (ver ***Búsquedas*** en el **Capítulo Siete**).

Un alma a la deriva con Magia suficiente puede intentar poseer un cuerpo diferente. En ese caso, el viajero debe usar un Efecto de Mente 4 y superar la Fuerza de Voluntad del objetivo (ver la descripción de la Esfera Mente en el **Capítulo Diez**). Si el cuerpo vive al otro lado de la Celosía respecto al viajero, entonces tendrá que ser capaz de verlo (Espíritu 2) para poder intentar poseerlo.

La carne

A menos que use Correspondencia 2 para permanecer en contacto con la carne que ha dejado atrás, un viajero proyectado astralmente no puede sentir su cuerpo. Con suerte, estará

escondido en un lugar seguro, protegido por aliados, guardias, puertas cerradas, etc. Mientras el viajero está lejos, el cuerpo físico es vulnerable prácticamente a todo. Continúa viviendo en un sentido biológico, pero está cerebralmente muerto a todos los efectos. Si la consciencia astral se pierde, cae en coma... y, a menos que haya alguien cerca que se ocupe de él, acaba muriendo de sed **(para encontrar las reglas, ver *Hambre y sed* en la sección de *Peligros ambientales*, pág. 435-436)**.

Beneficios y límites

En muchos aspectos, el viaje astral es la forma ideal de exploración. El yo astral, inmune a la Tormenta de Avatares, puede volar desde el mundo físico hacia la Penumbra, la Vulgata y los Reinos Astrales Superiores. Un viajero suficientemente capaz (Mente 5) puede incluso saltar más allá del Horizonte y aventurarse en la Umbra Profunda. El viaje astral es la forma natural de entrar en Maya y el método principal de ingreso en la Red Digital. Además, al contrario que caminar de lado, el viaje astral normalmente es coincidente. A menos que el viajero cree un cuerpo de luz, lo único que vería un testigo es al viajero sumido en un profundo trance meditativo. Aun así, esas travesías implican peligros y limitaciones inherentes.

Los peligros ya se explicaron antes. Por lo que se refiere a los límites, un viajero no puede explorar la Umbra Media más allá de la Penumbra a menos que use el método de la estancia astral y se cree un cuerpo de Quintaesencia. No puede ir a la Umbra Baja a menos que, en cierto sentido, muera. Y, aunque puede atravesar un portal y entrar en un Reino del Horizonte en forma astral, está confinado en los límites que tendría normalmente en el mundo material.

A nivel metafísico, el viaje astral rompe la unidad de esa persona como un yo completo. Durante el vuelo astral, la mente y el cuerpo se convierten en entidades claramente diferenciadas y ese hecho puede afectar al cerebro cuando vuelva a ser el mismo en el mundo material. En cierto modo, esto cultiva el ideal de distanciamiento que ciertos magos y filósofos aprecian; por otro lado, puede hacer que alguien resulte distante e impersonal. Al desconectar su cuerpo de su mente (posiblemente su alma también), el viajero puede enfrentarse a preguntas existenciales que no son fáciles de responder, ni en este mundo ni en ningún otro.

La estancia agama

Y luego está ese sitio en el que tienes que estar literalmente muriendo para poder entrar. Como se ha mencionado ya, alguien que viaje a la Umbra Baja debe estar muriendo o muerto de alguna manera para entrar en las Tierras de las Sombras. Incluso en ese caso, dependiendo de la situación metafísica, podría no haber mucho que ver allí. Aunque es posible que las Tierras de las Sombras hayan sido reconstruidas durante los últimos trece años incluso si efectivamente *hubo* un titánico Maelstrom, puede que los magos vivos aún tengan prohibida la entrada a los Reinos Muertos. Debido a ese asunto de la bomba nuclear espiritual, podría tener sentido mantener el veto a los vivos.

Muertos vivientes

Un mago que emplee el ritual estancia agama (suponiendo que aún funcione) debe usar una combinación de Entropía 4 / Espíritu 3 / Vida 2 para atravesar la Celosía él mismo (el ritual Agama Re) o Entropía 4 / Espíritu 4 / Vida 3 para enviar a otra persona y mantenerla suficientemente atada al mundo de los vivos como para que pueda regresar (el ritual Agama Te). Considerando que la estancia es una forma tradicional y efectiva de iniciar a los magos Chakravanti (y, bajo otros nombres, también a chamanes de otras tradiciones culturales), recomendamos que los Narradores sigan permitiendo la existencia de las cortas experiencias sagradas iniciáticas incluso aunque los viajes más largos ya no sean posibles.

En esencia, una estancia agama divide el alma del mago entre los mundos de los vivos y de los muertos y mantiene el cuerpo vivo sólo hasta el punto necesario para poder regresar a la realidad material. Aunque no hay cordón de plata que conecte los dos aspectos del ser del viajero (al contrario que en el viaje astral), el personaje que viaja se convierte en efimeria fantasmal en las Tierras de las Sombras y en un cuerpo clínicamente muerto (aunque no muerto *del todo*) en el mundo material. Como se menciona en el **Capítulo Cuatro**, es un viaje extremadamente peligroso y muchos viajeros no regresan nunca. Ese aspecto peligroso es parte vital de la estancia. Después de todo, si fuera *fácil* no sería un acontecimiento tan transformador.

Rasgos Agama

Ese cuerpo espiritual, normalmente llamado *Corpus*, posee diez niveles de Salud y a veces presenta características del Avatar del mago, al igual que de su yo físico. Así, un mago en estancia puede parecer una combinación de su persona física normal y su Yo Despertado metafísico... lo que puede ser una experiencia reveladora e ilustradora, aunque terrorífica.

La Magia de la Esfera Vida no significa nada para un Corpus, dado que la vida del viajero se quedó en su forma física. Así, si sufre daño en esta forma, sólo podrá curarlo la Magia de Espíritu 3. Los verdaderos fantasmas pueden sentir la chispa de la vida en el viajero con una tirada de Percepción + Consciencia (o, para los Umbroles, una tirada de Gnosis) a dificultad 6. Esa chispa de vida hace que el viajero resulte muy atractivo por muchas malas razones. Ciertos fantasmas querrán hacer tratos con el viajero, otros intentarán corromper o comerse su espíritu y el resto querrá destruirlo sólo por ser algo que ellos nunca podrán volver a ser: entes *vivos*.

Al contrario que las cosas vivas, un fantasma o Corpus no sufre penalizaciones por heridas; después de todo, no tiene cuerpo físico, de modo que no puede lesionarse físicamente. Sin embargo, un viajero que pierda todos sus puntos de Corpus sufre dos terribles consecuencias: un punto permanente de ***Jhor*** **(*Resonancia de muerte*, ver el Capítulo Diez, pág. 560-561)** y un Tormento.

El Tormento

Un Tormento, básicamente una Búsqueda en el Inframundo, pone sobre la mesa los mayores miedos del viajero y después lo empuja a través de un laberinto de horrores extraídos de su propia psique. El viajero, dividido entre un yo-Avatar impotente (privado de la mayor parte de sus características más poderosas, si no todas) y un yo-víctima desnuda, se enfrenta a las encarnaciones de sus pesadillas más íntimas, incluido un yo-torturador que proviene de los elementos reprimidos del mago. Todo lo que teme, odia o intenta no reconocer acerca de sí mismo es parte del Tormento. Durante el transcurso de esa tortura intemporal es empujado lejos de la Ascensión hacia la desesperación. A menos que saque a relucir los aspectos más compasivos y llenos de determinación de su personalidad, la pesadilla podría consumirlo.

Reglas opcionales: La Tormenta de Avatares

Como se ha revelado en los capítulos anteriores, las conmociones metafísicas a partir de 1999 convierten el paso entre mundos en un lugar peligroso para los magos. Los destrozados Avatares de almas muertas desgarran los Patrones de viajeros humanos. Aunque los espíritus y los monstruos cambiaformas aparentemente pueden cruzar la Celosía sin problemas, los magos que caminan de lado sufren un daño devastador... y, cuanto más poderoso sea el mago, ¡más severo puede ser el daño!

¿Aún existe la Tormenta de Avatares, ha amainado desde entonces o, para empezar, nunca ocurrió? Eso es asunto tuyo. Sin embargo, si quieres que mantenga su fuerza, se aplican las siguientes reglas opcionales:

- **Vientos lacerantes:** Cuando un mago entra en la Umbra caminando de lado, feroces vientos erosionan su Avatar con aullantes fragmentos de almas perdidas. El efecto se sigue aplicando incluso aunque se limite a alcanzar la Umbra. El jugador tira su Paradoja permanente + Areté contra dificultad 6; cada éxito causa un nivel de Salud de daño agravado debido al aullante vendaval que hace jirones su forma efimérica y abre heridas en su carne.

  Si el Narrador decide que la Tormenta de Avatares está remitiendo, pero no se ha disipado por completo aún, el daño puede ser letal o contundente. En cualquier caso, es automático a menos que el viajero se haya protegido de alguna forma de sus efectos.

- **Protección corporal:** Los métodos Mágicos para protegerse del daño agravado, y quizá también los mundanos, podrían ayudar a un viajero a absorber el daño de la Tormenta de Avatares. La Magia de la Esfera Vida, una armadura Tecnomágicamente mejorada, la protección que otorgan Maravillas, etc. podrían sumarse todas a la tirada de absorción de un personaje. Sin embargo, dado que el daño es *meta*físico, el Narrador decide si una armadura *normal* puede proteger a alguien o no. ¿Puede el kevlar detener esquirlas de almas enfurecidas o éstas lo atravesarán sin más? La respuesta depende del juicio del Narrador.

- **Daño a los hechizos que cruzan la Celosía:** Como se ha dicho antes, un mago que trate de situar un hechizo dentro de la Celosía (como una protección con Espíritu 4) puede recibir daño de la Tormenta. Un Efecto diseñado para atravesar la Celosía (como un mensaje enviado con Mente) se distorsiona cuando atraviesa la Tormenta; el Narrador tira el daño habitual de los vientos lacerantes basado en el Areté del invocador y cada éxito elimina uno de los de la tirada original (por ejemplo, a un mensaje enviado con Mente y tres éxitos que sufre dos niveles de daño al atravesar la Tormenta sólo le quedaría un éxito y quedaría distorsionado respecto a su intención original).

  Los Efectos de bajo nivel de la Esfera Espíritu, como los que permiten a los magos ver espíritus o contactar con ellos, son inmunes al daño o la distorsión de la Tormenta, aunque los magos que entran en la Umbra caminando de lado para usarlos sufren el daño habitual. Además, los Efectos que sólo viajan una corta distancia (digamos, un rayo invocado en la Umbra desde el mundo físico) llegan más o menos intactos; sin embargo, los Efectos de larga distancia pueden quedar muy alterados o perderse por completo.

- **Daño a las Maravillas:** Las Maravillas encantadas también sufren daño. En este caso, tira el Areté del objeto que cruza la Celosía y aplica el daño como más arriba. Si el objeto recibe más daño que el doble de su Areté, la Maravilla queda destruida por la Tormenta. Un espíritu vinculado a un Fetiche puede escapar ileso tanto del objeto como de la Tormenta... pero si había sido vinculado contra su voluntad, el mago podría encontrarse con un problema completamente *nuevo*.

  Para más detalles sobre las ***Maravillas***, ver el Trasfondo que lleva ese nombre en el **Capítulo Seis** y ***La caja de juguetes*** en el **Apéndice II**.

- **Inmunidad espiritual:** Las entidades espirituales, los cambiaformas entre la Gente de la Noche y los hechiceros no Despertados no resultan afectados por la Tormenta de Avatares. Aunque cruzarla duele un poco (como una ducha demasiado fría o demasiado caliente), esos seres no sufren daño como los magos Despertados.

- **Inmunidad astral:** Los viajeros que emplean Mente 4 o 5 para proyectar su consciencia astral pueden evitar la Tormenta. Sin embargo, este método sólo sirve para entrar en la Umbra Alta, no en reinos del Horizonte ni en la Umbra Media y Baja. Además, estos viajeros tienen un cordón de plata que los conecta con sus cuerpos terrenales; si se corta ese cordón, el viajero probablemente se perderá (para más detalles, ver el apartado ***Viaje astral***).

- **Sendas de los Wyck:** Las Sendas de los Wyck están libres de los efectos de la Tormenta de Avatares para las pocas personas que las conocen y pueden orientarse en ellas. Sin embargo, quienes se pierden en ellas pueden encontrarse en mitad de la Tormenta... o peor aún, en algún lugar más allá del entendimiento incluso del más sabio de los Verbena.

- **Escudo del alma:** Los magos que poseen los Trasfondos ***Familiar*** o ***Tótem*** pueden pedirles un favor a sus compañeros... el favor de transportarlos ilesos a través de la Tormenta. En este caso, el mago crea lo que se conoce como **Escudo del Alma** (un hechizo de Cardinal 3 / Espíritu 2) entre él mismo y su espíritu aliado. Si se invoca con éxito, el Escudo disfraza el espíritu del mago con el aspecto de su compañero espiritual. Con el Escudo levantado, el mago sólo sufre daño de su Rasgo Paradoja, no de su Areté. Naturalmente el espíritu en cuestión debe estar bien dispuesto hacia el mago en ambos extremos de la travesía; si no, el resultado puede ser más bien doloroso.

- **Evitarla con sangre:** Hablando de dolor, la aborrecible ceremonia del **Puente de Sangre** (Espíritu 4 / Cardinal 3) fuerza a un espíritu a servir de protección. En esencia, el mago engaña a la Tormenta de Avatares llenando al espíritu con su Quintaesencia y usándolo como cebo cuando camina de lado. En términos de juego, para ello se requiere al menos un éxito en una tirada por cada punto en el Trasfondo Avatar del mago y poner toda la Quintaesencia del mago en el espíritu antes de lanzarlo a través de la Celosía como un pequeño piscolabis para la Tormenta de Avatares. Este comportamiento se considera *extremadamente* descortés y podría hacer que el mago acabase en la lista negra de otros magos y de los espíritus aliados de la desafortunada entidad.

Reglas opcionales: La Tormenta de Avatares (continuación)

- **Guardián de la Tormenta:** El Mérito ***Guardián de la Tormenta***, un muy infrecuente pero valioso don innato descrito en el **Apéndice II**, refleja la inmunidad total a los efectos de la Tormenta de Avatares. Ver la descripción para más detalles.
- **Desuello del alma:** Obtener un fracaso en la tirada al caminar de lado a través de la Celosía hace que el mago se quede atrapado a medias entre el mundo material y la rugiente Tormenta de Avatares. El viajero permanece atascado hasta que alguien tire de él en una dirección u otra. Por cada turno que permanezca en este infierno tras la tirada inicial, el viento le arranca un punto del Trasfondo Avatar. Si pierde todos los puntos más uno, a todos los efectos sufre el Gilgul a menos que encuentre una forma de sanar su espíritu. El mago podría ser capaz de someterse a una Búsqueda para recuperar los trozos perdidos de su alma, pero hasta entonces la Tormenta lo deja espiritualmente tullido.
- **Silencio:** Un mago que sufre más de cuatro niveles de Salud de daño a causa de la Tormenta podría tener que hacer una tirada de Fuerza de Voluntad para no caer en el Silencio debido al trauma. La dificultad de la misma sería 3 + la cantidad de daño que el mago sufre por la Tormenta. Si cae a Incapacitado, el Silencio es automático, un refugio frente al horrible tormento de su alma. Para más detalles, ver ***Silencio*** en el **Capítulo Diez** **(pág. 554-561)**.

Tormentas Errantes

Aunque lo peor de la Tormenta de Avatares se haya convertido en recuerdos angustiosos, hay Tormentas Errantes ocasionales que se desplazan por los reinos en momentos inoportunos. En esas situaciones, una nube turbia de voces que gritan y caras torturadas aparece en la distancia y fluye por el paisaje reordenando las cosas de forma caótica y a menudo terrorífica. Por razones obvias, todos y cada uno de los que se encuentren cerca deberían correr para buscar un refugio o sufrir las consecuencias.

Los efectos completos de quedar atrapado en una Tormenta Errante se dejan a la retorcida imaginación del Narrador, pero deberían incluir el tipo habitual de daño (quizá reducido a letal por razones de supervivencia), la capacidad de causar Silencio y la aniquilación cierta de los puntos de referencia del paisaje. La Tormenta de Avatares (en todas sus formas), una horrible encarnación de la corrupción metafísica, cambia totalmente las expectativas y rompe cualquier predictibilidad.

Respecto al sistema, un Tormento es una Búsqueda con la mayor intensidad que permita tu grupo y los límites de éste (ver ***Búsquedas*** y ***Desencadenantes, límites y fronteras*** en el **Capítulo Siete**). Aunque sólo haya un personaje implicado, otros jugadores pueden adoptar los roles de atormentadores en la ordalía. Si el personaje consigue mantenerse firme en su visión de integridad y Ascensión, tanto el Tormento como la estancia agama acaban cuando el viajero regresa a su cuerpo vivo. Si flaquea o falla, el jugador debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 9. El éxito lo devuelve a su cuerpo en un estado de pánico profundo o desesperación, mientras que un fallo hace que vuelva con un punto menos de Areté (después de todo, ha fallado en una prueba importante), un punto adicional de Jhor y posiblemente otros efectos duraderos (ver ***Defectos*** en el **Apéndice II**). Un fracaso en esta tirada hace que el personaje se convierta en un monstruo consumido por el Olvido, posiblemente un Nefando, o en un demonio espectral. Sin embargo, sólo deberían sufrir este destino los personajes cuya alma ya vacilase antes y cuyo jugador sea capaz de encajar perder a su mago o interpretar la corrupción. Una mala tirada no debería aniquilar a un personaje.

Posesiones

Un mago no lleva nada consigo en una estancia agama. Si esto incluye la ropa o no es decisión del Narrador, aunque los fantasmas *sí* tienden a manifestarse llevando ropa, sea aquélla con la que murieron o alguna otra vestimenta significativa, como un vestido de boda o un uniforme militar. En cualquier caso, esas ropas son proyecciones de la imagen de sí mismo de la persona, no objetos materiales. No hay cosas útiles en los bolsillos a menos que los objetos hayan sido imbuidos de energía entrópica con un Efecto de Entropía 3 y luego vinculados al mago con un ritual de Cardinal 2, como se explicó ya en el apartado ***Viaje astral***.

Viaje agama más allá del Inframundo

Aunque pocos magos son capaces de realizar esta hazaña, es posible que un viajero agama viaje de la Umbra Baja a otros estratos. Para lograrlo se requiere Magia poderosa (Entropía 5 / Espíritu 5 más los requisitos agama habituales) que pueda abrir un portal entre las Tierras de las Sombras y la Umbra Media o una proyección astral de alto nivel (Entropía 5 / Mente 5 más los requisitos agama habituales) que pueda elevar la consciencia muerta de las Tierras de las Sombras a la región Vulgata de la Umbra Alta.

Nótese que *sólo* un viajero en estancia agama puede cruzar de la Umbra Baja a otros estratos; un viajero de la Umbra Media o un visitante de la Umbra Alta astral *no pueden* descender a los Reinos de los Muertos a menos que hayan fenecido. Las únicas posibles excepciones son Adelgazamientos, portales y el Árbol del Mundo, todos los cuales (según las leyendas) pueden llevar a una persona viva a los Reinos de los Muertos.

Beneficios y límites

Quizás, los mayores beneficios de una estancia agama sean el conocimiento de sí mismo y la profundización en el entendimiento de la mortalidad. Es un viaje arriesgado y morboso que deja parte de las Tierras de las Sombras alojada en la psique del viajero. Desde la Tormenta de Avatares, esa travesía ha forzado a los visitantes a enfrentarse a la muy real posibilidad de morir permanentemente. Al contrario que un viajero astral, alguien que visite la Umbra Baja no tiene protección alguna contra los lacerantes vientos de la Tormenta. De hecho, ésta, si todavía brama, podría exhibir sus aspectos más escalofriantes en el reino

en el que tuvo su origen. El Inframundo impone también ciertos límites a los magos que lo visitan y sus Artes. Para más detalles, ver ***Magia en los Otros Mundos*** más adelante.

Incluso para quienes tienen éxito, un viaje a la Umbra Baja es una mirada horrible al fatalismo cósmico. Con o sin Tormenta, Tormento u otros horrores aullantes, esos viajes marcan al viajero de formas que no puede comprender hasta que se ha enfrentado a ellos y ha regresado.

Viajar entre estratos

Portales, Puentes Lunares y otros pasajes permiten a los viajeros desplazarse de un lugar a otro dentro de los Otros Mundos. Los viajeros humanos a menudo necesitan que un espíritu aliado les abra los Puentes Lunares, puesto que esos caminos no están pensados para los pies humanos, especialmente en los tiempos actuales.

Si un viajero desea cruzar de la Umbra Alta a la Media sin usar un portal o Puente, necesitará volver a la Penumbra, trepar por la Urdimbre o encontrar el Árbol del Mundo (o el Monte Qaf), que supuestamente se extiende por todos los estratos del universo.

En cualquier caso, un viajero que se dirija hacia la Umbra Alta sólo puede elevarse hasta las Cortes y los Más Allás a menos que haya adoptado forma astral. Un personaje que haya caminado de lado o haya subido desde el Inframundo no puede ascender hasta los Chapiteles y las Epifamias excepto mediante proyección astral o la forma corporal de la estancia astral.

Trepar de mundo a mundo

Escalar por el Árbol del Mundo o la Urdimbre es una empresa exigente y arriesgada. Un viaje así debería ser una aventura por sí misma durante la que diversas criaturas espirituales (Arañas de la Urdimbre, titánicos espíritus insecto, criaturas gigantes, Perdiciones, etc.) interfieren en la escalada. Respecto a las reglas, la hazaña debería implicar muchas tiradas de Destreza + Atletismo y Percepción + Cosmología con horribles consecuencias para los fallos o fracasos: caídas de pesadilla, desvíos a otros reinos, vértigo cósmico, etc.

Según la leyenda, las Sendas de los Wyck y los corredores que hay "entre las bambalinas del universo" también conducen a casi cualquier sitio que esté al alcance de la Tierra. Si esa afirmación es verdad... y si es cierto el rumor de que ambas cosas son lo mismo... es algo que se deja a la decisión del Narrador.

Entrerreino, el Árbol del Mundo y el Monte Qaf

En el **Capítulo Cuatro** se describe el legendario Entrerreino, en el cual se levanta el Tronco Anciano, o Árbol del Mundo, y desde el que extiende sus ramas hacia los Tres Mundos. Ciertos relatos relacionan el Árbol con el Monte Qaf, el centro del universo, aunque se supone que el Monte Qaf también se encuentra dentro de la Red Digital (¡malditas metafísicas en conflicto...!). Según las leyendas, una persona puede escalar el Árbol del Mundo o el Monte Qaf, pero para *trepar*, primero hay que *encontrarlos*.

Entrerreino, de naturaleza intrínsecamente primigenia, podría permanecer oculto para todos los viajeros excepto los más primitivos: cambiaformas, chamanes, brujas, monjes ascetas, seguidores de religiones primitivas y otros mortales cuyos lazos con la naturaleza no han sido manchados por la tecnología moderna. En términos de juego, para localizar Entrerreino se requiere una aventura que probablemente comience con varias tiradas de Percepción + Enigmas o Percepción + Empatía cuando los viajeros intenten percibir el ambiente del entorno. SI (un condicional *bien grande*) esos viajeros consiguen encontrar el arco iris y atravesar sus coloridos bordes, podrían ser capaces de trepar por el Árbol (o si aparece en forma de Monte Qaf, la montaña) hacia otros reinos y capas de la Umbra. Sin embargo, incluso en ese caso sólo serán capaces de alcanzar las Cortes o descender hasta las Tierras de las Sombras. Puede que el Árbol se extienda más hacia arriba y hacia abajo, pero los mortales siguen estando limitados por su defectuosa naturaleza innata.

Encontrar el camino

Todos los estratos de la Umbra desafían la geografía normal. Sus sendas y sus puntos de referencia cambian de formas impredecibles y los viajes son cuestión de *instinto* más que de *memoria*.

En términos de juego, alguien que viaje por los Otros Mundos usará las siguientes reservas cuando intente orientarse en estos desconcertantes paisajes umbrales:

- **La Penumbra:** Como en viajes por el mundo material.
- **La Umbra Alta:** Inteligencia + Cosmología en la mayor parte de las zonas, Inteligencia + Enigmas en las Epifamias. En la Umbra Alta, el viajero *concibe* su camino.
- **La Umbra Media:** Percepción + Cosmología en las Tierras Salvajes Espirituales, Astucia + Enigmas en los reinos. En la Umbra Media, el viajero *siente* su camino.
- **La Umbra Baja:** Astucia + Enigmas u Ocultismo. En la Umbra Baja, el viajero *descifra* su camino.
- **La mayor parte de los reinos:** Atributo Mental + Cosmología o Enigmas o, en los reinos naturales, Atributo Mental + Supervivencia.
- **Antiguos Caminos o Sendas de los Wyck:** Percepción + Supervivencia, más al menos dos dados en Cosmología, Enigmas o ambas cosas y el trasfondo necesario (es decir, entrenamiento intenso en brujería o chamanismo) para entender las Sendas.

Estos métodos de navegación difieren en algunas cosas de los presentados en **The Infinite Tapestry** y **El Libro de los Mundos: Más Allá de las Barreras**. Si lo prefieres, usa los sistemas antiguos.

Para otras rutas y formas de viajar, ver el **Capítulo Cuatro** y la sección ***Red Digital***.

Regla opcional: Los Verbenae y los Antiguos Caminos

La Tradición Verbena se formó en gran parte a causa de las Sendas de los Wyck. Los fundadores de ese grupo, Nightshade y William Groth, usaban los Antiguos Caminos para viajar hasta tierras ignotas y traer de vuelta a magos de regiones distantes. El Concilio de las Nueve nació como resultado, de modo que esas Sendas se consideran un legado sagrado de esa Tradición pagana. A los miembros fiables (es decir, gente que ha pasado varios años en el grupo y cuyas hazañas han hecho que sean considerados más que iniciados) se les enseñan los secretos de las Sendas y ellos juran defenderlos con sus vidas.

Gracias a los secretos que la Tradición y sus enseñanzas les han confiado, los personajes Verbena (y *sólo* aquéllos que han recibido entrenamiento de la Tradición Verbena y se han



ganado su confianza) pueden usar Correspondencia 1 para localizar una entrada a los Antiguos Caminos cerca de un Nodo. Si en la zona hay una Senda, es posible localizarla superando una tirada de Areté que se hace como parte de la búsqueda de la entrada. En este caso, la dificultad de la tirada es la puntuación de la Celosía local, no la dificultad de un Efecto coincidente de primer Rango. Es más difícil encontrar entradas en lugares muy tecnológicos, suponiendo que esas entradas existan siquiera.

En muchas zonas *no hay* entradas que encontrar, ni siquiera cerca de Nodos. Las Sendas son escurridizas, especialmente en esta época de menguante misticismo y dominada por la tecnología. Algunas Sendas no conducen a ninguna parte; avanzan unos metros, quizás, antes de llegar a su final en una maraña de espinas, una pared de piedra o un precipicio. El Narrador decide si los Antiguos Caminos que encuentra un personaje llevan a algún lugar útil o no. Aun así, una tirada muy buena (tres éxitos o más) debería proporcionar una Senda con alguna importancia.

Como se mencionaba en el **Capítulo Cuatro** (pág. 86), los Viejos Caminos pueden encontrarse en y conducir a zonas urbanas igual que a territorios salvajes. Dicho esto, tienden a preferir la naturaleza primitiva a las construcciones tecnológicas. En muchos sentidos, es como si las Sendas fueran cosas vivas que no quieren que nadie las encuentre salvo sus antiguos cuidadores, de modo que, por decirlo una vez más, esta *regla opcional* se aplica sólo a los brujos Verbena que han aceptado ese vetusto papel y de los que se cree que protegerán esos Antiguos Caminos de los intrusos potenciales.

Aclimatación

De acuerdo a otra *regla opcional* que tiene sus raíces en la metatrama de la Venganza, los magos que pasan mucho tiempo en los Otros Mundos tienen que reajustarse, o *Aclimatarse*, al mundo material después de haber estado fuera durante un tiempo. Hasta que acabe de adaptarse de nuevo a la realidad terrenal se sentirá fuera de lugar e incómodo, como si estuviera manteniendo el equilibrio entre dos mundos pero sin ser parte de ninguno de los dos por completo.

En términos de juego, un viajero que no tenga el Mérito Afinidad Umbral sufre penalizaciones a las tiradas cuando regresa a la Tierra. Cuanto más largo sea el viaje, mayor es la penalización y el tiempo de recuperación, como se indica en la ***tabla Períodos de aclimatación***. Todos los detalles sobre Afinidad Umbral se encuentran en el **Apéndice II**.

Antes de la aparición de la Tormenta de Avatares, la aclimatación no era realmente un problema. Sin embargo, incluso aunque no se aplique la metatrama de la Venganza, el Narrador podría imponer una penalización de +1 a las acciones físicas en la Tierra durante varios días después de un viaje largo a los Otros Mundos. Nuestro mundo puede resultar emocional y físicamente desorientador cuando has pasado un tiempo en otra parte (físicamente, como en una larga caminata por las tierras salvajes; mentalmente, como estar inmerso en una larga sesión de un juego de rol; o espiritualmente, viajando por los Otros Mundos durante algún tiempo).

Períodos de aclimatación

Viaje	Penalizaciones
Hasta una semana	Ninguna, excepto leve desorientación.
De dos a tres semanas	+1 a las dificultades de las acciones físicas; dura uno o dos días.
De cuatro a cinco semanas	+1 a las dificultades físicas y +1 a la dificultad de toda la Magia de Patrones (Esferas de Fuerzas, Materia y Vida) durante uno o dos días.
De seis a siete semanas	+2 a las dificultades físicas durante dos días; después desciende a +1 durante una semana; +1 a la dificultad de toda la Magia de Patrones durante tres días.
De ocho a nueve semanas	+2 a todas las dificultades físicas durante cuatro días; después desciende a +1 durante una semana; +1 a la Magia de Patrones durante una semana.
10 semanas o más	+3 a la dificultad de las acciones físicas durante cuatro días; +2 durante la semana posterior y +1 durante otra semana más; +2 a la dificultad de toda la Magia de Patrones durante 3 días, luego +1 durante una semana.

Desconexión y Descarnamiento

A menos que tengan sangre de cambiaformas, los seres humanos sólo poseen tenues lazos con los Otros Mundos. Con el tiempo, sus vínculos con el mundo material comienzan a desvanecerse. Un viajero que no regrese a casa en un período de tiempo dado quedará cada vez más desconectado de la Tierra y se convertirá poco a poco en sustancia espiritual. Una vez ocurre esto, el viaje es sólo de ida. Muchas entidades espirituales comenzaron supuestamente su existencia como seres humanos que perdieron el contacto con sus vidas pasadas y se convirtieron en habitantes errantes de la Umbra (ver ***Descarnamiento y Adaptación al Vacío*** **en el Capítulo Cuatro, pág. 88-89**).

¿Cuánto tarda el proceso? Depende del viajero y de la metatrama. Antes de la Tormenta de Avatares una persona normal podía pasar entre uno y cuatro meses en los Otros Mundos, dependiendo de sus lazos con el mundo mortal y la naturaleza de su viaje. Sin embargo, los magos excepcionalmente primitivistas podían errar por las Tierras Salvajes Espirituales hasta un año sin perder sus vínculos con el mundo material.

En la metatrama de la Venganza, el trastorno de los mundos hace que el tiempo se acorte. Si usas este elemento de la metatrama en tu crónica, el viajero puede pasar hasta tres ciclos lunares (tres meses) en los Otros Mundos. Después, pierde el contacto con su antiguo hogar y se une a las huestes de Umbroles, posiblemente convertido en un extraño fantasma de su yo anterior. Si la Tormenta de Avatares no ocurrió o sus efectos se han disipado durante el tiempo pasado, entonces se aplican las antiguas reglas para la desconexión.

Reinos del Horizonte y la Venganza

Esta desconexión espiritual queda suspendida en los Reinos del Horizonte. Una persona puede vivir durante años en un Reino del Horizonte y luego regresar al mundo material... quizá sintiéndose algo insegura, pero siendo todavía humana (ver ***Períodos de aclimatación*** más arriba).

Sin embargo, en la metatrama de la Venganza, la Tormenta de Avatares corta los lazos de la mayoría de los Reinos del Horizonte y los Constructos dejándolos fuera de la realidad material. Las personas de esos reinos, aisladas de su antiguo mundo, se convierten en espíritus Descarnados, todavía conscientes, pero no humanos, desterrados del mundo mortal por la Tormenta. Posiblemente, su extraña mezcla de mortalidad Despertada y esencia espiritual Descarnada los haga vulnerables a la Tormenta, que normalmente no afecta a los espíritus. En cualquier caso, esa gente se ha perdido. Ahora puebla los Reinos Fantasmales y son literalmente sombras de su anterior yo.

Una vez más, la verdad que se esconde tras esa situación depende tu crónica. Quizá la Tormenta *sí* llegó, *sí* separó los reinos de la Tierra y sus habitantes *sí* se convirtieron en espíritus. O quizá no, quizá Horizonte aún está intacto y los antiguos Maestros son aún completamente humanos. Quizá sucedió y esa gente se ha perdido, pero desde entonces han surgido nuevos reinos. Al final, la única forma de saberlo es averiguarlo por ti mismo.

Magia en los Otros Mundos

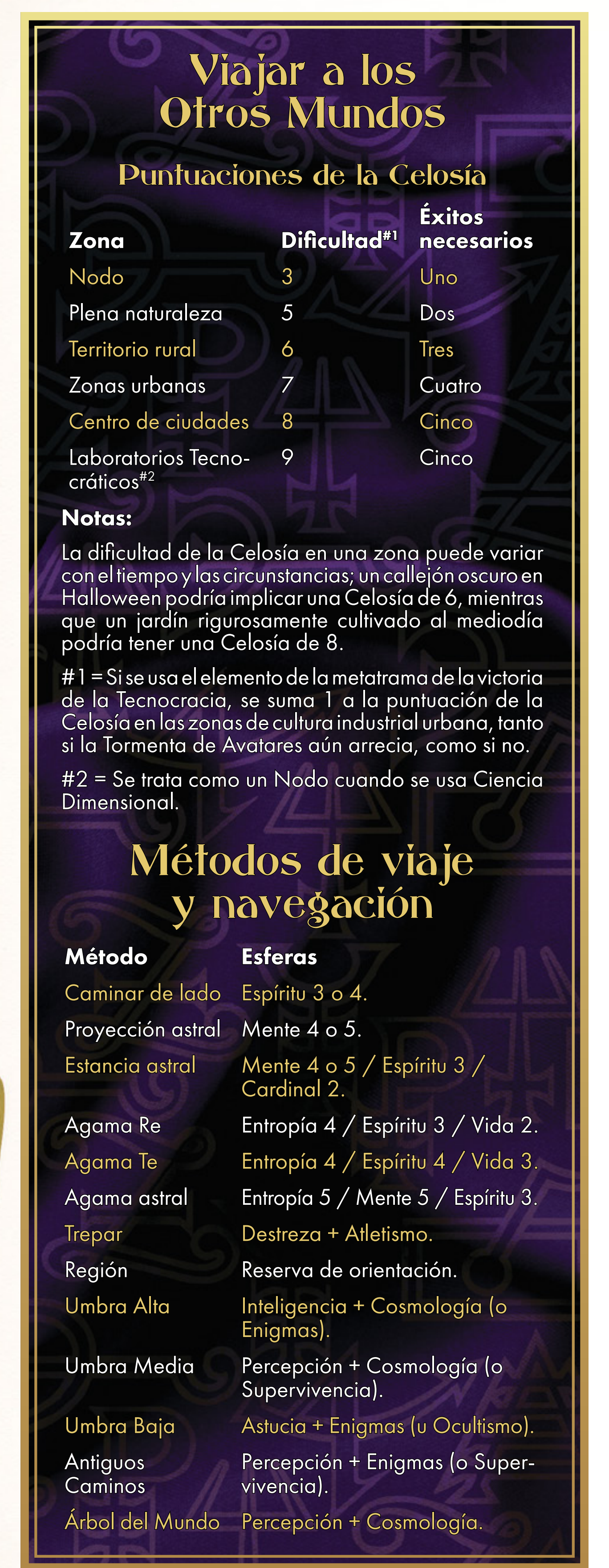
Dado que los magos son magos, los personajes querrán (y a veces *necesitarán*) usar Magia en los Otros Mundos. Los efectos de estas Artes pueden variar en gran medida dependiendo de dónde estén los personajes, quién esté haciendo qué y cómo. Las reglas específicas para ciertas localizaciones son demasiado complicadas para presentarlas en **Mago 20**; se encuentran en los suplementos **The Infinite Tapestry** y **El Libro de los Mundos: Más Allá de las Barreras**. Sin embargo, el Narrador puede usar las siguientes reglas como pautas sencillas para estas situaciones:

Territorio desconocido

Al estar acostumbrados al mundo material, la mayoría de los visitantes mortales sufren una penalización de +1 a la dificultad de sus ataques en la Umbra. Ésta no se aplica a los personajes con el Mérito Afinidad Umbral ni a los que han pasado varios días en los Otros Mundos (o ya han viajado varias veces por ellos). Llegados a ese punto ya se han aclimatado a las extrañas reglas de la Umbra y sus reinos.

Los Resplandecientes

En los Otros Mundos, los magos tienden a representar la naturaleza de su Magia y a menudo brillan o quedan en penumbra debido a la radiación de su Verdadero Yo. En los Otros Mundos, especialmente en los pasos entre reinos, más allá de la



Viajar a los Otros Mundos

Puntuaciones de la Celosía

Zona	Dificultad[#1]	Éxitos necesarios
Nodo	3	Uno
Plena naturaleza	5	Dos
Territorio rural	6	Tres
Zonas urbanas	7	Cuatro
Centro de ciudades	8	Cinco
Laboratorios Tecnocráticos[#2]	9	Cinco

Notas:

La dificultad de la Celosía en una zona puede variar con el tiempo y las circunstancias; un callejón oscuro en Halloween podría implicar una Celosía de 6, mientras que un jardín rigurosamente cultivado al mediodía podría tener una Celosía de 8.

#1 = Si se usa el elemento de la metatrama de la victoria de la Tecnocracia, se suma 1 a la puntuación de la Celosía en las zonas de cultura industrial urbana, tanto si la Tormenta de Avatares aún arrecia, como si no.

#2 = Se trata como un Nodo cuando se usa Ciencia Dimensional.

Métodos de viaje y navegación

Método	Esferas
Caminar de lado	Espíritu 3 o 4.
Proyección astral	Mente 4 o 5.
Estancia astral	Mente 4 o 5 / Espíritu 3 / Cardinal 2.
Agama Re	Entropía 4 / Espíritu 3 / Vida 2.
Agama Te	Entropía 4 / Espíritu 4 / Vida 3.
Agama astral	Entropía 5 / Mente 5 / Espíritu 3.
Trepar	Destreza + Atletismo.
Región	Reserva de orientación.
Umbra Alta	Inteligencia + Cosmología (o Enigmas).
Umbra Media	Percepción + Cosmología (o Supervivencia).
Umbra Baja	Astucia + Enigmas (u Ocultismo).
Antiguos Caminos	Percepción + Enigmas (o Supervivencia).
Árbol del Mundo	Percepción + Cosmología.

Penumbra, un viajero parece una versión exagerada e idealizada de la persona que *es*, para bien o para mal.

Los ecos de la Resonancia también se manifiestan de forma más obvia en la Umbra. Un mago hermético vibrante y generoso podría brillar con una luz alegre y hacer que las plantas crezcan con sólo pasar a su lado; por otro lado, un sacerdote adusto podría caminar encorvado sobre su exagerado crucifijo con el ceño fruncido perpetuamente grabado en su cara pétrea.

Los magos poderosos también irradian el aura de sus Esferas más poderosas y casi cualquiera muestra al menos un pista de cuál es su Esfera Afín. Un brujo entregado a Fuerzas podría crepitar debido a la electricidad y un cíborg que se concentra en Tiempo podría parpadear cuando se para o moverse con la precisión de un mecanismo de relojería. Todo esto se manifiesta en la interpretación, la narración y en las descripciones en general, y no hay reglas estrictas que decidan sus efectos. Sin embargo, en muchos casos es fácil averiguar muchas cosas de un viajero simplemente observándolo. A menos que el viajero haga un esfuerzo por ocultar su verdadera naturaleza con Magia, tener éxito en una tirada de Percepción + Consciencia revelará interesantes detalles sobre quién es y qué hace.

Magia coincidente

Como regla general, todas las formas de Magia mística son coincidentes en la Umbra. Sin embargo, ciertos reinos pueden estar más o menos sintonizados con ciertos paradigmas y aceptar un tipo de Magia como coincidente (digamos, Alta Magia Ritual) a la vez que rechaza otras (como ciencia extraña o artes marciales) y las clasifica como vulgares.

En la Umbra Alta, la Tecnomagia suele ser tan coincidente como la Magia mística; después de todo, la ciencia y la tecnología son productos del pensamiento refinado. Por otro lado, en las Tierras Salvajes Espirituales de la Umbra Media, la Tecnomagia a menudo es vulgar; en los Límites Etéreos falla completamente. Hay reinos donde es al revés: la Tecnomagia (o algunas formas concretas) se reconoce como coincidente mientras las prácticas místicas se consideran vulgares.

Por lo que se refiere a la Umbra Baja, allí la Tecnomagia tiende a ser vulgar, mientras que la Magia primitiva, ritual y sagrada es coincidente. Puede que los desastrosos resultados de la bomba nuclear espiritual añadieran un Efecto Paradoja espectacular a la conflagración habitual...

Las Esferas

Ciertas Esferas funcionan mejor o peor en los Otros Mundos que en el mundo material. Aunque las siguientes pautas pueden no aplicarse en algunos reinos, son ciertas para la mayor parte de la Umbra:

- Los Efectos de las Esferas Cardinal y Mente funcionan de forma normal, quizá incluso con un –1 de dificultad en ciertas situaciones.
- Se aplica un +1 a la dificultad de las tiradas de Areté relacionadas con Tiempo y Fuerzas.
- Vida y Materia no afectan a las criaturas ni los objetos umbrales a menos que sus objetivos sean originarios del mundo material. Por ejemplo, Vida funcionaría sobre un Traje Negro, pero no sobre un espíritu venado.

- Espíritu hace que el usuario brille como un faro y actúa como Vida contra criaturas y Materia contra objetos. Como se ha hecho notar antes, un mago necesita al menos dos puntos en la Esfera Espíritu para poder tocar a un espíritu físicamente; de lo contrario, su mano atravesará su forma aunque él también esté hecho de efimeria.
- Correspondencia es realmente extraña. Aunque las percepciones relacionadas con Correspondencia funcionan de forma más o menos normal dentro de un reino o zona concreta, no pueden extenderse a otras zonas o reinos. La co-localización y la teleportación son arriesgadas y arrojan al viajero a áreas aleatorias y a menudo peligrosas a menos que el jugador obtenga tres éxitos o más en la tirada.
- La Esfera Datos no funciona en los Tres Mundos. Sus propiedades metafísicas se extraen de la Red Digital y se limitan a ella.
- Entropía funciona de la forma normal en la mayoría de regiones. Sin embargo, se aplica un –2 a la dificultad de los hechizos de Entropía realizados en el Inframundo, pero éstos desatan el lado más oscuro de todos los fantasmas de las cercanías. Para más detalles, ver ***Espíritus combatientes*** (pág. 417-418) y ***Entidades espirituales Umbroles*** a continuación.
- En la Umbra Baja se aplica un +2 a la dificultad de todas las tiradas de Areté. Cardinal y Vida siempre son vulgares, Fuerzas y Materia no funcionan en absoluto y la Paradoja se manifiesta en forma de tormentas de espectros aullantes que abren agujeros en el mundo para que entre el Olvido. Tiempo y Correspondencia manifiestan Efectos imprecisos y poco fiables. La Magia de Entropía funciona como ya se ha descrito (a menudo atrayendo atención indeseada por su mera presencia) y sólo Mente y Espíritu funcionan de forma normal... aunque con la dificultad aumentada de la tirada de Areté.
- Los personajes pueden usar Espíritu 3 para caminar de lado a través de los Pericarpios (Celosías) que hay entre reinos, aunque, a discreción del Narrador, en ciertos reinos podrían ser necesarias Esferas diferentes (como Mente, Fuerzas o incluso Tiempo).
- La Magia invocada en los Reinos de la Paradoja tiende a producirle al usuario efectos terribles, especialmente si está relacionada con la que mandó al mago al aislamiento. Ver ***La realidad en los reinos*** en el apartado de ***Efecto Paradoja*** en el **Capítulo Diez** (pág. 553).

Como regla general, considera que la *mayoría* de las reglas son opcionales en los Otros Mundos. Su naturaleza impredecible es una de las pocas constantes de los notablemente inconstantes reinos que hay más allá de la realidad material de la Tierra.

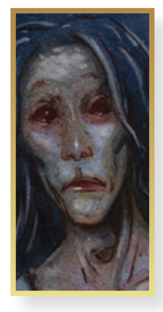
Ejemplo de viaje umbral

Lee Ann Milner medita en una habitación oscura. Las sinuosas curvas del humo del incienso nag champa *cruzan su cara. Se concentra en el sonido de una distante campana que sólo ella puede oír, cae en trance y proyecta su yo astral...*

En la mesa de juego, Lynn agarra unos dados. «Nadie puede verte abandonar tu cuerpo, por lo que no hay que preocuparse por la Paradoja», dice el Narrador. Al contrario que el acto de caminar de lado, el viaje astral es invisible para el ojo desnudo, y por tanto es coincidente. Lynn tira la Areté de Lee Ann contra la Celosía local. En la Capilla de Lee Ann la barrera es bastante fina. La dificultad es 6 y se necesitan tres éxitos. Lee Ann tiene Areté 8, por lo que la tarea es fácil; aun así, sólo obtiene un éxito en la primera tirada y dos en la segunda. Supone un minuto de meditación aproximadamente, pero el yo astral de Lee Ann se desliza hacia la Penumbra.

Más tarde, durante un paseo por la naturaleza, Lee Ann camina de lado para entrar en las Tierras Salvajes Espirituales. Se prepara para la terrible Tormenta de Avatares, pero descubre con alivio que, aunque los espíritus aullantes aún están ahí para hacerle muecas y rechinar los dientes cuando pasa la barrera, la agonía que corroía el alma de viajes anteriores ya no está. «Apunta el nivel de daño Magullado», le dice el Narrador a Lynn. «Duele un poco, pero no se ha producido daño serio». Siguiendo sus instintos y los extraños signos del vívido paisaje, Lee Ann se dirige hacia la neblina. Lynn tira la Percepción + Cosmología de su personaje contra dificultad 7 para ver qué encuentra Lee Ann...

Parte VIII: Entidades espirituales Umbroles



La infinitud porta infinitas máscaras. Por sencillez, llamamos "espíritus" a esas máscaras. Los espíritus (palabra proveniente de una raíz que significa "aliento" y, por extensión, "vida") encarnan principios cósmicos y terrestres y dan una entidad reconocible a cosas que escapan al entendimiento. Dicho llanamente, los espíritus dotan de carácter y personalidad a fuerzas naturales e ideas psíquicas. En el juego son personajes más trascendentes de lo que puede parecer.

En el Mundo de Tinieblas, los espíritus habitan los Otros Mundos y a veces se aventuran también en el material. Hay quien los ve como dioses o demonios, tótems aliados o fuerzas elementales. Los magos catalogan a las huestes espirituales mediante un confuso conjunto de términos y títulos, de los cuales los más básicos se presentan en el siguiente recuadro. Sin embargo, todo mago digno de ese nombre entiende que un espíritu es más que un nombre y un conjunto de poderes. Cada espíritu es un principio o fuerza encarnados, la esencia de una idea en una forma con la que poder relacionarse. Quienes están familiarizados con el mundo espiritual, especialmente los que estudian la Esfera Espíritu, saben que la entidad con la que estás tratando es la punta de un iceberg que nunca verás completo.

Para los Tecnócratas y otros tecnomantes que se adhieren a una perspectiva materialista, los espíritus son acertijos. El reconfortante término "alienígena" se menciona a menudo en las conversaciones y muchos Tecnócratas consideran a los espíritus como seres alienígenas de otras dimensiones. Este punto de vista no es exactamente erróneo, pero es limitado. La palabra significa "de otro origen", y eso es lo que son los espíritus: algo diferente de la humanidad.

Para aproximarse a esas entidades desde otro ángulo, algunos magos las llaman *Umbroles*, un término mixto que significa "la prole

de las sombras". Tampoco este término es erróneo, aunque muchos espíritus lo encuentran insultante. El término "prole" sugiere que son descendientes y, cuando lo usa un mago, sugiere que el mago se siente paternalmente superior a los espíritus. No es difícil entender por qué los espíritus podrían sentirse un poco molestos ante un mortal presuntuoso que se considera padre de una entidad cósmica. ¡No es sorprendente que tantos magos se vean en apuros con los espíritus!

Al final, los espíritus son *ajenos*. Por muy reconocibles que resulten, nunca deberían resultar demasiado familiares. Aunque los hombres lobo tratan con los espíritus de tú a tú y muchos magos piensan que hacen lo mismo, siempre debería haber una sensación de inefabilidad (lo sagrado e indescriptible) incluso en las más comunes de las entidades espirituales.

Ves lo que esperas ver

Como los magos han constatado a través del tiempo, la apariencia de un determinado espíritu depende de lo que el espectador espera ver. Un único espíritu puede tener un aspecto diferente para diferentes personas, un ejemplo más del Efecto Rashōmon en acción; cada máscara depende de las expectativas de cada espectador. Un clásico magus Hermético podría ver a un espíritu burlón con el aspecto de Hermes el Ladrón, el risueño dios de la confusión. Su homólogo apache vería la faz siempre cambiante de Coyote, el lujurioso hombre-bestia cambiaformas cuyas bromas subvierten la estabilidad, pero finalmente se vuelven contra él. Para el Adepto Virtual del grupo, enganchado a los medios audiovisuales, el espíritu es Bugs Bunny puesto de *crack*. El guardián de las runas escandinavo mira de reojo a Loki, el gran mentiroso... ¡quizá incluso en la versión de Marvel Comics encarnada por Tom Hiddleston! Un espíritu, cuatro caras, todas verdaderas y ninguna de ellas la auténtica imagen de esa entidad Umbrole.

Desde el punto de vista del juego, esto ofrece gran cantidad de posibilidades y evita que los espíritus se conviertan en un conjunto de Rasgos al que lanzar bolas de fuego.

Como regla general, considera que los espíritus siempre son más de lo que aparentan ser. Cuanto más poderoso es el espíritu, más variada es su apariencia. Un simple elemental de tierra puede parecerle más o menos igual a todo el mundo, mientras que un demonio tentador lleva gran cantidad de máscaras. Como pauta global, considera que los Altos Umbroles se pueden manifestar con varias apariencias y los Bajos Umbroles mantienen una forma constante.

En el fondo, un espíritu ES lo que ES. Un espíritu burlón hace engaños. Un elemental de tierra no estalla en llamas. Un demonio tentador ofrece tratos tentadores, pero en último término maliciosos *porque eso es lo que ese espíritu HACE*. En el Mundo de Tinieblas en general y en **Mago** en concreto, cada espíritu tiene una identidad particular. Bajo todas las máscaras que pueda llevar, esa identidad se mantiene inalterada. Y ése es el secreto que conoce un Maestro de Espíritu (independientemente de su práctica o afiliación): la identidad de un espíritu se manifiesta en las cosas que hace, en las máscaras que lleva, en los tratos que cierra. Si comprendes con quién y con qué estás tratando, las máscaras no son importantes. La esencia del espíritu se manifiesta en su comportamiento.

Tipos de espíritus

Para alcanzar una comprensión común de tan esquivos seres, **Mago** agrupa a los Umbroles en una serie de categorías generales, pero reconocibles. Aunque puede que los *personajes* no utilicen esta terminología, sí se usa en las reglas sencillamente porque es más fácil para el Narrador estimar la diferencia entre las capacidades de un Incarna y las de un Gaflino que simplemente decirle: "¡Invéntatelo sobre la marcha!". Por supuesto, si un Narrador *quiere* inventárselo todo sobre la marcha, lo animamos a hacerlo así a menos que esto reduzca la crónica a un puñado de sinsentidos arbitrarios y su mente a un tazón de sopa tibia.

Una jerarquía de poder umbral

Como guía aproximada para una terminología compartida, el Concilio de las Nueve acordó una *jerarquía de poder umbral* que sus miembros usan en conversaciones entre ellos. Un chamán Kha'vadi podría referirse a una entidad con determinadas características como "un Gaflino servidor del Incarna Cuervo", aunque sea sólo por razones de claridad cuando habla con un alto mago Hermético. De todas formas, el chamán tendrá su propio nombre para el espíritu y puedes apostar a que el hermético lo ha localizado en algún sitio en el Gran Pergamino Celestial de las Jerarquías del Cosmos.

Por supuesto, otros grupos tienen sus propias formas de ver las cosas. Un Tecnócrata de los Cuerpos Fronterizos buscaría al mismo Gaflino en un programa de catalogación de anomalías alienígenas para obtener un perfil de sus capacidades. Un Hueco podría ver una alegre chica-cuervo; el Templario que hay a su lado, un demonio cuervo de las huestes de Satán. Un *houngan* Bata'a daría la bienvenida a Hermano Cuervo, un aliado de Erzuli, pero un Progenitor vería a una entidad mutante extrafísica con la que merecería la pena experimentar. En **Mago**, como en la vida, la verdad de ese espíritu está en el ojo de quien lo observa.

Divinidad esencial, deidades y el Adversario

Uno de los elementos más espinosos de **Mago**, dentro y fuera del mundo de ficción, es la cuestión de Dios y otros espíritus. Siendo directos: ¿Cuál es el lugar de Dios en la jerarquía divina? ¿Qué pasa con Krishna? ¿Está la Diosa por debajo de Dios, o Su consorte es un Dios Astado en un cosmos en el que el Dios cristiano no existe? ¿Cómo puede alguien luchar con Dios como hace Jacob en la Biblia? ¿Impide la existencia de Cuervo que existan también Alá o Buda? ¿Dónde encaja Satán, si es que existe en realidad? Después de todo, **Mago** propone la existencia de un mundo espiritual lleno de verdades espirituales. ¿Qué dios es Dios, hay muchos dioses o sólo Uno?

Al final, la Verdad con mayúscula es lo que tú quieras que sea. Si en tu crónica se prefiere tu credo islámico, baptista, budista tibetano o wiccano, evidentemente establece que todos los caminos llevan a la Divinidad que has escogido. Si eres un ateo existencial, entonces todo esto podrían ser autoengaños. No estamos aquí para decirte cómo creer en una religión o forzarte a aceptar una. Puede que los espíritus de verdad en realidad *sean* alienígenas o ángeles o demonios o arquetipos. Eres *tú* quien lo decide, no nosotros.

Dentro del mundo de **Mago,** las diferentes Tradiciones han discutido sobre estas cuestiones durante siglos. La Tecnocracia descartó cualquier credo oficial excepto la Ciencia Iluminada; los Dispares descartan tratar el asunto por el momento y probablemente de forma definitiva. La jerarquía umbral representa un compromiso difícil con un gran margen de maniobra. Sin duda no es definitiva, no menosprecia la fe ni la exige. Sin embargo, en lo alto de la jerarquía están los términos "Divinidad Esencial", "Deidad" y "el Adversario", que requieren algunas explicaciones:

Divinidad Esencial es el nombre que se le da a Aquello Que No Puede Ser Nombrado, el SOY EL QUE SOY que hay en el

Grandes entidades espirituales

- ***Divinidad Esencial*** (Dios / Diosa / El Gran Espíritu / El Uno).
- ***Deidades / Celestes / Avatares divinos*** (Zeus; Inanna; Jesús; Krishna; Satán; Abuelo; el Wyrm; Doncella, Madre y Anciana; etc.).
- ***El Adversario*** (a menudo considerado una Deidad, a veces considerado el Gemelo Oscuro de la Divinidad Esencial, a menudo no reconocido en absoluto).

Poderes menores

Eones / Incarna / Dioses / Señores y Damas / Altos Umbroles

Avatares totémicos

Arcángeles

Señores demoníacos

Grandes cortesanos

Manifestaciones de bodhissatvas

Praeceptores / Semidioses

Serafines

Grandes demonios

Oráculos

Yaglinos

Grandes servidores de la corte

Subalternos / Bajos Umbroles

Querubines

Ángeles de la guarda

Huestes demoníacas

Gaflinos / Epiflinos

Cortesanos menores

Djinni

Loa

Santos

Miscelánea de espíritus (fuera de la jerarquía, el poder varía entre Incarna y Subalterno).

Elementales (manifestaciones de fuerzas terrestres)

Perdiciones (también llamados "espíritus del Wyrm")

Manifestaciones del Kaos (espíritus del Kaos)

Entidades de la Urdimbre (espíritus de la Tejedora)

Naturae / Kami (espíritus de la naturaleza)

Fantasmas (los Muertos Sin Reposo)

Ancestros (los Venerables Muertos)

Pretéritos (criaturas míticas)

Espíritus de la Paradoja (manifestaciones del castigo metafísico)

Leyendas (personificaciones de figuras míticas)

Abstractos (enigmas astrales cuánticos)

Espíritus de la Red (entidades nativas de la Red Digital)

Emisiones (extrañas emanaciones psíquicas)

Entidades Ctónicas (enigmas primigenios que desafían el entendimiento)

Los exteriores (entidades alienígenas, teóricamente malignas o indiferentes)

Las entradas con sangrado y en cursiva reflejan entidades que no se adaptan bien a la clasificación de la jerarquía.

Para encontrar ejemplos de personajes espirituales, ver el **Apéndice I**; las líneas de juego **Hombre Lobo: el Apocalipsis** y **Wraith: el Olvido**; y diversos suplementos de **Mago**.

núcleo de los misterios sagrados, una esencia indefinible que impregna la Creación y trasciende nombres e identidades. Por lo que se refiere a cosas inefables, está en lo más alto de la lista.

Deidad es lo que obtienes cuando le asignas una cara, una personalidad y un nombre a la Divinidad. A veces la propia divinidad se encarna en un "avatar", una entidad con la que los humanos pueden relacionarse (Krishna, María, el Anciano, etc.). En otras ocasiones, sigue siendo una entidad trascendente, pero con la que es posible relacionarse, un Espíritu Santo, si se quiere, que es comprendido por ciertas personas en ciertos términos.

El Adversario es el antagonista cósmico, la fuerza de la oposición que puede ser o no otro aspecto de la divinidad. Hay quien lo ve como un antidios malvado, otros como una creación menor rebelde; hay quienes ven en él una sombra de la Divinidad Esencial. Muchos se niegan a reconocerlo y teorizan que existe porque la gente *piensa* que existe. En cualquier caso, el Adversario es divino... y podría, como creen los Nefandos, ser la suma total del Absoluto cósmico mientras que Dios es el rebelde que terminará por ser consumido.

Comparados con esos tres Grandes Poderes, todos los demás espíritus son funcionarios: cortesanos, sirvientes encarnaciones de principios e ideas. Tienen sus propias identidades, aunque éstas no queden claras para los espectadores humanos. Sin embargo, en lo alto de la jerarquía, los Grandes Poderes desafían cualquier clasificación, están más allá de los Rasgos de juego y tienen a su disposición Poderes inalcanzables para cualquier humano.

Lo que eso signifique realmente, al final, depende de ti.



Rasgos de los espíritus

Como ya se ha mencionado en la sección de ***Combate***, para los espíritus no se usan las mismas reglas que para los personajes mortales. Estos seres, entidades efiméricas de Voluntad y Esencia, usan Rasgos distintos que funcionan de cierta manera:

Fuerza de Voluntad

La Fuerza de Voluntad es básicamente el rasgo físico de los seres espirituales y les permite escapar, perseguir, atacar, trepar y realizar la mayor parte de las actividades que un personaje humano realizaría con Destreza o Resistencia.

Cuando un espíritu se enfrenta a otro, ambos resuelven sus diferencias con una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad. Si el espíritu intenta lograr algo por su cuenta, el Narrador trata de tener éxito en una tirada, igual que sucede con cualquier otro personaje. Sea como sea, la dificultad depende de la tarea como se indica en la siguiente tabla.

Tareas espirituales

Dificultad	Acción
3	Fácil.
5	Simple.
6	Sin complicaciones.
8	Difícil.
10	Casi imposible.

Rabia

La Rabia, un reflejo de la determinación y la furia del espíritu, se usa para las acciones que normalmente requerirían Fuerza: romper cosas, herir a gente, usar la fuerza contra un oponente...

Cuando un espíritu ataca a otro personaje, el Narrador tira un dado por cada punto de Rabia contra dificultad 6. Cada éxito causa un nivel de Salud de daño letal. Los magos, gracias a sus Avatares Despertados, pueden intentar absorber ese daño usando su Trasfondo Avatar como reserva de absorción. La Gente de la Noche también puede intentar absorber ese daño con las Disciplinas o Dones apropiados. Sin embargo, la mayor parte de los mortales no puede soportar las heridas espirituales y las armaduras normales (es decir, no mejoradas con Magia o Tecnomagia) no sirven de nada ante la Rabia de un espíritu.

Nota: En **Hombre Lobo: El Apocalipsis 20° Aniversario** el daño procedente de la Rabia de los espíritus es agravado. Sin embargo, dado que los magos no regeneran el daño agravado, esta opción podría resultar demasiado mortal para una crónica de **Mago**. Si el Narrador decide permitir que el Trasfondo Avatar sirva para absorber daño agravado, entonces se puede usar la regla habitual de **Hombre Lobo**. Sin embargo, usar la opción del daño agravado puede enviar a un mago directo al cementerio.

Gnosis

La Gnosis, el sublime conocimiento que los espíritus comprenden, les permite percibir el mundo que los rodea y comunicarse con él. El Rasgo Gnosis se emplea para la mayoría de las tareas que normalmente implicarían Rasgos Sociales o

Mentales, así como para las acciones y ataques relacionados con ciertos ***Encantamientos*** (ver más adelante).

Esencia

La Esencia, que representa la energía en bruto de un ser de la Umbra, es la materia de la que están compuestos los espíritus. En términos de juego, cada punto de daño que recibe el espíritu después de la tirada de absorción elimina un punto de Esencia. A menudo un espíritu debe gastar Esencia para lanzar un Encantamiento. Habitualmente, la Esencia de un espíritu es la suma de su Fuerza de Voluntad, su Rabia y su Gnosis; sin embargo, el Narrador siempre puede sumar o sustraer puntos de esa Esencia básica para reflejar espíritus especialmente fuertes o débiles.

Cuando un Espíritu comienza a perder Esencia, adopta un aspecto cada vez más demacrado y translúcido. El daño lo desgasta hasta que su forma efimérica se dispersa. Una vez ha muerto, el espíritu herido se disipa en la Umbra y desaparece durante algunas horas (a juicio del Narrador, aunque como pauta general se podrían considerar 20 horas menos una hora por cada punto de Gnosis que posea el espíritu). Después de ese tiempo, el espíritu recupera su forma con un único punto de Esencia y huye a algún lugar apartado en el que pueda recargarse en un estado llamado ***Hibernación***, descrito más adelante.

Acciones de los espíritus

Aunque puede que ocasionalmente adopten forma humana, los espíritus no son seres mortales. Como criaturas de efimeria, realizan ciertas cosas de forma diferente a la de otros personajes.

Comunicación

Las entidades Umbroles se comunican mediante impresiones y sentimientos, rara vez mediante palabras tal y como la gente entiende ese concepto. El lenguaje espiritual es más un asunto de interpretar y enviar esas impresiones que un lenguaje de palabras y sonidos. Aun así, muchos de los espíritus más inteligentes (especialmente Tótems, demonios, ángeles, cortesanos y deidades) pueden hablar y comprender las lenguas humanas cuando desean hacerlo.

A menos que esas entidades decidan comunicarse de esta manera, un mortal necesita Espíritu 2 para conversar con los Umbroles. Sin esa Magia, un humano podría usar Percepción + Consciencia o Enigmas para intentar comprender los sentimientos del espíritu y comunicarse con él; sin embargo, este método es tosco e impreciso, como intentar entenderse con gestos con alguien de una cultura y clase social muy diferentes. La dificultad de la tirada depende de lo extraño que sea el espíritu, pero pocas veces será menor que 7.

Movimiento

Todos los espíritus pueden volar o flotar en la Umbra. A máxima velocidad una entidad umbral puede moverse a (20 + Fuerza de Voluntad) metros o yardas por turno. Sin embargo, merece la pena mencionar que el tiempo y la distancia funcionan de forma extraña en los Otros Mundos y a veces sufren alteraciones impredecibles mientras un humano los observa.

Hibernación

Un espíritu debilitado se retira a una zona apartada y segura en la que recuperar toda su Esencia. Las deidades, los tótems, los kami y los Ancestros a menudo van a templos o santuarios en los que la fe y la veneración de los mortales los alimentan y les proporcionan un lugar seguro en el que se sienten a salvo. Otras entidades huyen a Cañadas, Cortes o Más Allás. Los espíritus maléficos podrían retirarse a Plagas, infiernos o incluso al lado umbral de escenas de crímenes y atrocidades. Durante su recuperación, el espíritu flota en un estado de Hibernación, soñando con lo que quiera que se considere un sueño en su mente.

Vincular espíritus a Fetiches

Mientras Hiberna, alguien con Espíritu 4 puede vincular a un Umbrole a una Maravilla alimentada con un espíritu, un "Fetiche". Sin embargo, no es posible usarlo hasta que el espíritu recupera toda su Esencia; el objeto extrae su fuerza de ella. Aun así, es el usuario del Fetiche, no el propio espíritu, quien lo activa. El espíritu es básicamente un prisionero en su interior.

Aunque ciertos espíritus cierran tratos con mortales que crean Maravillas Fetiche, la mayoría de las entidades se enfadan MUCHO si se las aprisiona en un juguete para mortales presuntuosos. Considerando que son más o menos inmortales, no es sabio atraer la furia de un espíritu apresándolo en un Fetiche a menos que seas muy duro... digamos un hombre lobo o un maestro chamán.

Espíritus en combate

Como ya se ha dicho en la sección ***Espíritus combatientes*** (pág. 417-418), los espíritus atacan con Fuerza de Voluntad y causan daño con Rabia. También absorben el daño con Fuerza de Voluntad, posiblemente aumentada con el Encantamiento Armadura (ver más adelante). Todos los tipos de daño son iguales para las entidades espirituales. Cualquier daño que no puedan absorber se resta de su Rasgo Esencia.

La mayor parte de los seres no puede tocar a los espíritus a menos que haya Magia implicada. Un personaje humano necesita Espíritu 2 para que haya contacto físico con un espíritu que no haya empleado el Encantamiento Materializarse (ver más adelante). Para más detalles, ver ***Espíritus combatientes*** y la parte dedicada al ***Combate espiritual*** en la ***tabla Orden de batalla*** (pág. 445).

Encantamientos de los espíritus

Todo espíritu tiene a su disposición cierto número de poderes metafísicos llamados *Encantamientos*. Emplear estas extensiones innatas de la naturaleza del espíritu suele costar Esencia. Ciertos Encantamientos (como Acoplamiento) son bastante específicos, mientras que otros (Armadura, Estallido) están completamente abiertos a la creatividad del Narrador. Dado que todos los Umbroles son encarnaciones de fuerzas y principios naturales, los Encantamientos no invocan Paradoja en ninguno de ambos lados de la Celosía.

Varios de los Encantamientos siguientes invocan destructivas fuerzas de la naturaleza (fuego, electricidad, inundaciones, etc.). Para encontrar los efectos mayores de esas fuerzas, ver la sección ***Peligros ambientales*** en este capítulo (pág. 435-441).

- **Abrir Puente Lunar:** Un espíritu que lo desee puede, con este Encantamiento, abrir un Puente Lunar de un lugar a otro de la Umbra. Por supuesto, a cambio de ese servicio la entidad querrá un favor de importancia.

Regla opcional: Magia Umbrole

Aunque los Umbroles no usan Magia Despertada tal y como la entienden los mortales, los verdaderamente poderosos tienen capacidades místicas que, en términos de juego, funcionan en gran medida como la Magia. Así, si se aplica esta *regla opcional*, algunos espíritus poseen puntuaciones de Areté y Esferas para representar sus talentos divinos.

Al contrario que los magos mortales, estos seres no necesitan focos ni reúnen Paradoja. Sin embargo, en el plano terrestre un personaje Umbrole que obtenga un fracaso en una tirada para invocar un Efecto vulgar es inmediatamente expulsado al otro lado de la Celosía durante al menos un día por cada punto de Areté que posea. Por eso los Umbroles poderosos evitan la Magia llamativa en el mundo de los hombres.

El Encantamiento no cuesta Esencia. El Puente puede alcanzar hasta 1600 kilómetros (1000 millas) desde el lugar en el que se encuentra el espíritu.

- **Acoplamiento:** Este Encantamiento, poseído sólo por ciertos espíritus agresivos de la Red Digital, lanza un destructivo aullido en forma de acoplamiento sónico o electrónico. Cada dos puntos de Esencia invertidos en el ataque producen un nivel de Salud de daño contundente en forma de dolores de cabeza, sentidos distorsionados, trauma mental y fallos del sistema nervioso. Cada 5 puntos invertidos infligen un nivel de daño letal cociendo órganos, matando células cerebrales, electrocutando carne e impidiendo el control de los músculos. Este Encantamiento sólo afecta a los viajeros de la Red Digital, pues puede matar el cuerpo que dejaron atrás.

- **Adherencia:** Usando este Encantamiento, una entidad puede adherirse a un objeto u otra criatura. Para agarrarse a un objetivo que se resiste, el espíritu debe primero tener éxito en un ataque de presa. Después, el espíritu obtiene cinco dados adicionales de Fuerza de Voluntad cuando se trata de permanecer agarrado y resistir otros ataques de presa. Una vez se ha aferrado, el objetivo sólo puede liberarse reduciendo la Esencia del espíritu a cero, sacándoselo de encima al tener éxito en un ataque de presa o vinculando al espíritu a un Fetiche. Este Encantamiento cuesta un punto de Esencia por uso, pero dura hasta que el espíritu se suelta o lo quitan de su lugar de alguna forma.

- **Aliviar el dolor:** El espíritu puede aliviar el dolor de otra criatura gastando un punto de Esencia. En términos de juego, esto alivia todas las penalizaciones por heridas excepto las penalizaciones al movimiento. Sin embargo, este Encantamiento no cura, sólo elimina el dolor implicado. Cada punto de Esencia mitiga el dolor del individuo durante aproximadamente una hora.

- **Aparición:** Una entidad puede usar este Encantamiento para manifestarse en el lado físico de la Celosía y revelarse en una forma inmaterial, incapaz de tocar, pero también *intangible*. Hacer esto cuesta 10 puntos de Esencia en una zona de Celosía gruesa, aunque el Narrador puede decidir que cueste menos en lugares o bajo circunstancias en los que la Celosía es especialmente baja (3 o menos).

- **Armadura:** Al gastar dos puntos de Esencia, el espíritu obtiene una reserva de absorción igual a su puntuación de Gnosis que se aplica al daño contundente y el letal. Por un punto adicional por dado, este Encantamiento puede proteger también contra el daño agravado. En cualquier caso, la protección dura hasta el final de la escena en la que fue invocada. El espíritu puede invocar su armadura en cualquier momento antes de que un atacante tire su daño contra él.

- **Calcificar:** Con este Encantamiento, una Araña de la Urdimbre fija a su objetivo a la Urdimbre. Para usarlo, el Narrador tira la Fuerza de Voluntad del espíritu en una tirada enfrentada contra el Trasfondo Avatar del objetivo (o contra su Rabia, si se trata de un cambiaformas). Cada éxito sustrae un punto de un Atributo Físico a elección del espíritu; cuando el Atributo queda reducido a cero, el objetivo está atrapado en la Urdimbre. A partir de ese momento debe ser liberado por sus compañeros; él está físicamente incapacitado, aunque podría usar Magia de Mente si no necesita moverse para lograrlo. Este Encantamiento no funciona contra Merodeadores, Nefandos ni magos con Esfera Entropía 4 o más; las energías dinámicas o entrópicas en torno a ellos son demasiado potentes como para ser contenidas en la Urdimbre. Este Encantamiento no cuesta Esencia, pero requiere pasar un turno tejiendo telaraña por cada punto de Atributo Físico sustraído. Una vez liberado el personaje, sus Atributos vuelven a la normalidad.

- **Cambio de Aspecto:** Con el gasto de 5 puntos de Esencia, el espíritu puede adoptar el aspecto que desee. La nueva forma no posee poderes ni capacidades adicionales, pero los espíritus tienden a ser bastante proteicos respecto a apariencia, miembros o tamaño.

- **Caos en el Sistema:** Este Encantamiento, empleado por los espíritus de la Red Digital y los elementales electrónicos, permite sembrar el caos en las energías eléctricas, haciendo que la mayor parte de los equipos no Mágicos sufran cortocircuitos, ardan o incluso exploten. Por 2 puntos de Esencia, el espíritu puede trastocar sistemas eléctricos frágiles (radios, computadoras, luces, etc.). Con 5 puede freír cualquier pequeño sistema eléctrico que no haya sido diseñado o protegido mediante hipertecnología. Con 10, puede alterar (y probablemente destruir) equipos electrónicos protegidos con hipertecnología o causar daños generalizados a sistemas eléctricos enormes como la red eléctrica de una ciudad.

- **Congelar:** Una súbita bajada de la temperatura hace que las inmediaciones se congelen. La Rabia del espíritu desciende en uno; cualquier personaje que cruce la zona sufre un nivel de Salud de daño letal por cada punto en el

nuevo Rasgo de Rabia del espíritu (por ejemplo, Rabia 6 bajaría a Rabia 5 y causaría cinco dados de daño letal). El alcance de este Encantamiento es de aproximadamente 3 metros (20 pies) por cada punto de Rabia permanente del espíritu. Esta bajada repentina de la temperatura podría tener también otros efectos; ver ***Mal tiempo y entornos hostiles*** en la sección ***Peligros ambientales***.

- **Controlar Sistemas Eléctricos:** Aprovechando su conexión con la tecnología, un elemental de electricidad o un espíritu de tecnología eléctrica puede tomar el control de un dispositivo eléctrico y manejarlo según sus deseos. El Narrador tira la Gnosis del espíritu contra una dificultad que depende de la complejidad de la máquina o sistema, desde 3 para controlar bombillas a 9 para hacerlo con un HIT Mark o equipo cibernético. También el coste de Esencia varía según la sofisticación del dispositivo, de uno para los objetos simples a cinco para gobernar maquinaria compleja.

- **Corriente Ascendente:** Una potente ráfaga de aire levanta a criaturas de tamaño humano en el aire. El Narrador tira la Fuerza de Voluntad del espíritu contra dificultad 6; por cada éxito, el espíritu puede levantar a una criatura de hasta 140 kilos (300 libras). No cuesta Esencia.

- **Corrupción:** Cuando un demonio u otro tentador espiritual emplea este Encantamiento, el Narrador gasta un punto de Esencia. El espíritu susurra repugnantes sugerencias al oído del objetivo (quizá con una voz que sólo la víctima puede oír...) y éste debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad o realizar las corrompedoras sugerencias del espíritu. Si ese personaje de por sí ya se sentía inclinado a seguir la sugerencia (como el cajero de un banco frente a un montón de dinero que aún no ha sido registrado en el sistema), quizá no pueda ni intentar resistirse.

- **Cortocircuito:** Con 3 puntos de Esencia la entidad puede provocar un cortocircuito en un sistema eléctrico cercano con una tirada de Gnosis a dificultad 6. Sin embargo, algunos sistemas son más difíciles de perturbar que otros, especialmente cuando hay hipertecnología implicada (ver el Encantamiento Controlar Sistemas Eléctricos).

- **Crear Fuego:** Un espíritu puede encender un fuego si tiene éxito en una tirada de Gnosis. La dificultad depende del tamaño de las llamas, de 3 para fuegos pequeños a 9 para un infierno. El coste en Esencia también depende del tamaño del fuego y varía desde uno para un chispazo a cinco para un gran incendio.

- **Crear Viento:** Una orden de un elemental de aire invoca vendavales. El coste en Esencia varía entre uno para una brisa suave y veinte para un tornado.

- **Curación:** Con una pulsación de energía espiritual, la entidad puede curar a un ser físico herido. Para lograrlo, el Narrador tira la Gnosis del espíritu contra dificultad 6 en caso de daño letal y 8 si es agravado. El espíritu puede sanar un nivel de Salud por punto de Gnosis y sólo puede usar este Encantamiento una vez por personaje y escena (es decir, si hay seis personajes puede curar a los seis, pero sólo una vez a cada uno). No cuesta Esencia, pero el espíritu probablemente quiera algo a cambio de la curación.

- **Desorientar:** La entidad confunde a sus enemigos a ambos lados de la Celosía alterando tanto los puntos de referencia cercanos como el sentido de la orientación del objetivo. Para lograrlo, el Narrador tira la Gnosis del espíritu contra dificultad 6 o la puntuación de la Celosía local, lo que sea más alto. Este Encantamiento, poseído sólo por espíritus de confusión y de las energías Dinámicas puras a menudo llamados "espíritus del Kaos", no cuesta Esencia.

- **Disrupción Digital:** Este Encantamiento, usado sólo por las entidades de la Red Digital, inflige o bien una des-integración suave (es decir, una que envía al objetivo de regreso al carnespacio sin causarle daño) o una des-integración severa que causa dos niveles de Salud de daño letal automáticos y resta dos puntos de un Atributo Mental del objetivo a menos que supere una tirada de Resistencia a dificultad 7 (el daño y la pérdida del Atributo se curan como daño letal). La entidad debe golpear al objetivo mediante una tirada de ataque con Fuerza de Voluntad; el éxito expulsa inmediatamente al objetivo del redespacio. Una des-integración suave cuesta tres puntos de Esencia, una severa cinco.

- **Escudriñar:** La entidad observa el mundo físico desde la Penumbra a través de la Celosía. No cuesta Esencia.

- **Escrutar el alma:** Este Encantamiento, un truco común entre los demonios y las entidades aristocráticas, permite a un espíritu tener una breve pero reveladora visión de las pasiones y el temperamento de un mortal. No se trata de leer la mente *per se*, sino de una estimación bastante precisa de quién es un mortal, qué quiere y cómo se siente en ese momento. Cuesta 3 puntos de Esencia.

- **Estallido:** Este Poder, un Encantamiento de ataque para cualquier ocasión, proyecta energías dañinas contra los oponentes del espíritu. Esas energías cuestan un punto de Esencia por dado de daño contundente, dos por dado de daño letal y tres por dado de daño agravado.

  Una opción más letal es que el espíritu gaste un punto de Esencia y tire la Rabia del espíritu como daño agravado, como se indica en **Hombre Lobo: el Apocalipsis 20° Aniversario**; sin embargo, como se dijo antes, esa posibilidad puede ser demasiado mortal para las crónicas de **Mago**.

  Con independencia del tipo de daño causado, la forma del Estallido depende de la naturaleza del espíritu; un elemental de fuego podría escupir fuego, un espíritu del frío crear escarcha, un horror aullante de más allá del espacio podría deformar los huesos de su objetivo, etc. El espíritu no necesita impactar y no se puede esquivar el ataque, aunque sí se puede usar la Esfera Espíritu como Contramagia contra Estallido.

  Como regla aproximada respecto al alcance, considera que este Encantamiento puede alcanzar un metro o yarda por cada punto de Esencia en el Rasgo permanente de Esencia del espíritu. Así, una entidad con Esencia 20 podría afectar con Estallido a un oponente que esté a una distancia de

hasta 20 metros o yardas. El gasto de Esencia no hace que se reduzca ese alcance, esa misma entidad podría seguir atacando a su oponente a 20 metros o yardas aunque su Esencia haya disminuido hasta 5.

- **Estática Espiritual:** Con este Encantamiento, un espíritu del orden y la Estasis puede aumentar en uno la puntuación de la Celosía local. Hasta tres entidades pueden cooperar en la tarea y aumentar en tres la Celosía. Para lograrlo, los espíritus de la Estasis deben concentrarse en la labor, por lo que pierden dos dados de todas sus reservas mientras dure el efecto. Este Encantamiento no cuesta Esencia, sólo se necesita concentración.

- **Fertilidad de Muerte:** ¿Hay algo que ya esté matando a un ser vivo? Si es así, un espíritu puede usar este Encantamiento para acelerar el proceso. Suponiendo que el objetivo ya sufra alguna afección (heridas, infecciones, hambre, congelación, enfermedades, venenos, etc.), un gasto de 5 puntos de Esencia y una tirada de Rabia contra la Fuerza de Voluntad del objetivo puede causar daño adicional. Cada éxito causa un nivel de Salud de daño letal y la enfermedad o la herida puede tener también otros efectos (ver ***Salud y lesiones***, ***Mal tiempo y entornos hostiles***, ***Hambre y sed*** y ***Drogas, venenos y enfermedades*** para los posibles efectos).

- **Fusión:** Los espíritus elementales pueden usar este Encantamiento para fusionarse con su elemento nativo y desaparecer sin más en su interior. Sin embargo, este truco sólo funciona con su elemento original; un elemental de aire no puede fundirse con madera. Para usar este Encantamiento se necesitan 2 puntos de Esencia y tarda un turno. Al final de ese tiempo, puede que el elemento quede alterado por el paso del espíritu, pero a éste no se le puede ver ni afectar. Obviamente, para este Encantamiento se requiere una cantidad decente del elemento en cuestión.

- **Habitar:** Este Encantamiento, una versión menor y más benigna de Posesión, permite a un espíritu habitar brevemente una criatura viviente o un objeto inanimado. El espíritu se desliza en el sujeto, habla con su voz y percibe mediante sus sentidos. El Narrador hace una tirada de Gnosis con una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo (si es un ser vivo) o la Celosía local (si es un objeto). Si el objetivo consiente en ser habitado, no es necesaria ninguna tirada. El Encantamiento cuesta 5 puntos de Esencia y dura una escena. Si el espíritu intenta impulsar a su anfitrión para que sufra daño o peligro, es inmediatamente expulsado del mismo.

- **Habla de la Mente:** Por 3 puntos de Esencia, un espíritu puede usar una especie de telepatía para proyectar imágenes e impresiones o hablar directamente a la mente de un individuo. El individuo entiende al espíritu en cualquier lenguaje que considere su lengua materna. Si se resiste a recibir el mensaje, el espíritu puede gastar 3 puntos de Esencia por dado para tratar de vencer en una tirada enfrentada contra la Fuerza de Voluntad del objetivo (dificultad 6 para ambas partes).

- **Huir:** Con este Encantamiento, el espíritu puede aumentar temporalmente su Fuerza de Voluntad hasta 15 cuando trata de escapar del peligro. Esta bonificación no aumenta el Rasgo a efectos de actividades que no sean huir, aunque podría ayudar a un espíritu que tratase de evitar una confrontación o esconderse de ella. Cuesta 2 puntos de Esencia por turno.

- **Iluminar:** La entidad se infunde a sí misma de luz e ilumina una zona de 20 metros o yardas en torno a su cuerpo o cambia el color y la intensidad de las luces que ya existen en la zona. No se requiere tirada ni Esencia.

- **Incapacitar:** Este Encantamiento aturdidor puede paralizar a una única víctima. El Narrador tira la Rabia del espíritu contra la dificultad apropiada (la Resistencia del objetivo +3 o Rabia, si se trata de otro espíritu). Cuesta un punto de Esencia por cada nivel de Salud actual del objetivo o por punto de Esencia, si se trata de otro espíritu. El coste mínimo son 10 puntos. La parálisis dura un turno por cada punto de Esencia gastado y… sí, el espíritu puede gastar Esencia adicional para paralizar a su oponente durante más tiempo.

- **Influencia:** Por tres puntos de Esencia, el espíritu puede cambiar gradualmente el estado de ánimo de un objetivo en la dirección que desee. Una tirada de la Gnosis de la entidad contra la Fuerza de Voluntad del objetivo activa el Encantamiento; el espíritu puede influenciar a la persona desde la distancia, sin palabras ni contacto aparente entre ellos.

- **Intuición:** Mediante este Encantamiento, una entidad puede averiguar un elemento oculto de la identidad del objetivo, su historia o su personalidad. Si el espíritu intenta descubrir un dato específico, el Encantamiento cuesta 10 puntos de Esencia; si sólo busca algo útil, sólo cuesta 5.

- **Inundación:** Este Encantamiento, un truco típico de espíritus de tormenta y elementales de agua, hace que se eleve el nivel natural del agua para inundar una zona. El tamaño de ésta depende del poder del espíritu: una entidad de nivel Gaflino podría inundar un edificio pequeño o un bloque, mientras que un Yaglino podría inundar un pueblo pequeño (no preguntes lo que podría inundar un *Incarna* con este Encantamiento…). Normalmente el Poder cuesta un punto de Esencia por turno de uso y generalmente se necesitan varios turnos para inundar una zona significativa. Si no hay agua cerca, el espíritu tendrá que traerla mediante nubes de tormenta, cañerías rotas u otras posibles causas de inundación.

- **Marcar:** Ciertos espíritus de la Red Digital usan este Encantamiento para marcar a ciuredanos u otros espíritus con etiquetas que los identifican aunque cambien a una nueva forma. Con tres puntos de Esencia se impone una marca que dura hasta que el objetivo abandone el redespacio, con cinco una que dura indefinidamente (el Narrador decide cuánto dura la marca y qué se necesita para retirarla). Este Encantamiento es usado habitualmente por los Sistemas Electrónicos de Invasión y Destrucción de Alcance Libre (FREEKS por sus siglas en inglés *Free-Ranging Electronic Encroachment Kill Systems*) y otros programas de seguridad.

- **Materializarse:** Este Encantamiento permite a un espíritu asumir una forma física en el mundo material… una empresa

peligrosa, especialmente en la época de las ametralladoras. Para lograrlo, la Gnosis del espíritu debe ser mayor que la puntuación de la Celosía local. Una vez materializado, el espíritu puede ir a donde quiera con dos condiciones: que la Celosía local no sea mayor que la Gnosis del espíritu –2 y que nadie haya fijado al espíritu a un pentáculo místico o una jaula espiritual hipertecnológica (en términos de juego, un Efecto de Espíritu 4; ver el apartado de la ***Esfera Espíritu*** en el **Capítulo Diez**). Si la entidad muere en el reino material, su forma se desvanece y el espíritu es expulsado a la Umbra y entra en Hibernación como si su Esencia se hubiese dispersado en el reino espiritual.

Según las antiguas reglas del Mundo de Tinieblas, un espíritu materializado tenía que comprar sus Atributos Físicos, Habilidades y niveles de Salud como indica la tabla inferior (un espíritu materializado sigue usando su Gnosis como Atributos Mentales y Sociales). Este planteamiento permite a un espíritu expandir sus capacidades mientras le quede Esencia para hacerlo. Alternativamente, el espíritu puede simplemente manifestarse y usar Fuerza de Voluntad, Rabia, Gnosis y Esencia de la forma habitual, sin molestarse en generar Atributos y Habilidades, como en **Hombre Lobo: el Apocalipsis 20° Aniversario**. Sin embargo, en ese caso el espíritu permanece atado a una única forma en el reino terrenal y no puede ajustar su tamaño ni sus capacidades. Los espíritus del **Apéndice I** han sido construidos usando la forma física sugerida por las reglas antiguas.

Normalmente, un espíritu absorbe el daño con Fuerza de Voluntad más el Encantamiento Armadura, si lo posee. Sin embargo, cuando un espíritu materializado es golpeado, se usa Resistencia (más armadura) para absorber si ese Rasgo es mayor que la Fuerza de Voluntad. Para una entidad materializada, los daños contundente, letal y agravado son esencialmente iguales; todos restan puntos de Esencia. Si el espíritu sufre daño, sus niveles de Salud materializados absorben el daño al principio; cuando se han agotado, puede sufrir otros cinco niveles de daño antes de que su Esencia se disipe y vuelva a la Umbra. Si queda o no queda una cáscara material después de la desaparición de la Esencia es decisión del Narrador, aunque, teniendo en cuenta las antiguas historias sobre "sangre de demonio", "plumas de ángel" y "cadáveres de extraterrestres", la tradición sugiere que debería quedar un cadáver.

Coste en Esencia	Rasgo
5	Manifestación inicial (los espíritus de la Paradoja no pagan este coste).
1	Por un nivel de Atributo Físico.
1	Por dos niveles de Habilidades.
1	Siete niveles de Salud iniciales.
1	Por cada nivel de Salud adicional (cada nivel añadido incrementa también el tamaño).
1	Armamento; por dado de daño agravado por encima de la Fuerza.
1	Por nivel de Salud físico curado.

- **Olas:** Este Encantamiento típico de elementales crea fuertes corrientes en o bajo la superficie de cuerpos de agua. Removiendo las aguas hasta que producen espuma, el espíritu puede inundar botes, ahogar a nadadores y enviar olas a estrellarse contra orillas o embarcaciones. Cuesta 5 puntos de Esencia afectar un radio de 15 metros (50 pies) y los efectos duran aproximadamente cinco minutos por cada 5 puntos de Esencia.

- **Pedir Ayuda:** Con un gasto de cinco puntos de Esencia, el espíritu llama a otras entidades de su tipo. El Narrador tira la Fuerza de Voluntad del espíritu contra una dificultad que depende de la probabilidad de que haya otros espíritus cerca en ese momento: dificultad 3 si hay otros espíritus a la vista, 6 en una zona en la que ese tipo de espíritus son comunes, 8 para espíritus que son inusuales en esa región y 9 para espíritus escasos fuera de su hábitat natural.

- **Posesión:** Este Encantamiento, un espantoso poder de los demonios y otras entidades corruptoras, permite a un espíritu entrar en un objeto o ser vivo y tomar el control del mismo. Como sucede con ***Habitar***, Posesión permite al espíritu ver, oír, hablar e interactuar de cualquier otra forma con el mundo mediante el cuerpo del objetivo. Sin embargo, en este caso puede quedar deformado de maneras horribles debido a la influencia del huésped... convirtiéndose en muchos casos en un monstruoso *Fomor* (para más detalles, ver **Hombre Lobo: el Apocalipsis** e **Infernalismo: La Senda de los Gritos**).

  Es cuestión de fe creer que una persona poseída debe llevar ya anteriormente alguna mancha de corrupción para que se abra la puerta a la posesión demoníaca. Si es cierto o no es algo que decide el Narrador. En cualquier caso, la entidad poseedora encuentra un lugar apartado en la Umbra (a menudo bajo la protección de entidades aliadas) y comienza el proceso de posesión. En términos de juego, el Narrador gasta 10 puntos de Esencia y luego tira la Gnosis del espíritu contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo (o 4 si se trata de un objeto). Cuanto mejor sea el resultado, más rápido tendrá lugar la posesión.

Éxitos	Tiempo requerido
1	Seis horas.
2	Tres horas.
3	Una hora.
4	Quince minutos.
5	Cinco Minutos.
6+	Instantáneo.

Hasta que se complete la posesión se puede atacar a la entidad en la Umbra; cualquier ataque realizado con éxito interrumpe el Encantamiento. Sin embargo, cuando la posesión se ha asentado, la corrupción suele ser permanente. Se puede expulsar al espíritu de su anfitrión teniendo éxito en un exorcismo mediante Magia de Espíritu 4 / Vida 3 / Cardinal 2; también con un ataque

realizado con éxito mediante el Mérito **Fe Verdadera**, ver **Apéndice II**. Mientras no se realicen esos exorcismos, el Encantamiento y sus efectos tienden a durar hasta que el espíritu abandone al anfitrión.

- **Purificar la Plaga:** Un espíritu natural, un ángel u otra entidad benévola puede emitir una oleada de energía purificadora y purgar la corrupción espiritual de sus inmediaciones. El Narrador tira la Gnosis del espíritu contra una dificultad basada en el nivel de corrupción: de 4 o 5 para una zona moderadamente corrompida a 9 o 10 para las muy maltratadas y enfermas. Este Encantamiento cuesta 10 puntos de Esencia.

- **Quebrar Cristal:** Exhibiendo la fuerza de su voluntad, el espíritu rompe todos los cristales de la zona. El Narrador tira su Gnosis a dificultad 6. El área base de efecto es de unos 10 metros o yardas, pero cada éxito hace que la misma crezca otros 10 metros o yardas. No cuesta Esencia.

- **Rapto Espiritual:** Este Encantamiento, el horrible don de los espíritus de la Paradoja y otras pavorosas entidades, permite a un espíritu secuestrar a una criatura o personaje y llevárselo del mundo material a su reino personal. Por 25 puntos de Esencia y cuatro o más éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 7, la entidad puede agarrar a alguien; si tiene éxito, espíritu y prisionero van directamente al reino del primero, sin paradas intermedias; al siguiente turno ya están en el reino. El prisionero puede tratar de escapar, por supuesto, pero a menos que logre esquivar el agarre, van a llevarlo a rastras... o volando... o de alguna otra forma.

- **Rastrear:** Por 5 puntos de Esencia, la entidad puede rastrear a un ser determinado por los Otros Mundos sin error. Puede que ciertos seres no quieran o no sean capaces de entrar en ciertos reinos (como un demonio en un reino celestial), pero por lo demás el objetivo del Encantamiento brilla como un faro para el perseguidor.

- **Rayo:** Con una explosión de poder, la entidad lanza un rayo. Cuesta 2 puntos de Esencia por cada dado de daño letal infligido (ver también el Encantamiento ***Estallido*** y ***Electrocución*** en ***Peligros ambientales***).

- **Recuperar la Forma:** Por 20 puntos de Esencia el espíritu puede desaparecer instantáneamente de donde está y aparecer en otro lugar de la Umbra... normalmente lejos de sus enemigos.

- **Romper Realidad:** Este Encantamiento, la seña de identidad de un espíritu de caos, cambia la forma umbral de un objeto a otra (quizá radicalmente diferente): una pared se convierte en niebla, el fuego en hielo o un árbol en una fuente de agua. Para transformar un objeto, el Narrador tira la Gnosis del espíritu; las transformaciones simples tendrían una dificultad de 4 o 5, mientras que los cambios radicales tendrían una de 8 o 9. El éxito transmuta el objeto, un fallo le cuesta al espíritu un punto de Esencia y un fracaso uno adicional de Gnosis.

- **Sentido Elemental:** Mediante el vínculo instintivo con su elemento nativo (tierra, fuego, etc.), un espíritu elemental puede sentir cosas que están en contacto o suceden cerca del elemento de la entidad. Cuando se activa, este Encantamiento hace que la entidad perciba cosas que ocurren hasta a uno o dos metros (o yardas) de su elemento siempre que la fuente del elemento se encuentre en un radio de 150 metros (500 pies) en torno al elemental. Por ejemplo, un elemental de fuego podría sentir cosas a un metro de la llama de una vela o una chimenea si esa llama está a 150 metros o menos del propio elemental. Cada uso del Encantamiento cuesta 5 puntos de Esencia y dura aproximadamente una hora.

- **Sentir Trochas:** Este Encantamiento, una capacidad natural de todos los espíritus, les permite orientarse en la compleja no-geografía de los Otros Mundos. Para encontrar un lugar concreto o localizar una criatura o espíritu específico en los reinos, el Narrador puede tirar la Gnosis del espíritu que busca contra una dificultad variable; 6 en la mayoría de las ocasiones, 8 o 9 en el caso de localidades poco conocidas o espíritus poderosos. Como capacidad innata, este Encantamiento no cuesta Esencia.

- **Temblor:** Este Poder elemental permite a un espíritu agitar literalmente el mundo material. Por 5 puntos de Esencia, la entidad puede hacer que la tierra se sacuda, vibre y se ondee en un radio de 1,5 kilómetros (1 milla) en torno al espíritu a ambos lados de la Celosía. Cada 5 puntos de Esencia adicionales hacen que la intensidad del temblor aumente, de una vibración notable con cinco a una catástrofe devastadora con treinta.

- **Solidificar Realidad:** Este Encantamiento que sólo usan los espíritus de la Estasis permite a la entidad tejer Urdimbre que impone un orden tal a su entorno que resulta asfixiante. Con una tirada de Fuerza de Voluntad, el espíritu puede crear un muro espiritual tan grueso que ningún método excepto la Magia de Espíritu o Entropía de gran poder puede derribarlo. La dificultad de la tirada depende del tamaño, el grosor y la potencia de la Urdimbre; para un pequeño aumento de la Estasis sería 5 o 6, mientras que para un enorme tejido en un lugar caótico sería 9 o 10. También el coste en Esencia depende de la dificultad de la construcción: de uno para una telaraña a veinte para una gran barrera estática. Para más detalles (incluyendo el uso de la Urdimbre como arma), ver el Encantamiento Calcificar.

- **Terremoto Umbral:** Este destructivo Encantamiento agita el paisaje Umbral con tanta fuerza que todo el que esté a su alcance (aproximadamente 800 metros o media milla) sufre la mitad de la Rabia del espíritu en daño contundente cada turno a causa del temblor de tierra o a causa de edificios o árboles que se caen y de otros escombros. Cada turno de terremoto cuesta 5 puntos de Esencia. Por supuesto, un personaje que vuele es inmune al daño, si bien quizá no al ruido y la onda de choque del temblor.

- **Terror:** Mediante una impresionante majestuosidad o una apariencia horrible, el espíritu provoca un miedo primigenio y agudo. Los mortales y otros seres espirituales que se enfrentan a esta entidad y su Encantamiento deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) o temblar llenos de un profundo terror. Si un personaje

obtiene un fallo, pierde tres dados de todas sus reservas si intenta actuar; si puede correr o volar lejos del espíritu, huirá precipitadamente. Con un fracaso, no hace más que llorar de pánico en posición fetal. Cuesta 3 puntos de Esencia activar este Encantamiento. Si en vez de eso se gastan diez, la entidad sube la dificultad de la tirada de Fuerza de Voluntad a 9, hace que todo el que la falle se desplome debido al miedo y que incluso quienes *sí* superen la tirada pierdan tres dados. Para efectos incluso peores de este Encantamiento sobre los desafortunados personajes, ver ***Cosas que el hombre no debería conocer*** en la ***Parte III: Salud y heridas***.

- **Toque de Plaga:** Un entidad demoníaca puede invocar la esencia de la corrupción y sacar a relucir las peores cualidades de un objetivo. Si el espíritu consigue dañar a su oponente (incluso a distancia mediante Estallido), el objetivo debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad cuya dificultad es la Rabia del espíritu. Si el objetivo falla la tirada, salen a la luz sus peores cualidades, lo que lo convierte en agresivo, arrogante, lujurioso, depresivo o lo que sea que case con su personalidad. Este cambio dura varias horas, generalmente una hora por punto de Rabia del espíritu. Si el jugador obtiene un fracaso en la tirada de Fuerza de Voluntad, la maldición sobre la personalidad del personaje se vuelve más o menos permanente.

- **Tormenta Umbral:** El espíritu invoca una tormenta en los Otros Mundos (a menudo en forma de huracán, pero posiblemente algo mucho más extraño...) con vientos de hasta 65 kilómetros (40 millas) por hora y lluvias torrenciales. Tratándose de la Umbra, las lluvias podrían ser de sangre, ranas, Skittles u otros materiales. Por 5 puntos de Esencia, la tormenta cubre un diámetro de 1,5 kilómetros (1 milla); por cada 2 puntos de Esencia adicionales, el espíritu puede aumentar 16 kilómetros (10 millas) por hora la velocidad del viento o el tamaño de la tormenta en un 10%. Esta tempestad umbral, un truco habitual de elementales y espíritus de tormenta, dura hasta que desaparece de forma natural.

- **Viaje Onírico:** Por diez puntos de Esencia (15 si el espíritu desea que el objetivo se acuerde por la mañana), una entidad puede infiltrarse en los sueños de un individuo. Aunque el Encantamiento no tiene efecto duradero aparte del daño o placer emocional implicado en el sueño, el espíritu puede hacer lo que le plazca dentro de los confines del reino del sueño. Por supuesto, si el individuo es un soñador lúcido con el Trasfondo Heredad, el intruso podría recibir más de lo que había ido a buscar... Para más detalles, ver el Talento ***Sueño Lúcido*** (pág. 294) y el Trasfondo ***Heredad*** (pág. 314-315) en el **Capítulo Seis**.

- **Voluntad Férrea:** Al decidirse por un único curso de acción específico ("guardar este lugar", "proteger a este niño", "encontrar este libro", etc.), un espíritu puede lanzar este Encantamiento y sumar cinco dados a cualquier tirada que le ayude cumplir su propósito o resistirse a ser apartado de su tarea. Cuesta un punto de Esencia por hora.

- **Vuelo Raudo:** Gastando un punto de Esencia por turno, el espíritu puede volar a tres veces su velocidad normal, hasta ([60 + Fuerza de Voluntad] x 3) metros o yardas por turno.

Interpretar y narrar las entidades espirituales

Desde el punto de vista del sistema, un espíritu no es más que un personaje: una serie de Rasgos y motivaciones que trata con tus héroes como lo haría cualquier otro personaje.

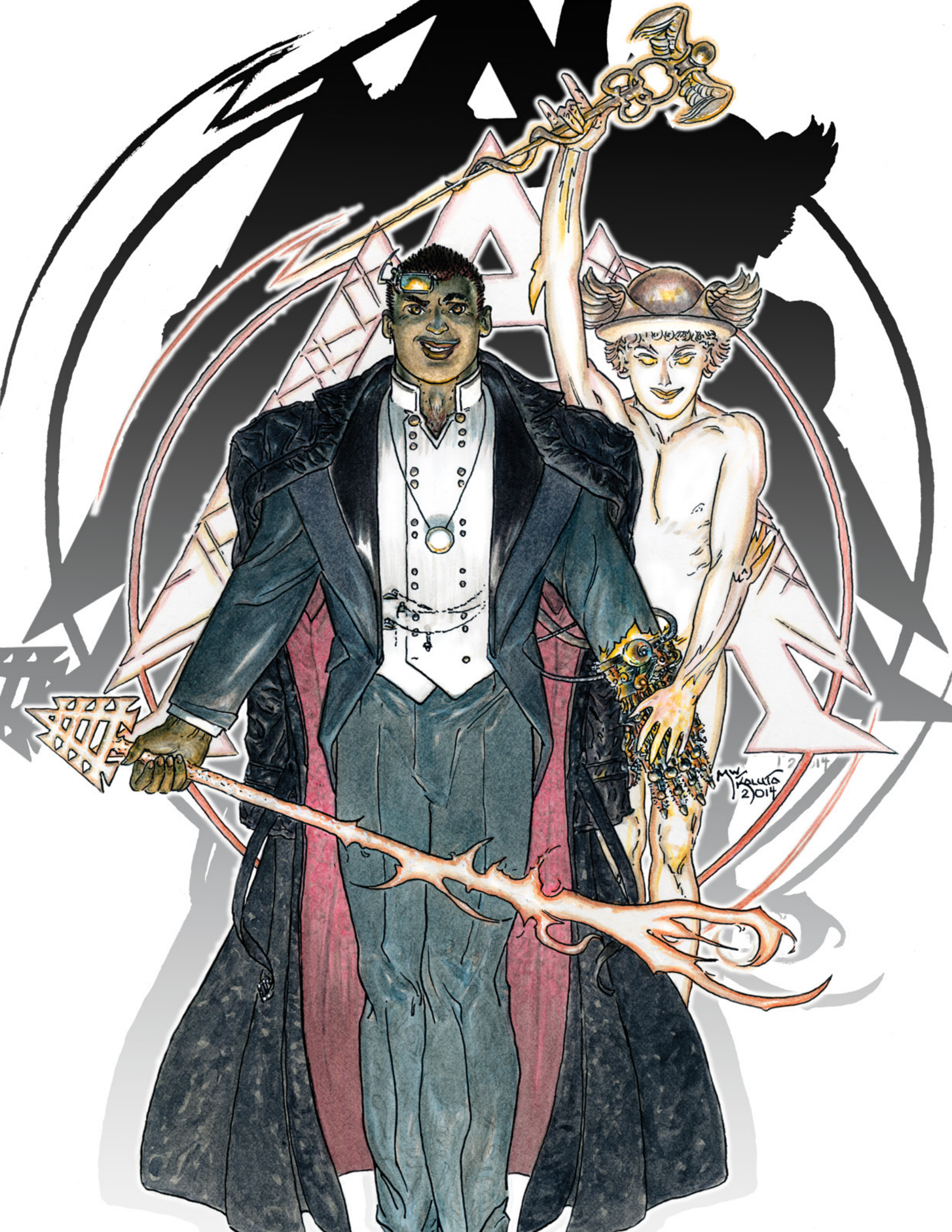
Sin embargo, a nivel dramático, un espíritu es *más* que eso. Todo espíritu debe provocar una sensación de extrañeza cuando aparece. El viento sopla, las sombras se enroscan, las llamas titilan y los ruidos se apagan. La mera presencia de un espíritu excita los sentidos: se eriza el vello de los brazos, un escalofrío se aferra a la base de tu espalda, visiones y sonidos parecen volverse más profundos o desaparecer... Un conjunto de Rasgos no puede comunicar estas cosas, pero el Narrador y los jugadores sí.

Poderes de ambientación

Para enfatizar la naturaleza extraña de las entidades espirituales, el Narrador puede otorgarles cierta variedad de poderes secundarios que funcionan como elementos de la historia: la capacidad de enfriar una habitación con una mirada, llorar un río de sangre, atraer a todos los pájaros o gatos de la zona, etc. Cuando un espíritu poderoso se acerca, las moscas podrían cantar y los árboles hablar. Desde el punto de vista del juego, estos poderes deberían *suceder* sin más, sin tiradas ni gastos de Esencia. Para ser justos, tampoco podría tratarse de ataques o defensas evidentes, sino sólo anomalías narrativas que muestran que tus héroes están tratando con algo *Distinto*, y por tanto digno de respeto.

Ningún mago (ni los más temerarios) se toma en broma a los espíritus. Cuando aparece uno, los demás personajes deben mostrarle cierto respeto. Esto no significa acobardarse frente a él, aunque sin duda hay seres divinos que merecerían esa reacción, sino que los personajes lo van a tomar en serio... y, por extensión, los jugadores también deberían hacerlo. Burlarse de Thor en su cara no sólo es una forma estupenda de conseguir que te hagan una colonoscopia con un rayo, también destruye el ambiente de lo que debería ser un momento potente de la crónica.

Con sólo un poco de imaginación, creatividad y respeto, la presencia de un Umbrole puede señalar un momento especial de tu crónica de **Mago**. El epígrafe ***Entidades no humanas*** del **Capítulo Siete** (pág. 356) presenta sugerencias sobre las motivaciones y la interpretación de los personajes Umbroles. Si eres Narrador, dota a tu espíritu de extrañas características de ambiente y comportamiento; si eres jugador, sigue la corriente y aporta tu propia imaginación al juego cuando describas las reacciones de tu personaje frente al Otro Sagrado, un ser que podría ser tu aliado, tu enemigo o tu dios.



Capítulo Diez: El Libro de la Magia

«Has salido de la jaula. Tus alas están desplegadas. Ahora vuela.»
— Jeddaludin Rumi

Seis de oros

Asociaciones: ***Intercambio de energías; expresión y expansión; funcionalidad; reciprocidad; vanidad; egocentrismo; tendencia a los extremos...***

Yo lo llamo La Mirada.

Una prolongada Mirada a los ojos de alguien y puedo decirte más o menos en qué piensa. Puedo detectar si me intenta colar un gol. Quizás incluso ponerlo lo bastante nervioso como para que se escabulla para molestar a otro.

O puedo seducirlo. Puedo incentivarlo con una leve hebra de Voluntad, como una araña sobre la llama de la vela que acabo de prender, sólo para verlo retorcerse. Puedo hacer que crea en mí, que me tema, que confíe en mí o hasta que me venere. Y si realmente quiero ser cruel, puedo incluso matarlo con una fea mirada.

No es un truco fácil. He estudiado La Mirada durante años, leyendo polvorientos libros, perfeccionando mi Voluntad hasta el punto de poder alcanzar el alma de alguien con sólo mirarle a los ojos.

Lo he incluido todo en La Mirada, desde la psicología moderna al tantra de la mano izquierda, pasando por la magia negra de la Francia medieval. Cuando la uso exhalo con suavidad y lo focalizo todo en un túnel invisible de Voluntad concentrada. La Mirada se alza desde la base de mi espinazo, acumula energía a medida que pasa por cada chakra y adquiere solidez gracias al modo en que permanezco de pie e inclino mi cuerpo. La siento vibrar en mis huesos, sobre todo cuando me dispongo a realizar algo realmente dramático con La Mirada.

No se trata sólo de enfoque, aunque por supuesto éste esté implicado en La Mirada. Es algo que no podría explicar a menos que tuvieras el mismo trasfondo que yo y que poseyeras la capacidad de saber que hay más cosas en nuestro interior que las que puede explicar la ciencia.

La Mirada, más que cualquier otra cosa, es PODER.



He trabajado duro por ese poder, pero si eres amable podría compartirlo contigo.

¿Cuál es mi precio? Es curioso que me lo preguntes…

Una extensión del yo

La Magia es una extensión del mago.

Diversos místicos y autoridades pueden discutir sin término sobre este punto, pero la Magia de **Mago: La Ascensión** que *realiza* tu personaje es una extensión de quién *es* tu personaje.

La ironía definitiva en la Guerra de la Ascensión es que, en esencia, todos hacen lo mismo y aun así se matan unos a otros por el modo y el motivo por el que hacen las cosas. En términos de juego, todos los magos usan las mismas reglas. Los *personajes* no lo ven de ese modo, pero los *jugadores* sí.

El sistema de Magia de **Mago** permite tanto al jugador como al personaje crear hechizos que se adecuen a una situación. Aunque sin duda existen hechizos preparados con antelación (a menudo llamados *fórmulas*), la base para las reglas a continuación es simple: *crea el hechizo que necesites a partir de lo que tu personaje haría.*

Para ser claros...

Este Libro de Magia es bastante extenso. Por suerte, no es necesario leerlo y dominarlo por completo antes de empezar a jugar a **Mago**. Quienes simplemente quieran lanzar hechizos pueden limitarse a ***Realizar Magia***, las ***Tablas***, ***Las Esferas*** y ***Foco y las Artes***. Todo lo que queda más allá de estas secciones expone los detalles de la Magia de **Mago**, sus reglas y los resultados que puede generar en tu partida. Aunque un Narrador debería estar familiarizado con estas reglas, no es necesario que los jugadores las sepan todas.

Además, ten presente siempre ***La regla de oro*** del **Capítulo Ocho**. Estos sistemas son una guía. Altéralos si lo consideras adecuado y recuerda que normalmente hay más de un modo de lanzar un hechizo.

Desambiguación

Para dejar las cosas claras...

- La palabra *tú* puede aplicarse tanto al jugador como al personaje.
- La palabra *mago* se aplica a todos los personajes que realizan Magia basada en las Esferas, independientemente de sus prácticas o afiliación.
- Por tanto, la palabra *Magia* se aplica a hacer que sucedan cosas mediante el uso de Esferas. Algunos personajes no consideran que lo que hacen sea Magia, pero en aras de la claridad usaremos este término a lo largo de todo el capítulo.

Términos útiles

(Las mayúsculas según las indicamos)

- **Areté:** El Rasgo que se tira para realizar un *Efecto*. **Iluminación** es el mismo Rasgo, pero con otro nombre.
- **Esfera:** Uno de los nueve Rasgos que definen lo que un mago puede hacer con *Magia*.
- **Magia:** Alteración libre de la realidad, llevada a cabo mediante las *Esferas* y la *Areté*.
- **Efecto:** Término de juego para el efecto que ejerces sobre la realidad al usar Magia para que sucedan cosas.
- **trabajo:** Otro término para un Efecto; también **hechizo**.
- **fórmula:** Un Efecto preparado con antelación, llamado **Ajuste** o **Procedimiento** por la Tecnocracia.
- **foco:** Término de juego que engloba las creencias, prácticas y herramientas que un personaje de **Mago** emplea para crear Efectos.
- **Paradoja:** Contragolpe de la realidad asociado a la Magia basada en Esferas.
- **Patrón:** Una sustancia material llena de energía de Quintaesencia.
- **Artes de Patrones:** Las Esferas de *Fuerzas*, *Vida* y *Materia*, las cuales pueden crear, ajustar y alterar los Patrones físicos. Espíritu es un Arte de Patrones "extraoficial" que no guarda relación con los materiales o elementos físicos.
- **Quintaesencia:** La energía que crea y sustenta todas las cosas.
- **Efecto combinado:** Un Efecto que emplea dos o más Esferas mediante una combinación de sus poderes para hacer algo que ninguna de dichas Esferas puede lograr por sí sola.
- **Magia coincidente:** Un Efecto que una persona ordinaria consideraría posible dentro de las creencias dominantes. ***Ejemplos:*** Usar un GPS para encontrar algo, aventurar algo que no deberías poder saber, usar kárate para abrir un agujero en una pared, etc.
- **Magia vulgar:** Un Efecto que una persona ordinaria consideraría imposible dentro de las creencias dominantes. ***Ejemplos:*** Convertirse en gato doméstico, aparecer de la nada, chasquear los dedos para que se rompan los huesos de alguien, etc.



En este capítulo, pues, explicamos cómo y por qué funciona este sistema.

Cuatro preguntas centrales

A pesar del confuso despliegue de términos y circunstancias, puedes reducir la esencia de la Magia de **Mago** a cuatro preguntas sencillas:

¿Qué QUIERO hacer y CÓMO lo haré?

¿Puedo usar lo que SÉ para obtener lo que QUIERO?

¿He tenido éxito o no? Y…

¿Qué sucederá en cada caso?

Todo lo demás en este capítulo te ayudará a responder a estas preguntas

Yendo al grano

El sistema de Magia libre de **Mago** puede resultar confuso dentro y fuera del juego. En consecuencia, este capítulo será tan directo como sea posible. El parloteo metafísico se puede encontrar en los **Capítulos Uno** y **Dos**. Al igual que los dos capítulos anteriores, este Libro de Magia lidia con reglas de juego y su aplicación en tus partidas. Deja que los personajes discutan sobre la poesía mientras los jugadores se divierten.

En este sentido, los sistemas presentados a continuación se han dejado tan genéricos como ha sido posible. Un Hermético, un Progenitor, un Batini y un Huérfano usarán todos las mismas reglas y este texto apoya dichas reglas, no los métodos que usan los distintos magos. Para más detalles sobre estos métodos, ver la sección ***Foco y las Artes***.

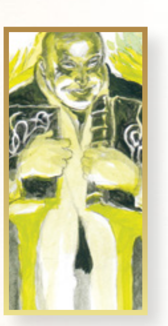
Para facilitar su consulta, hemos dividido el capítulo en secciones según temas:

- **Parte I: Realizar Magia** (pág. 500-510) detalla las tiradas que se deben realizar y los Rasgos que se deben emplear cuando tu personaje crea Efectos Mágicos. Esta sección también incluye las ***Tablas de referencia de Magia*** (pág. 502-510), en las que se presenta el material para una consulta rápida y sencilla.
- **Parte II: Las Esferas** (pág. 511-528) reúne lo que se puede hacer con cada Rango de una Esfera.
- **Parte III: Lanzar Magia, paso a paso** (pág. 528-547) detalla todos los elementos implicados en la realización de la Magia. No tendrás que preocuparte por todos los elementos siempre que lances un hechizo, pero, cuando los necesites, aquí podrás encontrarlos.
- **Parte IV: El Efecto Paradoja** (pág. 547-553) muestra cómo las cosas pueden ponerse feas para un mago, lo cual se amplía en la sección que lidia con…
- **Parte V: Silencio** (pág. 554-561), el cual trata de los perniciosos efectos de la locura metafísica.
- **Parte VI: Ejemplos de juego** (pág. 561-565) proporciona una ingente cantidad de ejemplos en acción de las reglas anteriores.

- **Parte VII: Foco y las Artes** (pág. 565-600) ofrece un despliegue de opiniones sobre la versión personal de la Magia que tenga tu personaje.
- **Parte VIII: Ajustes, Procedimientos y fórmulas** (pág. 601-611) incluye un puñado de hechizos de ejemplo.
- **Parte IX: Zonas de realidad** (pág. 611-617) explora la flexibilidad cultural y geográfica de la coincidencia y la vulgaridad.

Para una mayor claridad y un acceso más sencillo, algunas reglas y tablas se han repetido a lo largo de este capítulo. De este modo, no necesitarás escarbar por todo él para encontrar *esa referencia que necesitas* en medio de tu partida.

Parte I: Realizar Magia



La clave del sistema de Magia de **Mago** es ésta: *cada mago la realiza según sea su Voluntad*. Pese a que los magos del Mundo de Tinieblas *sí* usan hechizos, herramientas, Procedimientos, fórmulas y rituales, lo que hacen con dichos instrumentos cambia la realidad de acuerdo con los deseos de ese mago en particular. Por este motivo hemos empleado la palabra en mayúscula: porque cada mago cambia el mundo a su propia manera y eso es un poco más relevante que la simple "magia".

Desde el punto de vista de las reglas, el sistema de Magia de **Mago** es libre y se basa en lo que tu personaje sepa, necesite y crea sobre sí mismo. Las Esferas proporcionan un esquema y el foco las herramientas, pero cada personaje (y cada jugador) es, en última instancia, un arquitecto que construye cosas de acuerdo con sus necesidades y habilidades.

Esto es así incluso para los Efectos de percepción más sencillos de Rango 1. Podrías tener tres Adeptos Virtuales usando el mismo Efecto de tres modos distintos: uno podría activar una aplicación de escaneo en su teléfono; el segundo podría cerrar sus ojos, hacer una respiración tripartita de yoga y expandir sus sentidos al exterior; y el último fumarse una calada de un porro, abrir los ojos y ver más allá de los niveles humanos de percepción. En términos de juego, los tres magos pertenecen al mismo grupo aunque realicen el mismo Efecto a su manera particular: las *reglas* son las mismas pero la *interpretación* es única. El modo en que definas la Magia de tu personaje dependerá de cómo quieras interpretar a dicho personaje y de cómo creas que satisfará sus necesidades inmediatas.

Así es cómo se hace

Bueno, y en términos de juego, ¿cómo lanzo un hechizo?

- **Paso uno – Efecto:** Según las habilidades y necesidades de tu personaje, deberás decidir qué quieres hacer y cómo quieres hacerlo. Esto se llama *Efecto*: lo que quieres lograr con tu Magia.
- **Paso dos – habilidad:** Dependiendo del *foco* y las *Esferas* de tu mago, deberás determinar si puedes generar el Efecto que deseas crear… y, de ser así, cómo lo hará tu personaje en términos narrativos.
- **Paso tres – tirada:** Tira un dado por cada punto de tu Rasgo Areté. La dificultad dependerá del Efecto que intentas realizar, de si es *vulgar* o *coincidente* y de si alguien puede verte.

Si intentas alcanzar un objetivo mediante un ataque (espada, pistola, bola de fuego, etc.) deberás realizar después la tirada de ataque correspondiente. Para más detalles, ver ***Combate*** en el **Capítulo Nueve** (pág. 409-457).

- **Paso cuatro – resultado:** El número de éxitos que obtengas en la tirada determinará si tienes éxito o no. Si no alcanzas tu objetivo, podrás volver a tirar en los turnos subsiguientes para obtener más éxitos (ver ***Rituales, tiradas y éxitos extendidos,*** pág. 539-542). Si fallas, el Efecto desaparece. Si fracasas, pasa algo malo.

Éstas son las bases. En la ***Parte III: Realizar Magia, paso a paso*** se describe este proceso punto por punto y en el resto del capítulo se explican los pormenores.

Consecuencias y Paradoja

Aunque tengas éxito todavía puedes sufrir los efectos de la *Paradoja*: la consecuencia que se produce cuando impones tu visión de la realidad sobre una realidad ya existente. Aunque los magos debatan sobre qué implica la Paradoja y por qué funciona como lo hace (para más detalles, ver los **Capítulos Uno** y **Dos**), en términos de juego la Paradoja es simple: es lo que sucede cuando fuerzas demasiado la realidad.

Más adelante en este capítulo desarrollaremos los distintos efectos de la Paradoja. Por ahora, recuerda que siempre que hagas uso de la Magia para reordenar la realidad te arriesgas a que ésta le reordene la cara a tu personaje. Éste es el precio de la Magia en el Mundo de Tinieblas. Tu mago tiene un potencial increíble, pero debe ser cuidadoso en cómo lo emplea.

En **Mago** la Paradoja puede golpear cuando tu personaje hace algo ostentoso, grande y repentino. En esencia, fuerza demasiado la realidad establecida y ésta devuelve el empellón. Por esa razón puedes obtener Paradoja aunque tengas éxito en una tirada de Areté. Así, cuando te decidas por un Efecto en el **Paso Uno**, recuerda la posibilidad de la Paradoja. Sé sutil y astuto cuando puedas… y cuando *tengas* que recurrir a un Efecto grande y ostentoso acepta que pagarás luego por él.

Las tablas que hay a continuación muestran lo que necesitas saber cuando uses Magia en tus partidas. Para las explicaciones de los distintos elementos de la Magia y sus reglas asociadas, consulta las secciones que hay más adelante.

Realizar Efectos Mágicos

Todos los elementos que se describen a continuación se detallan en las **pág. 528-547**.

Paso uno – Efecto: ¿Qué quieres hacer y cómo quieres hacerlo?

- ¿Qué Efecto intentas lograr?
- ¿Qué Esferas vas a usar?

Paso dos – habilidad: ¿Puedes hacerlo?

- ¿De qué modo enfoca tu personaje la creencia y la práctica para que suceda?
- ¿Qué herramientas y/o rituales va a usar?
- ¿Cuánto tiempo le lleva hacerlo?
- ¿Lo que va a hacer es vulgar o coincidente?
- ¿Hay algún aliado que le ayude?
- ¿Tiene habilidades mundanas que le puedan ayudar?

Paso tres – tirada: ¿Tienes éxito?

- Tira tu Areté / Iluminación contra la dificultad que corresponda (la dificultad mínima es 3):

  Coincidente: Dificultad = Esfera más alta +3

  Vulgar sin testigos: Dificultad = Esfera más alta +4

  Vulgar con testigos: Dificultad = Esfera más alta + 5
- Suma o resta modificadores (máximo +3 / –3).
- Si necesitas alcanzar a tu objetivo, haz una tirada con los Rasgos de combate adecuados.
- Gasta Quintaesencia y/o Fuerza de Voluntad (si lo deseas).
- Comprueba el número de éxitos.
- ¿Necesitas obtener más éxitos?
- Repite la tirada para los rituales / tiradas extendidos.

Paso cuatro – resultado: ¿Qué sucede?

- ¿Qué tipo de resultado ha generado tu magia (daño, duración, efectos aparentes, etc.)?
- ¿Alguien ha esquivado, absorbido, resistido o usado Contramagia contra tu Efecto? Si es así, resta los éxitos que hayan obtenido de tu número de éxitos.
- ¿Has tenido éxito? Si es así, determina el resultado (Recibe Paradoja si corresponde).
- ¿Has fallado? Si es así, el Efecto queda en nada (Recibe Paradoja).
- ¿Has fracasado? Si es así, recibe Paradoja según estos parámetros:

  Fracaso coincidente: Recibe un punto de Paradoja por punto en la Esfera más alta usada.

  Fracaso vulgar sin testigos: Recibe un punto de Paradoja + un punto por punto en la Esfera más alta usada.

  Fracaso vulgar con testigos: Recibe dos puntos de Paradoja + dos puntos por punto en la Esfera más alta usada.

  (La Paradoja tiene reglas distintas en **Mago Edición Revisada**; consulta la ***tabla Puntos generados por Paradoja***).
- ¿Has obtenido más de cinco puntos de Paradoja? En ese caso, el Narrador puede tirar para determinar un contragolpe.

Tablas de referencia de Magia

Tirada de lanzamiento base

El Efecto es...	Dificultad
Coincidente	Esfera más alta +3
Vulgar sin testigos	Esfera más alta +4
Vulgar con testigos	Esfera más alta + 5

Puntos generados por Paradoja

En caso de éxito	
Coincidente	Ninguno.
Vulgar	Un punto.
En caso de fracaso	
Coincidente	Uno por punto en la Esfera más alta.
Vulgar sin testigos	Uno + uno por punto en la Esfera más alta.
Vulgar con testigos	Dos + dos por punto en la Esfera más alta.

Para las reglas opcionales de la metatrama de la Venganza, ver **pág. 550**.

Tareas de Magia

Éxitos de base

Tarea	Éxitos sugeridos
Tarea simple	*Uno*
(Aumentar tu percepción, encender una vela, cambiar de color tu pelo, escudar tu mente).	
Tarea estándar	*Dos*
(Curarte a ti mismo, conjurar un fuego pequeño, alterar tu forma, influir en el ánimo de alguien con Magia de Mente).	
Tarea difícil	*Tres*
(Curar daño agravado, conjurar una bola de fuego, adoptar una forma completamente diferente, leer o afectar la mente de otro).	
Tarea impresionante	*Cuatro*
(Hacer que crezcan o se regeneren miembros, conjurar un incendio, cambiar la forma de otra persona, controlar la mente de otra persona).	
Tarea poderosa	*Cinco a diez*
(Crear formas de vida simples, derribar paredes, conjurar extrañas entidades, gobernar una multitud).	
Tarea disparatada	*10–20*
(Crear formas de vida complejas, hacer estallar edificios, invocar criaturas altermundanas, convertir a una multitud en tu propio escuadrón de zombis).	
Tarea divina	*20 o más*
(Reescribir tu propio Patrón de forma permanente, calcinar ciudades, conjurar hordas de monstruos, esclavizar a cientos de personas).	

Notas

Los Efectos personales normalmente sólo requieren *un* éxito.

Los Efectos que afectan algo o a alguien distinto requieren al menos *dos* éxitos.

Los Efectos que alteran el mundo requieren al menos *cinco* éxitos o más.

El daño o la duración de estas tareas (pero no ambas a la vez) se basan en el número de éxitos obtenido según la ***tabla Daño o duración base***. Si escoges daño, entonces la duración es instantánea. Si escoges duración, entonces el daño es cero.

Se pueden obtener daño, objetivos o duración adicionales con la regla opcional de división de éxitos, más adelante.

Si deseas añadir daño adicional, objetivos o duración al Efecto antes de hacer la tirada, determina cuántos éxitos adicionales necesitarás, informa al Narrador y realiza la tirada para obtener el total (esto es, Base + éxitos adicionales).

Modificadores a la dificultad de la Magia

Actividad	Modificador a la dificultad
Herramientas y rituales	
Usar un instrumento personalizado	–1
Usar un instrumento único	–1
Usar un instrumento único y especializado	–2 (total)
Trabajar con instrumentos no familiares	+2 / +1
Trabajar sin los instrumentos habituales	+3
Usar instrumentos cuando no necesitas hacerlo	–1
Usar un objeto personal del objetivo (Magia simpática)	–1 a –3
Resonancia adecuada (personal, instrumento, ritual o Tass)	–1
Resonancia opuesta (personal, instrumento, ritual o Tass)	+1
Manipulación de Hebras Místicas / hipernarrativa	–1
Tiempo y esfuerzo	
Gasto de Quintaesencia	–1 por punto, máx. –3
Invertir tiempo adicional (por turno adicional en cada tirada; máx. –3)	–1
Lanzamiento apresurado	+1
Hacer retroceder el tiempo	+3
Circunstancias generales	
Investiga conocimiento sobre el asunto antes de usar Magia	–1 a –3
Cerca de un Nodo	–1 a –3
Objetivo lejano u oculto	+1
Manipular varios Efectos a la vez	+1 por cada dos Efectos
Mago distraído	+1 a +3
Mago en conflicto con su Avatar	+1 a +3
Efecto dominó	+1 por cada dos coincidencias tras la primera, ver **pág. 539**
Tarea excéntrica o divina	+1 a +3

Notas

Modificador neto máximo de +3 o –3.

Dificultad mínima 3, dificultad máxima 10. Si usas la opción ***umbrales***, el máximo de dificultad es 9; en este último caso, los modificadores sobrantes se añaden al umbral y se requiere un éxito adicional por cada modificador de +1 a la dificultad.

Los modificadores que incrementarían la dificultad más allá de 10 añaden éxitos a una ratio de 1 / 1; con un modificador +3 a una dificultad 10, por ejemplo, se requerirían tres éxitos adicionales.

Si usas la opción de umbral y los modificadores que pueden aumentar la dificultad por encima de 10, entonces por cada +1 adicional por encima de 9 se requiere un éxito adicional. Un modificador +3 a una dificultad 9 requerirá al menos tres éxitos adicionales.

Grado de éxito

- **Fracaso:** El personaje comete un error fatal y desperdicia el Efecto y todo el esfuerzo asociado. El mago obtiene puntos de Paradoja según las Esferas y del nivel de vulgaridad implicados.
- **Fallo total:** Ningún éxito. El Efecto no tiene lugar. El Mago lo puede volver a intentar con +1 a la dificultad.
- **Éxito parcial:** El jugador apenas consigue la mitad de los ***Éxitos sugeridos*** y obtiene resultados imperfectos. El mago puede seguir intentándolo con +1 a la dificultad.
- **Éxito:** El jugador obtiene al menos el 100% de los ***Éxitos sugeridos***. El Efecto tiene lugar tal como estaba previsto.
- **Éxito extraordinario:** El jugador obtiene al menos tres éxitos más de los indicados por los ***Éxitos sugeridos***. El mago obtiene una bonificación (daño o duración adicionales, objeto de gran calidad, espíritu leal, etc.) a discreción del Narrador y basándose en la naturaleza del Efecto.

Alcance de la Esfera Correspondencia

Éxitos	Alcance	Conexión
Uno	Línea de visión	Muestra corporal.
Dos	Muy familiar	Posesión cercana o pareja.
Tres	Familiar	Posesión o amigo casual.
Cuatro	Visitado una vez	Conocido ocasional u objeto usado una vez.
Cinco	Localización descrita	Persona u objeto conocido o tocado brevemente.
Seis o más	Cualquier lugar de la Tierra	Sin conexión.

Daño o duración base

Éxitos	Daño	Duración
Uno	Ninguno	Un turno.
Dos	Dos niveles	Una escena.
Tres	Seis niveles	Un día.
Cuatro	Ocho niveles	Una historia.
Cinco	Diez niveles	Seis meses.
Seis o más	Número de éxitos x2	A discreción del Narrador.

Notas

Daño también refleja el número de niveles de Salud sanados por la Esfera Vida o los puntos de Quintaesencia canalizados por la Esfera Cardinal.

Para mantener el equilibrio del juego, el Narrador puede decidir limitar el daño a los 20 niveles de Salud (10 éxitos o 9 éxitos para los ataques de la Esfera Fuerzas).

Daño de Magia

- **Daño contundente:** Efectos de la Esfera Mente.
- **Daño letal:** La mayoría de los Efectos de las demás Esferas.
- **Daño agravado:** Cualquier Esfera cargada con Cardinal 2 y un punto de Quintaesencia.

  Efectos de fuego o eléctricos de Fuerza.

  Efectos vulgares de Entropía, Vida o Cardinal que alteren directamente el Patrón del objetivo.

Correspondencia y Tiempo no infligen daño a menos que se combinen con otras Esferas.

La Esfera Fuerzas añade un éxito automático al daño.

Entropía sólo inflige daño mediante ataques indirectos hasta Rango 4; a partir de entonces el daño es agravado.

Lugares de teleportación

Éxitos	Alcance
Uno	Dentro de la percepción inmediata.
Dos	Lugar muy familiar (hogar, Sanctum, etc.).
Tres	Familiar / Visto hace poco.
Cuatro	Visitado de forma breve.
Cinco	Lugar descrito con palabras o imágenes.
Seis o más	Teleportarse completamente a ciegas.

Regla opcional de división de éxitos

Según esta *regla opcional*, cada éxito adicional más allá de los ***éxitos de base*** puede emplearse para obtener una de las siguientes bonificaciones:

Objetivos: Un objetivo adicional por cada éxito por encima de la base.

Daño: Dos niveles adicionales de daño por cada éxito por encima de la base.

Duración: Añade un nivel de duración por cada éxito por encima de la base.

Un éxito = una escena.
Dos éxitos = un día.
Tres éxitos = una historia.
Cuatro éxitos = seis meses.
Cinco éxitos = a discreción del Narrador.
Seis o más éxitos = permanente (a discreción del Narrador).

"¡No me lo creo!"

Sólo contra ilusiones mentales. Tira Fuerza de Voluntad, cinco o más éxitos.

Credibilidad	Dificultad
¡Ni de coña!	3
Difícil de tragar	4
Inverosímil	5
Posible	6
Probable	7
Muy probable	8
¡Demasiado probable!	9

Para detectar fallos en las ilusiones "físicas", tira Percepción + Alerta con las dificultades anteriores.

Tareas de ilusión

Éxitos	Ilusión
Uno	Simple, una sensación (visión, sonido, olor, etc.).
Dos	Una sensación simple con movimiento.
Tres	Sensaciones complejas y estáticas o simples y con movimiento (dos sensaciones).
Cuatro	Complejas y con movimiento (varias sensaciones).
Cinco	Complejas y reflexivas (múltiples sensaciones).
Seis o más	Complejas e interactivas (todas las sensaciones).

Notas

Tipos de ilusiones

- Ilusiones mentales = Mente 2+ (sólo en la mente del objetivo, normalmente coincidente).
- Ilusiones "físicas" = Fuerzas 2+ / Cardinal 2+ (visible para todos los testigos; manipular fuerzas elementales para manifestar componentes sensoriales).
- Ilusiones envolventes = Fuerzas 4+ / Cardinal 4+ (nivel de realidad aparente de una "holocubierta").

Daño y duración

Normalmente, las ilusiones no infligen daño a menos de que los "niveles de daño" se compren como se describe a continuación. Las ilusiones *pueden* dirigir indirectamente a los testigos a situaciones peligrosas, como se describe más adelante.

Peligros del entorno

- Mente = daño contundente
- Mente 3 / Vida 3 = daño agravado
- Fuerzas = daño contundente o letal, dependiendo de los elementos implicados

La duración por defecto es una escena. Los niveles adicionales de duración o los "niveles de daño" de dos niveles de daño pueden adquirirse por un éxito adicional por cada nivel por encima de la base. Un día + dos niveles de daño, por ejemplo, requeriría dos éxitos adicionales.

Nivel de la celosía

Área	Dificultad #1	Éxitos necesarios
Nodo	3	Uno
Naturaleza aislada	5	Dos
Entorno rural	6	Tres
Áreas urbanas	7	Cuatro
Centro de la ciudad	8	Cinco
Laboratorio de la Tecnocracia #2	9	Cinco

Notas

La dificultad de la Celosía en un área puede variar con el tiempo y las circunstancias: un callejón oscuro puede tener Celosía 6 en la noche de Halloween, mientras que un jardín cultivado de forma estricta puede tener Celosía 8 al mediodía.

#1 = Si usas la metatrama de la victoria de la Tecnocracia, añade +1 al nivel de la Celosía cuanto te encuentres en zonas con una cultura industrial, tanto si la Tormenta de Avatares sigue activa como si no.

#2 = Trátalo como un Nodo cuando uses Ciencia Dimensional.

Marcos temporales de la Esfera Tiempo

Éxitos	Alcance temporal del Efecto
Uno	En el plazo de un año.
Dos	Cinco años.
Tres	20 años.
Cuatro	50 años.
Cinco	100 años.
Seis o más	500 años.
10 o más	1000 años o más.

Notas

Los límites del alcance temporal sólo se aplican a mirar o alcanzar algo a través del tiempo, no a la duración de un Efecto en concreto.

Tareas de la Magia de Tiempo

Éxitos	Tarea
Tres	Salirse del tiempo / envejecimiento menor (tarea difícil).
Cuatro	Sacar a otro personaje del tiempo / envejecimiento considerable (tarea impresionante).
Cinco	Sacar a varios personajes o un área de 3 x 3 metros (10 x 10 pies) del tiempo / envejecimiento severo (tarea poderosa).
Ocho	Sacar un área mayor 8 x 8 metros (25 x 25 pies) del tiempo / envejecimiento hasta la decrepitud (tarea poderosa).
10-20	Sacar un área incluso mayor del tiempo / envejecer hasta el límite de la destrucción (tarea excéntrica).
20 o más	Congelar o aislar un área o suceso muy grande o dinámico / envejecer hasta borrar de la existencia (tarea divina).

Notas

Las tareas que hacen retroceder el tiempo añaden +3 a la dificultad.

Las tareas que afectan el tiempo más allá de las percepciones personales (ver a través del tiempo, por ejemplo) son casi siempre Magia vulgar.

Tirada de contragolpes de la Paradoja

El Narrador tira un dado por cada punto de Paradoja en la reserva actual de Paradoja del personaje contra dificultad 6.

Éxitos	Efectos de la descarga
Fracaso	Todos los puntos de Paradoja se descargan sin causar daño.
Ningún éxito	No hay efecto, pero no se descarga Paradoja.
1-5	Se descarga un punto de Paradoja por éxito. El mago además sufre un dado de daño *contundente* por éxito y adquiere un ***Defecto de la Paradoja*** trivial.
6-10	Se descarga un punto de Paradoja por éxito. El mago además sufre una Quemadura de un dado de daño contundente por éxito y adquiere un Defecto de la Paradoja menor.
11-15	Descarga habitual de puntos de Paradoja, así como una Quemadura de daño *letal* o *uno* de los siguientes efectos: un Defecto de la Paradoja significativo, la visita de un ***espíritu de la Paradoja*** o ***Silencio*** leve.
16-20	Descarga habitual de puntos de Paradoja, así como una Quemadura de daño letal y un punto de ***Paradoja permanente*** o *dos* de los siguientes efectos: un Defecto de la Paradoja severo, la visita de un espíritu de la Paradoja, un Silencio moderado o el destierro a un Reino de la Paradoja.
21 o más	Descarga habitual de puntos de Paradoja más una Quemadura de daño *agravado* y uno de los siguientes efectos: dos puntos de Paradoja permanente, un Defecto de la Paradoja drástico, la visita de un espíritu de la Paradoja, un Silencio severo o el destierro a un ***Reino de la Paradoja***.

Niveles de Silencio

Nivel	Descarga de Paradoja	Alucinaciones o Disociación
1	1-3	Leves rarezas o alucinaciones esporádicas; el mago comienza a mostrar un comportamiento extraño y una disociación menor con su realidad de referencia.
2	4-6	Las alucinaciones y la desconexión se agravan; el mago percibe cosas que nadie más puede ver, empieza a negar las experiencias de los demás y comienza a comportarse de forma irracional incluso para un Despertado.
3	7-10	Se sobrecargan los sentidos del mago y causan ceguera (real o conceptual), vívidas alucinaciones y un comportamiento errático y quizás peligroso. Pueden aparecer trasgos como manifestación de las alucinaciones del mago de un modo que permite que otros las perciban.
4	11-15	O bien el mago queda atrapado en un paisaje mental propio o se comporta de forma tan irracional que se convierte en un peligro para sí mismo y para quienes lo rodean.
5	16-20	O bien el mago queda catatónico, o bien asume muchas de las características de un Merodeador, pero sin la inmunidad a la Paradoja.
6	21 o más	El mago se convierte en Merodeador y pasa a ser un personaje del Narrador.

Tipos de Silencio

Nivel	Negación	Locura	Morbosidad
1	Testarudez, proyección leve	Alucinaciones menores	Atracción por la muerte y la descomposición.
2	Percepciones selectivas, comportamiento hipócrita	Delirios habituales, cambios de humor	Fijación con la mortalidad.
3	Comportamiento irracional, ceguera literal a los asuntos negados	Alucinaciones salvajes, sobrecarga sensorial	Sed de sangre y comportamiento macabro.
4	Fanatismo mortal	Paisaje mental o trasgos constantes	Sociopatía violenta.
5	Secuaz fanático	Catatonia o demencia	Asesino sádico.
6	Merodeador	Merodeador	Merodeador.

Tiradas de paisaje mental

La dificultad para todas es Silencio +3

Tarea	Reserva de dados
Comunicarse con el exterior	Fuerza de Voluntad
Meditar hacia una Heredad	Percepción + Heredad
Meditar hacia un paisaje mental	Percepción + Meditación
Reducir el tiempo en un paisaje mental	Astucia + Enigmas o Percepción + Heredad

Colores y texturas del aura

Estado emocional	Color
Amargura	Marrón
Calma, devoción	Azul
Cambio, transformación	Violeta
Compasión, afecto	Rosa
Dolor, odio	Negro
Empatía, sensibilidad	Verde
Entusiasta, idealista	Amarillo
Furia	Rojo oscuro
Incertidumbre, depresión	Gris
Miedo	Naranja
Pasión, enfado	Rojo
Tristeza	Plateado

Condición	Textura
Agitación	Brillante
Cambiaformas	Brillante, vibrante
Corrupción	Palpitante
Demencia, Silencio	Parpadeante
Enfermo, moribundo	Debilitándose
Espiritualidad, consciencia	Dorado
Excitación	Chispeante
Fanático	Colores intensos
Fantasma	Débil, atenuado
Hada	Destellos irisados
Magia / mago	Centelleante
Merodeador	Hipnótico, arremolinado
Nefando	¿A que te gustaría saberlo?
Vampiro	Pálido
Verdad, pureza, fe	Blanco

Volumen de Quintaesencia

Por cuerpo, en puntos que pueden ser extraídos con Efectos de la Esfera Cardinal.

Sujeto	Puntos de Quintaesencia
Animal pequeño (ave, gato, zorro)	5
Animal grande (lobo, caballo, humano)	10
Animal poderoso (tigre, elefante, ballena)	15-25
Changeling	20-30
Mago	10-30 (depende del Rasgo de Quintaesencia)
Espíritu	Rasgo de Esencia
Vampiro	10 + Rasgo de reserva de Sangre
Cambiaformas	20 + Rasgo de Gnosis

Efectos comunes de Magia

Notas

Las entradas reflejan cualesquiera Esferas que se deban aplicar a una tarea en cuestión. Transformar un objeto en aire o fuego requeriría Fuerzas 3 / Materia 2, mientras que licuarlo requeriría sólo Materia 2.

Muchas entradas de Esferas incluyen dos niveles de Esferas. El primero permite a un mago actuar sobre sí mismo y el segundo (entre paréntesis) le permite trabajar sobre otros. Cambiar la propia forma, por ejemplo, requiere Vida 4, pero cambiar la forma de otro requiere (Vida 5).

Otros Efectos empiezan a pequeña escala, pero luego aumentan su resultado con niveles superiores de Esfera. En este caso se han marcado con un "+".

Las entradas con [corchetes] tienen varias posibilidades que dependen de la Esfera empleada en el Efecto. Por ejemplo, [Esfera elemental apropiada] podría significar Fuerzas, Vida o Materia, dependiendo del elemento sobre el que trabaje el mago.

Teniendo en cuenta la flexibilidad de las Esferas, puede haber varias opciones para ejecutar una tarea determinada. Los métodos que incluimos a continuación son sólo el modo *más sencillo* de lanzar un hechizo, pero no necesariamente el *único* modo de hacerlo. Las alternativas más habituales para una misma tarea están separadas por punto y coma.

Magia corporal

Absorber daño agravado	Vida 3
Adaptarse a un entorno	Vida 2 (3)
Alteración cosmética	Vida 2 (3)
Animar cadáver o partes	Vida 2 / Cardinal 2
Animar huesos y restos	Materia 2 / Cardinal 2
Cambiar de forma	Vida 4 (5)
Causar / curar enfermedad	Vida 2 (3)
Crear cuerpo	Vida 2 (simple) o 5 (complejo) / Cardinal 2
Curar / herir cambiaformas	Vida 3 / Espíritu 2
Curar / herir criatura viviente	Vida 2 (3)
Curar / herir hada	Vida 3 / Mente 3
Curar / herir vampiro	Vida 3 / Materia 2
Desarrollar nuevos miembros o rasgos	Vida 3 (4)
Duplicar cuerpo	Vida 5 / Cardinal 2
Hechizo de sueño	Mente 2 (sugerir el sueño); o Mente 4, Vida 3 o ambas (inducir al sueño instantáneo)
Incrementar físico / Rasgos	Vida 3 (4)
Incrementar / reducir velocidad	Tiempo 3
Pudrir cuerpo	Entropía 4; o Vida 4
Revivir muertos recientes	Vida 4 / Espíritu 4 / Cardinal 3
Transformar un cuerpo en un elemento	Vida 3+ / [Esfera elemental apropiada] 3+ (Vida 4+ / [Esfera elemental apropiada] 3+)

Destino y fortuna

Alterar probabilidad	Entropía 2+
Bendecir / maldecir	Entropía 3 / Vida 3; o Cardinal 5
Causar descomposición	Entropía 3+
Detectar debilidad	Entropía 1

Elaborar Maravillas

Amuleto	Cardinal 2 (para consagrarlo); o [Esferas usadas para crear las propiedades especiales del Amuleto]
Dispositivo	Cardinal 4 / [Esferas en los Efectos de la Maravilla]
Fetiche	Espíritu 4 (para vincular un espíritu involuntario); o Cardinal 4 (espíritu voluntario)
Periapto / Matriz	Materia 5 (inanimado); o Vida 5 (vivo) / Cardinal 3
Talismán	Cardinal 4 / [Esferas en los Efectos de la Maravilla]

Para más detalles, ver el ***Apéndice II***, (**pág. 651-653**)

Ilusiones (ver tabla Tareas de Ilusiones)

Ilusiones mentales	Mente 2+
Ilusiones mentales que infligen daño	Mente 3+; o Mente 3+ / Vida 3+
Ilusiones "físicas"	Fuerzas 2+ / Cardinal 2+
Ilusiones envolventes	Fuerzas 4+ / Mente 4 / Cardinal 4 +

Poderes espirituales

Abrir / cerrar portal	Espíritu 4
Bendecir / maldecir	Entropía 3+; o Cardinal 5
Caminar de lado	Espíritu 3
Crear Fetiche	ver ***Elaborar Maravillas***
Dañar espíritu	Espíritu 3 (funciona como Vida 3)
Dañar fantasma	Entropía 3 / Cardinal 2; o Espíritu 3
Dar órdenes a un espíritu	Mente 4 / Espíritu 4
Despertar el espíritu de un objeto	Espíritu 3
Drenar Esencia de un Espíritu	Cardinal 4 / Espíritu 4
Hablar con los espíritus	Espíritu 2
Invocar espíritu	Espíritu 3
Tocar espíritu	Espíritu 2
Ver espíritus	Espíritu 1

Objetos y elementos

Aumentar / reducir velocidad	Fuerzas 2+
Campo de invisibilidad / silencio	Fuerzas 2
Conjurar elemento	Fuerzas 3 / Cardinal 2 (fuego, viento); o Materia 3 / Cardinal 2 (tierra, metal, agua); o Vida 3 / Cardinal 2 (madera viva)
Conjurar ilusión física	Fuerzas 2+ / Cardinal 2
Conjurar objeto nuevo	Materia 3+ / Cardinal 2
Consagrar / endurecer / perfeccionar objeto	Materia 3+; o Cardinal 2
Desintegrar objeto	Entropía 3 / Tiempo 3; o Materia 3
Dirigir elementos existentes	Fuerzas 2+
Encantar objeto / organismo	ver ***Elaborar Maravillas***
Invisibilidad en ser vivo	Fuerzas 2 / Vida 2
Invocar tormenta	Fuerzas 4+ / Cardinal 2
Levitación / vuelo	Fuerzas 2+; o Correspondencia 3 / Vida 2; o Materia 2
Objeto inflige / resiste daño agravado	Cardinal 2
Transformar fuerzas	Fuerzas 3+ / [Esfera apropiada] 2
Transformar objetos	Materia 2+ / [Esfera apropiada] 2

Tiempo y distancia

Abrir portal entre dos localizaciones	Correspondencia 4
Acelerar / frenar el tiempo	Tiempo 3
Afectar ser / objeto distante	Correspondencia 2+
Conjurar ser terrenal	Correspondencia 4 / Vida 2
Crear imágenes múltiples	Correspondencia 3; o Fuerzas 2+ / Cardinal 2
Crear múltiples objetos	Correspondencia 5 / Materia 3 / Cardinal 2
Envejecer / revertir envejecimiento*	Tiempo 3+ / Vida 4 (ser vivo) o Materia 2 (objeto)
Establecer desencadenante temporal	Tiempo 4
Guardar / expulsar	Correspondencia 2+ / Cardinal 2+ / [Esfera apropiada] 2+
Hacer retroceder el tiempo	Tiempo 3*
Teleportación	Correspondencia 3 (4)
Viajar en el tiempo*	Tiempo 5

* Hacer retroceder el tiempo añade +3 a la dificultad y es siempre vulgar.

Poderes de percepción y psíquicos

Clarividencia	Correspondencia 2; o Mente 3 / Correspondencia 2
Compartir percepciones	Mente 2 / [Esfera adecuada] 1
Conjurar ilusiones mentales	Mente 2+
Control mental	Mente 4
Cuerpo astral de luz	Mente 4+ / Espíritu 3 / Cardinal 2
Desordenar pensamientos	Mente 3
Entrar en un sueño	Mente 3
Esconder / alterar aura	Mente 1 o Cardinal 2
Esconder Avatar	Espíritu 2 / Mente 1
Esconder pensamientos	Mente 1
Escudar la mente	Mente 1 (2)
Estallido de dolor psíquico	Mente 3; o Mente 3 / Vida 3 para causar daño agravado
Influir en el ánimo	Mente 2
Influir en el subconsciente	Mente 3+
Percibir energías	[Esfera adecuada] 1
Profecía / visión del pasado	Mente 2 / Tiempo 2; o Tiempo 2
Proyección astral	Mente 4+
Telepatía	Mente 3
Telequinesis	Fuerzas 2+
Traducir lenguas	Mente 3; Mente 3 / Fuerzas 2 para traducir una lengua de modo que otros también la entiendan
Ver a través de ilusiones mentales	Mente 4
Ver a través de los ojos de otro	Mente 3
Ver auras	Mente 1; o Espíritu 1
Ver Avatar	Mente 3 / Cardinal 2 / Espíritu 1



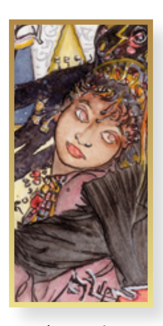
Quintaesencia

Abrir Manantial	Cardinal 4
Absorber Quintaesencia	Cardinal 3
Alimentar nuevo Patrón	Cardinal 2 / [Esfera adecuada]
Anular Paradoja	Cardinal 5
Canalizar Quintaesencia	Cardinal 3
Compartir / intercambiar Quintaesencia	Cardinal 3
Crear arma de Quintaesencia	Cardinal 3*
Crear nuevo Nodo	Cardinal 5
Destruir por drenaje de Quintaesencia	Cardinal 4 (objeto) o Cardinal 5 (criatura)
Drenar Nodo	Cardinal 4
Drenar Quintaesencia	Cardinal 3
Encantar arma / armadura	Cardinal 2
Energizar Periapto	Cardinal 3
Refinar Tass	Cardinal 4
Tejer cuerpo de luz simple	Cardinal 2 (sólo el cuerpo, no el viaje astral)
Usar Periapto	Cardinal 2; o Correspondencia 2 / Cardinal 2 (valor de Avatar para usarlo de forma refleja)

Ver también ***Elaborar Maravillas*** y la ***tabla Volumen de Quintaesencia***

* Cuesta un punto de Quintaesencia por nivel de Salud infligido

Parte II: Las Esferas



Haciendo un mal chiste, podríamos decir que las Esferas de **Mago** reflejan un conocimiento redondo de nueve aspectos diferenciados, aunque interrelacionados, de la realidad. A nivel narrativo, estos nueve constructos representan una especie de "teoría de campos unificados" de la metafisica terrenal. En términos de juego, miden lo que tus personajes pueden o no hacer, basándose en su comprensión del conocimiento teórico y los resultados prácticos.

Cada Esfera cuenta con cinco niveles distintos de progreso y resultado. Este avance se representa por el número de puntos en el Rasgo de la Esfera. Tal como explicamos en el **Capítulo Dos**, en el recuadro ***Niveles de progreso y experiencia en las Esferas*** **(ver pág. 68)**, cada nivel confiere a tu mago una mayor comprensión de los principios de esa Esfera. Como resultado, puede hacer más cosas con ella y añade una serie de nuevas habilidades a las que ya poseía con niveles de comprensión inferiores:

- • **Rango 1: Percepción** – la capacidad de percibir y observar las fuerzas en cuestión. Con esta comprensión básica (aunque útil), un personaje puede percibir cosas que muchos mortales jamás reconocerían.
- •• **Rango 2: Manipulación** – la capacidad de hacer pequeñas cosas con esas fuerzas. En este punto, el mago comienza a ejercer un control mínimo sobre los fenómenos que observa y puede usarlo para realizar cambios menores sobre sí mismo.
- ••• **Rango 3: Control** – la capacidad de alterar la realidad de un modo perceptible, aunque por lo general sólo pueda actuar sobre sí mismo. En la mayoría de los casos, se comienza a infligir daño con las Esferas en este nivel y también permite realizar alteraciones menores sobre los demás.
- •••• **Rango 4: Dominio** – la capacidad de llevar a cabo acciones que alteren la realidad de forma destacable mediante los principios de esa Esfera. Por lo general, este nivel permite al mago realizar cambios significativos sobre los Patrones de otros personajes.
- ••••• **Rango 5: Maestría** – la capacidad de gobernar vastas fuerzas que guarden relación con ese elemento de la realidad. Llegado a este punto, el mago ya sabe casi todo lo que hay que saber sobre los principios de esa Esfera y con ellos puede llevar a cabo actos propios de un dios.

Pueden existir niveles superiores de dominio de una Esfera, pero éstos son raros y opcionales, por lo que no se detallan en este libro.

Los principios metafísicos tras estas Esferas pueden encontrarse en el **Capítulo Dos**, en el epígrafe ***Un breve resumen de las Esferas y sus propiedades*** **(pág. 67-71)**. Aquí nos limitaremos a los niveles de progreso y a las cosas que puedes hacer en cada cual.

Para facilitar su consulta en las partidas, cada Esfera cuenta con una entrada que expone los poderes progresivos de la misma. Para ver qué puedes hacer con ellas, especialmente si las combinas, consulta la ***tabla Efectos comunes de Magia*** en la sección anterior.

Las Esferas de Patrones

Muchas entradas hacen referencia a "las Esferas de Patrones", esto es, a las Esferas que gobiernan elementos y materiales físicos. Cuando un mago crea "de la nada" una fuerza, objeto o cuerpo, ese Efecto combina una Esfera de Patrones con la energía creativa en bruto de la Esfera Cardinal. La Esfera de Patrones construye la forma y Cardinal le proporciona la energía para que esa forma se vuelva "real".

Como ya se ha dicho, estas Esferas de Patrones físicos son *Fuerzas* (para la energía), *Vida* (para los cuerpos orgánicos) y *Materia* (para materiales inorgánicos). *Espíritu* es una especie de Esfera de Patrones honorífica que guarda relación sólo con la esencia metafísica llamada *efimeria*. Así pues, cuando tu mago conjure un fuego (Fuerzas), mariposas (Vida), piedras (Materia) o armas efiméricas (Espíritu), deberás combinar la Esfera correspondiente con Cardinal para crear tales cosas.

Para más detalles, ver los epígrafes de cada Esfera.

Efectos combinados de Esferas

Como ya hemos indicado antes, los distintos Efectos de **Mago** proceden de las Esferas; algunos emplean una única Esfera y otros varias. Estos *Efectos combinados* expanden el potencial de una única Esfera y permiten la ejecución de Efectos que ninguna Esfera podría generar sólo por sí misma.

Por ejemplo, digamos que Malcolm quiere influir en el estado de ánimo de alguien. Bastaría sólo con Mente 2 para lograrlo. Sin embargo, si quiere alterar la química corporal de alguien para inducir euforia, necesitará usar Vida 3 / Mente 2… y si quisiera preparar las cosas para que éste se alterara al cabo de unas horas debería añadir Tiempo 4 a ese Efecto.

De nuevo, la ***tabla Efectos comunes de Magia*** muestra cómo las distintas Esferas y sus Efectos pueden combinarse para crear Efectos más potentes.

Atar un Efecto

Normalmente un Efecto Mágico perdurable permanecerá allí donde fue lanzado originalmente. El mago, en esencia, ha transformado la realidad de ese lugar para que satisfaga sus deseos. Algunos Efectos, por supuesto, pueden desplazarse debido a su propia naturaleza: los rumores circulan, los vientos y los fuegos se mueven, un personaje con el aspecto modificado puede desplazarse, una puerta conduce a otro lugar, etc.

Sin embargo, si quieres crear un Efecto duradero y móvil que se haya integrado en *un Patrón específico* y *que incluya una Esfera que normalmente no está relacionada con ese tipo de Patrones*, entonces el Efecto debe ser "atado" al Patrón objetivo con una Esfera que *sí* pueda aplicarse a ese Patrón.

¿Qué quiere decir *esto*? Es muy sencillo: si quieres alterar la mente de alguien, usa la Esfera Mente; si quieres alterar su cuerpo físico, usa la Esfera Vida. Pero si quieres usar Magia para incluir

material inorgánico en el Patrón de su cuerpo, entonces tendrás que usar a la vez Vida *y* Materia; si quieres que su Patrón se vuelva invisible mediante la desviación de la luz alrededor de su cuerpo, entonces tendrás que atar el Efecto con el uso de Vida *y* Fuerzas.

Atar un Efecto combina las Esferas requeridas para que la Magia quede integrada de forma esencial en un Patrón. Como hemos indicado antes, las Esferas de Patrones son Fuerzas, Vida y Materia. Espíritu es una especie de Esfera de Patrones honoraria porque, a pesar de que trata con elementos no físicos, dichos elementos tienen su propio Patrón cuando se tornan *efimeria* **(ver Capítulo Nueve, pág. 475)**.

A menos que el objetivo de un Efecto atado sea transformado en una ***Maravilla*** **(ver *Crear Maravillas*, pág. 652-653 y las reglas proporcionadas en el Apéndice II)**, dicho Efecto acabará cuando lo haga su duración. La atadura, por sí misma, no convierte un Efecto en permanente.

Especialidades de las Esferas

Cada uno de los siguientes epígrafes incluye una selección de *Especialidades*. Puedes escoger una Especialidad en una Esfera en cuanto tu mago acumule cuatro puntos en ella. Al igual que las Especialidades de Atributos y Habilidades, una Especialidad de Esfera permite contar cada 10 obtenido en una tirada como dos éxitos en vez de uno **(para más detalles, ver Capítulo Seis, pág. 274)**.

Al llegar a los cuatro puntos, un jugador puede escoger una Especialidad basándose en lo que hace más a menudo con la Esfera en cuestión. *A criterio del Narrador*, se pueden adquirir Especialidades adicionales a cambio de 4 puntos de Experiencia cada una *si asumimos que ese personaje ha empeñado tiempo y esfuerzo en esa Especialidad*. Después de todo, no puedes especializarte de repente en Cambio de Forma si tu personaje no ha pasado un montón de tiempo aprendiendo a cambiar su forma.

Esferas por fórmula

Los aficionados más antiguos de **Mago** saben que los epígrafes anteriores sobre las Esferas llegaban a las cuatro o seis páginas por cada una, alcanzando 36 páginas o más en total. En las partidas, esas largas entradas podían resultar complicadas de seguir y en la práctica incluían Efectos que eran, en esencia, fórmulas de una sola Esfera. A su vez, resultaba complicado mantener un registro de todos esos Efectos, especialmente en medio de una partida. Por eso, en interés por la claridad, nos ceñiremos a la funcionalidad más básica en esta **Edición 20º Aniversario**.

Una explicación completa de las Esferas y sus Efectos y variaciones sería mucho más larga que cualquier otro capítulo de este libro. La mayoría de gente no requerirá un catálogo de hechizos tan extenso, especialmente gracias a la ***tabla Efectos comunes de Magia***. Para una explicación detallada de las muchas aplicaciones potenciales de las Esferas, ver el suplemento para **Mago: La Ascensión Edición 20º Aniversario ¿Cómo HACES Eso? Guía práctica para la Magia de las Esferas**, en el cual se incluye una visión detallada de las Esferas y sus Efectos, fórmulas y Procedimientos asociados.

Hay una breve selección de fórmulas y Efectos en este mismo capítulo, en la ***Sección VII: Ajustes, Procedimientos y fórmulas*** **(pág. 601-611)**.

Para más detalles sobre el uso de las Esferas y el modo en que encajan en el proceso de lanzamiento de Magia, ver ***Esferas: La base de todos los Efectos*** **(pág. 528-529)**.

Regla opcional: Esferas alternativas de la Tecnocracia

Hay tres Esferas *opcionales* al final de esta sección que reflejan las adaptaciones de la Tecnocracia de tres de las nueve Esferas místicas, tal como se presentan en los **Libros de Convención** de **Nuevo Orden Mundial Edición Revisada** (la Esfera Datos, análoga a Correspondencia), del **Sindicato Edición Revisada** (Utilidad Primordial, la aplicación hipereconómica de Cardinal) y de los **Ingenieros del Vacío Edición Revisada** (Ciencia Dimensional, la perspectiva científica de Espíritu).

En su mayor parte, estas Esferas *SÓLO* pueden ser adquiridas por agentes de la Tecnocracia, pues son el reflejo del entrenamiento, la investigación y el condicionamiento de la Unión. La excepción, Datos, se basa en innovaciones de los Adeptos Virtuales y ha sido adoptada por tecnomagos de todo tipo.

Por lo general, una Esfera de la Tecnocracia funciona del mismo modo que una mística. Estas tres variantes, sin embargo, tienen bonificaciones y limitaciones destacadas, las cuales se exponen en los correspondientes epígrafes.

Un personaje *no puede* poseer a la vez una Esfera de la Tecnocracia y su equivalente místico. Hacerlo sería, en esencia, el reflejo de una perspectiva dividida de la Realidad: la creencia en dos principios relacionados pero opuestos sobre la misma cosa.

Dicho esto, un personaje puede cambiar de una a otra si la historia sustenta esta transición. En tales casos, el personaje pierde temporalmente un punto en esa Esfera hasta que tenga la oportunidad de añadir un punto de Areté, momento en el que experimentará una revelación que le permitirá adaptar su experiencia anterior a la nueva concepción del mundo. En ese momento, la Esfera recuperará el valor anterior. No se requiere que el jugador gaste puntos adicionales de Experiencia para ello, aunque aumentarla, por supuesto, tiene el coste habitual de Experiencia.

Las demás Esferas (Entropía, Fuerzas, Materia, Mente y Tiempo) siguen las mismas reglas, independientemente de la afiliación del mago. Un Traje Negro del NOM se referirá a su uso de la Esfera Mente como *Psicodinámica*, pero a efectos prácticos Psicodinámica funciona del mismo modo en que lo hace la Esfera Mente.

Cardinal

La esencia de todas las cosas

***Especialidades:* Resonancia, Artificio, Percepciones, Canalización, Creación, Destrucción.**

Mediante el estudio de las energías en bruto de la Creación, un estudiante de la Esfera Cardinal aprende a comprender, manipular y absorber la Quinta Esencia dentro de todas las cosas. Esta energía básica, también conocida como *Fuerza Odílica*, *Energía Primordial* y *Quintaesencia*, impulsa los Patrones de otras formas (Fuerzas, Vida, Materia) y fluye a través de la sublime esencia de Espíritu. Un mago hábil con Cardinal es capaz de crear y destruir cosas en su nivel más esencial, conferir poder a objetos encantados o de creación Iluminada y sustentar su propia esencia vital gracias a la comprensión de la Fuerza Primordial.

Colmado de estas energías, un especialista en la Esfera Cardinal late con Fuerza Primordial. A menos que se esfuerce en ocultarlo (o que haya limpiado su aura con Magia de Rango alto), su Resonancia conserva fuertes ecos de sus actos (ver ***Resonancia y Sinergia*, pág. 560-561**). Para bien o para mal, estas personas son la encarnación de la extrañeza primordial que la mayoría de magos posee, la sensación de ser algo *más* de lo que la mayoría jamás soñaría.

Para una versión opcional de la Tecnocracia de Cardinal, ver ***Utilidad Primordial*** **(pág. 526-527)**.

• Sentidos etéreos / Consagración / Infundir Quintaesencia personal

Un estudio inicial de Cardinal permite al mago percibir y canalizar Quintaesencia de Nodos, Tass, Maravillas y Efectos Mágicos. Puede detectar flujos energéticos, puede sentir y al menos *intentar* leer los rastros de Resonancia y Sinergia y puede incluso absorber Quintaesencia en su propio Patrón. Los magos que no tengan al menos un punto de Cardinal *no pueden* absorber Quintaesencia más allá del valor de su Trasfondo de Avatar. Sin embargo, un mago que domine Cardinal sí puede.

Cuando imbuye Quintaesencia en un objeto, puede también *consagrarlo* con su propia energía. Cuando cambie de forma, camine de lado o altere de otro modo la naturaleza metafísica de su Patrón, dicho objeto consagrado cambiará con él. En el proceso, éste también adquiere su Resonancia personal… lo que no es siempre algo bueno, pues identifica al mago y queda conectado con él de forma esencial.

•• Alimentar Patrones / Construir Patrones / Encantar Patrones / Cuerpo de luz

Al alcanzar este nivel de control sobre las energías de Cardinal, el mago puede desviar Quintaesencia a formas nuevas o ya existentes. Si se combina con otras Esferas, esto le permite crear nuevos Patrones de Fuerzas, Vida o Materia (creándolos a partir de la nada) e infundir Fuerza Primordial a objetos ya existentes para fortalecerlos o incrementar su poder de protección o destrucción.

Las armas o ataques imbuidos con Quintaesencia mediante Efectos de Cardinal 2 pueden herir espíritus o infligir daño agravado, y los elementos imbuidos del mismo modo pueden proteger contra este tipo de daño (para más detalles, ver la sección de ***Combate*** en el **Capítulo Nueve**). De modo análogo, también puede (con Vida 2 para organismos simples o Vida 3 para los complejos) consagrar un ser vivo como si se tratara de uno de los objetos descritos más arriba.

Mediante el uso de aplicaciones similares de energía, el mago también puede conjurar un simple **cuerpo de luz**, una proyección efimérica de su yo idealizado. Aunque este cuerpo de luz no tiene ni sustancia ni propiedades especiales **(al contrario que la forma astral descrita en el Capítulo Nueve, pág. 477)**, muestra un brillante holograma del propio mago.

••• Canalizar Quintaesencia / Encantar Vida / Energizar arma / Elaborar Periapto y Maravilla temporal

Al acceder al flujo de Quintaesencia a su alrededor, el mago puede extraer tanto Quintaesencia libre como en bruto de los Nodos, las *Coyunturas* (momentos especiales) y el *Tass* (Quintaesencia solidificada)… y también puede canalizar esa energía en Patrones nuevos o ya existentes. Con este poder, podría (con Vida 3) encantar a un ser vivo para que pueda infligir o soportar daño agravado; infligir daño agravado al agitar la fuerza vital de un organismo; extraer pequeñas cantidades de fuerza vital del sacrificio de un ser vivo o (con Materia 2) de objetos inertes; imbuir Quintaesencia en un recipiente llamado *Periapto*; o, con otras Esferas, elaborar Talismanes o Dispositivos mediante la infusión de Fuerza Primordial **(para los encantamientos permanentes se requiere Cardinal 4. Ver *Elaborar Maravillas* en la pág. 508 y *Volumen de Quintaesencia* en la pág. 507)**.

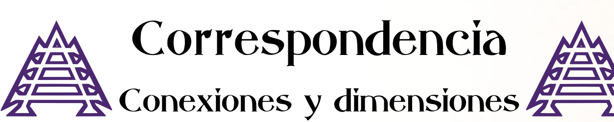
En circunstancias desesperadas, un mago instruido en Cardinal también puede crear armas temporales a partir de energía pura concentrada: descargas de Quintaesencia o espadas de luz. Estas armas infligen daño agravado (según la ***tabla Daño o duración de base***) y cuestan un punto de Quintaesencia por uso… o, para las armas que perduran en el tiempo, un punto por turno. Cuando el mago se queda sin Quintaesencia, el arma desaparece. A menos que se canalicen mediante pistolas de energía o se conjuren como milagros entre los piadosos, tales ataques son siempre vulgares.

•••• Extraer o infundir energía / Abrir Manantial / Elaborar Tass y Maravillas permanentes

El terrible poder de drenar Quintaesencia de objetos o fuerzas (aunque aún no de seres vivos) puede desintegrar esos objetivos, consumirlos en llamas primordiales o descomponerlos casi de forma instantánea. Si revierte ese flujo, el mago puede crear objetos que no puedan romperse o vincular materiales inorgánicos para crear implantes cibernéticos, nanotecnología u otras Maravillas. En este punto, es capaz de encantar objetos de forma permanente y de extraer Quintaesencia del enérgico *Manantial* de sucesos excitantes. Si infunde su Quintaesencia en un Periapto, podrá usar Materia 4 para crear una *Gema del Alma*: un recipiente portátil lleno con su propia Resonancia y energía.

••••• Infundir o extraer fuerza vital / Crear Nodo y Flor del Alma / Negar Paradoja

Un Maestro de Cardinal puede extraer Quintaesencia de cualquier lugar, en cualquier momento, y canalizarla también a otros recipientes. Un aspecto oscuro y vulgar de este poder le permite destruir a un ser vivo mediante el consumo de toda su fuerza vital, mientras que el opuesto de este poder lo infunde con una fuerza vital tan poderosa que lo hace, en esencia, estar bendito. Si combina esta habilidad con Vida 5 puede convertir organismos complejos en *Flores del Alma*: Periaptos vivientes que se convierten en baterías vivientes de Quintaesencia acumulada. Tal dominio de la Esfera también permite al mago crear Nodos en lugares importantes y negar la Paradoja, tal como se describe en ***Anular Paradoja***, **pág. 549**.



Correspondencia

Conexiones y dimensiones

***Especialidades:* Conjuración, Escudriñar, Puertas, Guardas, Teleportación.**

Mediante la manipulación de los vínculos entre lugares, objetos y personas, la Esfera Correspondencia permite a un mago acortar distancias, percibir cosas que normalmente quedarían

fuera de su alcance, sacar objetos de la nada, levitar o volar, o conectar un Efecto con otro lugar o personaje. Algunos magos afirman que esta Esfera es una prueba de que la distancia es una ilusión, mientras que otros la ven como el Arte de manipular las hebras que unen distintos lugares y personas.

Debido a que esta Esfera trata con el espacio y las relaciones, sus Efectos emplean la ***tabla Alcance de la Esfera Correspondencia*** para encontrar la conexión y luego hacer uso de la misma. Las conexiones débiles requieren varios éxitos, pero abarcar conexiones cercanas resulta sencillo para un mago que comprenda este Arte.

Por sí misma, Correspondencia permite a un mago alcanzar lugares distantes, incluso aunque no los pueda ver ni tocar. A Rango 2 o superior, puede aferrar objetos y trabajar con ellos desde lejos. Sin embargo, para manipular otros objetos o seres más allá del contacto físico, el mago debe combinar Correspondencia con otra Esfera, la cual normalmente será una Esfera de Patrones (Fuerzas, Vida o Materia).

Sin embargo, al combinar Correspondencia con otras Esferas el Efecto queda limitado, en términos de juego, *al Rango en la Esfera Correspondencia, y no al de las otras Esferas implicadas*. Por ejemplo, si un mago que sólo tiene Correspondencia 2 intenta llevar a cabo un Efecto que requiere Fuerzas 3 / Correspondencia 2 / Cardinal 2 para prender fuegos desde lejos… estará limitado a Fuerzas 2, un valor insuficiente para conjurar un fuego. Para poder llegar a hacerlo, necesitará aumentar su Correspondencia al menos hasta 3.

A pesar de su capacidad para plegar el espacio y la distancia, Correspondencia funciona *sólo con Patrones completos*, a menos que un objetivo haya sido alterado por otra Esfera de Patrón. Por ejemplo, Correspondencia no basta para teletransportar únicamente la cabeza de alguien: el mago necesitaría usar Magia de Vida para separar la cabeza del cuerpo. Por otro lado, se podría arrebatar una pistola únicamente con el uso de Correspondencia.

Los magos que se especializan en el uso de esta Esfera suelen tener miradas distantes. Para ellos, las separaciones del espacio y la forma son ilusiones sin importancia que desaparecen cuando comprendes cómo está compuesto realmente el universo.

Para una versión opcional de la Tecnocracia para Correspondencia, ver ***Datos*** **(pág. 525-526)**.

• Percepciones espaciales inmediatas / Paisaje de la mente

La comprensión espacial básica permite al mago sentir cosas en sus inmediaciones aunque no pueda percibirlas con sus sentidos normales. Al usar esta percepción, puede estimar las distancias entre objetos, encontrar una dirección de forma intuitiva (Norte, Sur, Este u Oeste), detectar objetos o personas ocultos y vislumbrar inestabilidades espaciales (curvaturas, anomalías, agujeros de gusano, etc.), en especial las creadas con otros Efectos de Correspondencia.

•• Sentir, tocar, fortalecer y alcanzar a través del espacio / Percepción de la Correspondencia

Este mago puede ahora expandir sus sentidos a través del espacio y percibir cosas en otras localizaciones. Sin embargo, tales extensiones dejan ondas residuales en el espacio… como las que se pueden detectar con el Rango 1 de Correspondencia. Por suerte, también puede espesar el espacio para cubrir su rastro: cada éxito obtenido se resta de los éxitos obtenidos por un personaje que trate de espiarle o percibir sus Efectos sensoriales.

Al añadir Vida o Materia al Rango 2 de Correspondencia, el mago puede aferrar pequeños objetos u organismos (del tamaño de un gato doméstico o similar) y tirar de ellos por un agujero en el espacio. Esto le permite tomar tarjetas de visita, pistolas, conejos y demás de otro lugar, sacándolos aparentemente de la nada.

••• Atravesar el espacio / Abrir o cerrar puertas / Percepciones co-localizadas

El mago puede ahora abrir agujeros en el espacio lo bastante grandes como para atravesarlos. Estas puertas menores son pequeñas y temporales, pero permiten caminar de un lugar a otro siempre que se vaya solo y poco cargado (para la teleportación de objetos grandes o con grandes cantidades de carga se requiere Correspondencia 4). Por supuesto, siempre es una buena idea echar un vistazo al área de destino. Un destino cercano o familiar requiere menos éxitos que uno lejano y desconocido.

Al usar el Efecto de **Percepciones co-localizadas**, el mago puede percibir varios lugares a la vez. Dichas localizaciones se ven como fantasmas superpuestos, como si fueran capas sobre la localización en la que se encuentra.

Además, si se combina Correspondencia 3 con Fuerzas, Materia o Vida, el mago puede mover objetos desde la distancia, haciéndolos levitar, manipulándolos o teletransportándolos sin necesidad de contacto físico.

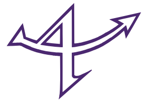
•••• Rasgar el espacio / Guardar / Co-localizarse a uno mismo

Mediante la creación de agujeros mayores en el espacio, el mago puede ahora abrir puertas permanentes entre dos localizaciones (10 o más éxitos); aislar fuerzas, espacios, objetos o personas en pequeños reinos (con la combinación de Correspondencia 4 con Fuerzas, Materia, Mente o Vida) y *guardar* algunas localizaciones contra Patrones específicos (de nuevo, con la combinación de Correspondencia con Fuerzas, Materia, Mente o Vida) o energías de Resonancia concretas (con la combinación de esta Esfera con Cardinal 4). El efecto de esta guarda puede impedir o bloquear que los elementos prohibidos puedan entrar en el espacio protegido o salir de él. Para más detalles sobre las guardas, ver el suplemento **¿Cómo HACES Eso?**

Con el uso del Efecto de co-localización, el mago puede aparecer simultáneamente en varios lugares a la vez. Sin embargo, para que funcione debe añadir Mente 1 al Efecto. Todas las imágenes reflejan las acciones del original a menos que se añada Vida 2 para dar independencia a cada una.

••••• Mutación espacial / Co-localización

La distancia y las dimensiones son un juego de niños para un mago que haya alcanzado este Rango. Puede distorsionar el espacio; alterar tamaños o comprimir objetos (Materia), cuerpos (Vida) o fuerzas (Fuerzas); conectar distintos Patrones entre sí a través del espacio; o incluso superponer objetos unos sobre otros (algo extremadamente vulgar). Si se combina este Rango con Vida 3, el mago puede expandir sus sentidos y percibir varias localizaciones a la vez.



Entropía

Probabilidad y mortalidad

***Especialidades:* Destino, Fortuna, Deterioro, Orden, Caos, Necromancia.**

Todo es mortal. Los objetos, las personas e incluso los conceptos se deterioran con el paso del tiempo. Una vez comprendes realmente este principio (y aún más, cuándo puedes influir en él), este conocimiento te reporta una sensación de liberación… algo de tristeza, por supuesto, pero también el consuelo de dejarse ir.

Con el control de las energías de la probabilidad y el deterioro, un mago instruido en Entropía puede manipular los factores aleatorios, observar e influir en los defectos dentro de un sistema, recurrir a las energías de la Umbra Baja, inducir o eliminar la corrupción y ejercer su Voluntad mediante el inexorable proceso de la mortalidad.

No se trata de una disciplina sencilla. Un mago Entrópico asume parte de la Resonancia del deterioro en su propio Patrón y porta el peso de la mortalidad en su mente y en su alma. Aun así, los poderes de esta Esfera, aunque menos destructivos o evidentes que los de las demás Artes, le dan un control sutil y generalizado sobre la Creación como un todo.

Al contrario que las demás Esferas, los hechizos de Entropía no infligen daño hasta Rango 4, tras lo cual éste es agravado, pues destruye los mismos Patrones de la existencia. Hasta ese momento, un mago puede explotar o posponer los efectos del deterioro y la probabilidad… un don que le ayudará a usar el entorno de un oponente en su contra aunque no ataque de forma directa.

Por razones obvias, los magos versados en Entropía suelen parecer fatalistas, asociales o extrañamente alegres. Para ellos, el dicho “todo acaba” no es una mera opinión, sino un hecho intrínseco en la vida.

• Sentir defectos, destinos y fortuna / Halo de verdad

La comprensión básica de la Entropía permite a un mago ver las corrientes de probabilidad, detectar defectos en los Patrones y notar los detalles sutiles, aunque claros, mediante los cuales el habla y la conducta de una persona sugieren si dice lo que considera que es la verdad. Aunque no puede controlar tales fenómenos, puede predecir tiradas de dados o cartas y otros sucesos aparentemente aleatorios; detectar puntos débiles en objetos, personas o discursos; y usar esas percepciones imperfectas, si bien profundas, en beneficio propio.

•• Controlar la probabilidad

Ahora el mago puede controlar los factores que antes sólo podía percibir. Tirando de los hilos de sucesos en apariencia aleatorios, puede influir en actos y resultados, como por ejemplo dirigir la tirada de unos dados o cartas, golpear repetidamente en puntos débiles y dirigir personas o cosas hacia

una conclusión de su elección. Por supuesto, es más sencillo controlar elementos pequeños (el ganador de una carrera de caballos) que otros mayores (causar un accidente múltiple de seis vehículos). En términos de juego, las alteraciones de mayor escala requieren más éxitos que las menores.

••• Afectar Patrones precedibles

Al final todas las cosas se desmoronan. Llegado a este Rango, el mago puede controlar la velocidad a la que los objetos materiales fallan o se estropean. Es más sencillo realizarlo con máquinas complejas (coches, ordenadores) que con objetos más sencillos (paredes, piedras). Después de todo, hay más cosas que pueden funcionar mal en un mecanismo complejo.

Con este Rango el mago también puede empezar a controlar el destino y la fortuna de objetos y personas, dándoles buena o mala suerte al controlar la probabilidad de los sucesos que los rodean. De nuevo, las tareas a mayor escala requieren más éxitos que las menores.

•••• Afectar cosas vivas

Con este Rango el mago asume el sorprendente poder de bendecir, maldecir y conferir salud o enfermedad. Al influir sobre el flujo de la entropía dentro de un cuerpo vivo, este mago puede conferir a su objetivo una vitalidad espectacular o una repentina enfermedad. Tal influencia, como hemos indicado antes, inflige o cura daño agravado y puede manipular la suerte (buena o mala) a largo plazo, con efectos a discreción del Narrador.

••••• Afectar pensamiento / Formar memes / Juramento vinculante

Las aplicaciones más esotéricas de Entropía permiten al mago alterar *ideas* mediante el fortalecimiento o el deterioro de conceptos. Pese a que no es capaz de alterar los propios procesos de la consciencia, puede hacer que las sinapsis fallen (y crear así percepciones y procesos mentales confusos que generen penalizaciones en las tiradas de dados de un enemigo), atar a alguien a un juramento o degradar las pautas de pensamiento. Al hacerlo, el Maestro en Entropía puede moldear, perpetrar, reforzar y minar los argumentos, las creencias e incluso los recuerdos.

Para hacerlo, sólo debe hablar con el objeto de su atención o mirar hacia él. Los Maestros del Caos pueden desordenar las percepciones de alguien con unas pocas palabras y los Maestros del Orden pueden tejer discursos con una lógica aparentemente perfecta. Al emitir afirmaciones convincentes, el Maestro puede crear o destruir *memes* (ver pág. 596) e influir de este modo en pautas de creencias. Por su parte, un juramento ata el destino de un sujeto a su lealtad: si quiebra su juramento, entonces su suerte empieza a ir *realmente* fatal.

En términos de juego, tales tareas requieren una cantidad determinada de éxitos. Inspirar un capricho requiere uno o dos éxitos, despertar un interés requiere tres, establecer o minar una convicción requiere cuatro o cinco, y generar obsesiones exige cinco o más. Tales acciones normalmente son coincidentes y se tiran contra la Fuerza de Voluntad del objetivo, con una dificultad mínima de 4.



Espíritu

El Arte de los Otros Mundos

Especialidades: **Viaje Umbral, Tratos con Espíritus, Manipulación de la Celosía, Espíritus Primordiales, Espíritus de la Tecnología, Celestiales, Infernales, Posesión.**

Extendiendo el brazo hacia la esencia que se encuentra más allá de la vida y la materia terrenales, un mago versado en Espíritu explora los Otros Mundos y trata con criaturas que se encuentran más allá de la comprensión humana. La Magia de esta Esfera, una de las formas más primarias de las Artes místicas, se desarrolla en el lado oculto del reino natural. Como resultado, sus Efectos normalmente usan la ***tabla Nivel de la Celosía*** para determinar la dificultad de las tiradas asociadas.

La Magia de Espíritu, que normalmente está vinculada a los chamanes, es más ecléctica de lo que pudiera parecer. Un mago que se especialice en esta Esfera podría ser un devoto primario, un sofisticado teólogo, un curandero ducho en las tradiciones culturales, un ecléctico metafísico, un pagano moderno o cualquiera que acepte la existencia de un rico mundo más allá de la física material. Casi siempre mirará más profundamente de lo que lo hace el resto de personas, intentando alcanzar las fuerzas espirituales que se encuentran tras sucesos aparentemente mundanos.

Para una versión opcional de la Tecnocracia para Espíritu, ver ***Ciencia Dimensional*** (pág. 524-525).

• Visión espiritual / Sentido espiritual

Para la mayoría de la humanidad, el mundo espiritual permanece invisible. Pero no para un mago que conozca la Esfera Espíritu. Aunque se relacionará mejor con espíritus que tengan una Resonancia similar a la suya propia, este mago podrá determinar el grosor de la Celosía local, discernir auras, percibir espíritus de todo tipo, escudriñar la Penumbra mediante el *Vidare* (ver los **Capítulos Tres** y **Cuatro**) y determinar si un objeto tiene o no un componente espiritual (como los Fetiches místicos).

Si se combina con otras Esferas, el mago podrá detectar fuerzas, lugares u objetos que tengan vínculos inusuales con el mundo espiritual, como los objetos Despertados, los espíritus elementales, los organismos poseídos, los Adelgazamientos, los Nodos y demás.

•• Tocar Espíritu / Manipular Celosía

La percepción se vuelve contacto. El mago dedicado a Espíritu puede ahora alcanzar algo con la mano a través de la Celosía durante un turno o dos, hablar a través de ésta, hablar con entidades espirituales o tocarlas por un instante e incrementar o reducir el grosor de la Celosía. En este último caso, cada éxito aumenta o reduce el nivel de la Celosía en 1 por cada éxito obtenido (por ejemplo, cuatro éxitos permitirían aumentarla o reducirla hasta cuatro niveles). Dicho esto, un mago humano no puede reducir la Celosía por debajo de 4 dentro del mundo mortal.

Si añade otras Esferas, el mago podrá proyectar pensamientos a través de esta barrera (Mente 4 o 5), agitar perturbaciones elementales dentro de los Otros Mundos (Fuerzas 2 o más), imbuir objetos materiales con poder efimérico (Materia 2), drenar Esencia de un espíritu (Cardinal 3) o ayudar a los seres vivos a percibir o contactar con los reinos espirituales (Vida 2).

••• Atravesar la Celosía / Caminar de lado / Agitar y calmar espíritu

El mago puede ahora cruzar al otro lado al transmutar su tejido vivo en efimeria. Puede llevar consigo algunas posesiones materiales, aunque transmutarlas aumenta la dificultad de la tirada y el número de éxitos necesarios para el viaje (ropa y objetos normales aumentan ambos factores en +1, y la ropa abultada y los objetos voluminosos pueden incrementarlos en +2). El viajero debe caminar de lado por su propio pie: para llevar consigo objetos grandes u otras personas se requiere un Rango superior de Espíritu. Por otro lado, un Efecto combinado de Espíritu 3 / Materia 3 permite al mago escrutar la Resonancia, la Sinergia y demás energías espirituales (Esencia, puesto de un espíritu dentro de la jerarquía, etc.).

A este Rango, un mago mortal también puede dañar una entidad umbral como si usara Vida 3 contra ella. Mientras que Espíritu 2 le permite *tocar* a esa entidad, Espíritu 3 le permite dañar la integridad efimérica de su Patrón del mismo modo que Vida 3 daña la forma de una criatura física.

Si combina este Rango con Materia 3 y Cardinal 2, el mago también puede crear objetos de corta duración a partir de efimeria. Tales creaciones deben construirse como si fueran objetos materiales y desaparecen al final de la duración del Efecto. Para acabar, este Rango puede ayudar al mago a despertar a los espíritus durmientes dentro de objetos y lugares o a poner a dormir a espíritus activos **(ver *Despertar sustancias* en el Capítulo Nueve, pág. 443)**.

•••• Rasgar la Celosía / Sellar brecha / Vincular espíritu

A medida que el mago se acerca al dominio de esta Esfera, puede abrir Puertas en la Celosía y permitir que un grupo o un objeto grande los atraviese... o cerrar estas brechas. Ambas aplicaciones, por supuesto, son profundamente vulgares.

En este Rango, el mago también puede obligar a los espíritus a que aparezcan y atarlos a un Fetiche o a ciertos puntos o prisiones. Por razones obvias, hacerlo es arriesgado, especialmente si el espíritu es poderoso. Un mago de Espíritu valiente o estúpido puede incluso intentar convertirse *él mismo* en un Fetiche temporal mediante la canalización de la energía de Espíritu en su cuerpo mortal. En estos casos, pierde la habilidad de usar Magia verdadera, pero puede emplear las capacidades del espíritu de su interior. En contrapartida, también puede exorcizar un espíritu que posea a un huésped mortal. En todos los casos, el mago deberá realizar una serie de tiradas enfrentadas contra el espíritu, poniendo en liza su Fuerza de Voluntad contra la del espíritu.

••••• Forjar Efimeria / Gilgul / Romper la Cáscara Onírica

Un Maestro de Espíritu es capaz de controlar la misma efimeria mediante la creación, el desafío y la destrucción de la materia espiritual según sea su Voluntad. Con este poder, puede crear reinos, imbuir o drenar Esencia en o de un espíritu, insuflar un alma en una cáscara vacía de Materia o Vida e imponer la terrible pena del *Gilgul*: la destrucción del Avatar de un mago. Tales poderes siempre son vulgares y conllevan terribles consecuencias incluso si el mago tiene éxito.

Este poder también le permite romper la Cáscara Onírica e ir más allá de los Horizontes para deambular por lo más profundo de la Umbra. Tales tareas requieren al menos 10 éxitos, pero un mago valeroso puede viajar tan lejos como quiera su alma.



Fuerzas



Provocar tempestades

***Especialidades:* Alquimia, Movimiento, Elementos (uno o todos ellos), Tecnología, Física, Clima, Armas.**

A pesar de que la física actual rechaza las antiguas distinciones entre materia y energía, el venerable estudio de las Fuerzas va más allá de la política humana. Esta Esfera gobierna las energías de la Creación y sus especialistas se encuentran entre los magos más poderosos.

En el nivel metafísico, la Esfera Fuerzas gobierna los Patrones de energías: fuego, agua, impulso, gravedad, radiación, luz, sonido y ondas de radio... los elementos cinéticos que canalizan y dan forma a las fuerzas terrenales. La Quintaesencia fluye dentro de estos Patrones, por lo que un mago puede conjurar nuevas fuerzas simplemente con añadir algo de Quintaesencia al "espacio vacío". Cada práctica ve tales poderes de un modo distinto. ¿Son espíritus elementales? ¿Dioses? ¿Partículas? ¿Ondas? Cada Maestro tiene su propia teoría. Sin embargo, a efectos prácticos, esta Esfera controla los Patrones de tales fuerzas dirigiendo, trasmutando, realzando o eliminando sus efectos sobre este mundo.

En términos de juego, los ataques basados en Fuerzas infligen un éxito adicional de daño. La naturaleza de ese daño dependerá de las energías en cuestión (consulta la ***tabla Daño o duración base***). Las manifestaciones o manipulaciones simples quedan limitadas a los Rangos inferiores de la Esfera, mientras que los Efectos a gran escala requieren niveles superiores de pericia. La mayoría de Efectos mayores requieren también gran cantidad de éxitos y pueden convertirse en imanes de Paradoja para magos poco cuidadosos. Los Maestros de Fuerzas suelen portar un aura de enérgico mando, con una Resonancia que a menudo altera su entorno de forma extraña y elemental.

• Percibir fuerzas

Al desbloquear la percepción básica de los elementos, un mago versado en Fuerzas puede percibir el flujo de las fuerzas en su entorno. Puede incrementar el espectro de sus percepciones hacia el ultravioleta o el infrarrojo, percibir electrones o rayos X, ver en la oscuridad, discernir el flujo del sonido o las ondas de radio, detectar energías cinéticas y oír frecuencias más allá del alcance normal de los seres humanos.

•• Manipular fuerzas / Toque elemental

Aunque todavía no sea capaz de *conjurar* energías, el mago ya puede alterar el flujo de las fuerzas existentes. El sonido puede amortiguarse o amplificarse y las sombras pueden reunirse, moldearse o dispersarse. El mago puede curvar la luz para que las cosas se tornen invisibles, cambiar su color alterando el espectro de la luz o silenciarlas con la manipulación de las ondas sonoras a su alrededor. Con un gesto de su mano puede afectar las corrientes eléctricas, avivar llamas o dirigir el curso de los vientos, de la inercia o de la gravedad.

Si combina este Rango con otras Esferas, un mago puede hacer que un objeto (Materia) u organismo (Vida) atraiga o

rechace fuerzas. Así, podría tejer hechizos menores de protección o campos de fuerza… o, por otro lado, convertir ese objetivo en un imán (quizás literalmente) para las fuerzas en cuestión.

A pesar de sus poderes, este Rango está limitado en su escala. Asume que un mago puede gobernar las energías que hay alrededor de un personaje de tamaño humano o en un área pequeña (6 metros o 20 pies de radio). Para afectar un área mayor, se requiere un Rango también mayor en Fuerzas.

••• Transmutar fuerzas menores / Telequinesis / El toque del dragón

El mago puede ahora alterar e invocar las energías que antes sólo podía tocar. Si añade Cardinal 2, puede conjurar vientos, fuego, electricidad, pozos gravitacionales y demás. Si combina este Rango con Vida o Materia, puede transformar a las personas en electricidad (Vida 5 / Fuerzas 3), convertir el agua en aire (Fuerzas 3 / Materia 3) o imbricar fuerzas elementales en formas materiales, haciéndolas volar, clavándolas en el suelo o generando otros efectos similares (por lo general, con Vida o Materia 3). Si añade una Esfera efimérica a este Rango, podrá erosionar o amplificar energías (Entropía 3), expresar pensamientos en la energía (Mente 3), transmutar elementos espirituales en energía física (Espíritu 3) o establecer desencadenantes para fluctuaciones energéticas en un intervalo de tiempo posterior (Tiempo 4).

Llegados a este Rango, la escala de los efectos se incrementa a varias docenas de metros (yardas) o a un puñado de personajes.

•••• Controlar fuerzas mayores / Don de Zeus / Brujería del clima

Ya es posible realizar Efectos más amplios. Nuestro mago puede ahora usar los Efectos de los Rangos inferiores en áreas mayores, a 1,5 kilómetros (1 milla) cuadrados o más, para cambiar patrones de clima, conjurar oscuridad, reducir o incrementar la temperatura, proteger localizaciones o destruirlas y usar los niveles previos a mayor escala. Por razones obvias, tales Efectos suelen ser vulgares y requieren muchos éxitos.

••••• Transmutar fuerzas mayores / Conjurar infiernos

Con un poder de nivel divino, un Maestro de Fuerzas impone su Voluntad sobre extensas áreas. Puede conjurar tornados en un día despejado, calmar mareas y prender el mismo aire y convertirlo en una tormenta de fuego. Tales magos pueden ganarse el título de "Bomba", aunque muy pocos sobreviven para poder disfrutar de él. Por supuesto, es más sencillo invocar tales fuerzas en las condiciones adecuadas (una ola de frío es más probable en invierno que en verano) y tales alteraciones radicales tienen repercusiones que a menudo van más allá de su Efecto original. En términos de juego, los hechizos de Fuerzas de mayor escala deberían alterar el clima y dejar inmensos ecos de Resonancia tras de sí.



Materia

Moldear los materiales

***Especialidades:* Transmutación, Moldear, Conjuración, Refinamiento, Patrones Complejos.**

Para un místico, nada es realmente inerte. Aun así, la Esfera Materia trata con sustancias que no poseen una voluntad activa propia: *materiales*, no formas de vida o energía. Materia, el tercer aspecto de la Trinidad de Patrones, funciona mejor en combinación con otras Esferas. Cardinal y Materia crean formas sólidas de energía; Correspondencia y Materia conectan objetos a través del espacio; Entropía erosiona o fortalece la Materia; Fuerzas transmuta elementos inertes en otros activos. Vida junto con Materia sortea el abismo entre los materiales vivos y los muertos (una combinación esencial cuando se trata con vampiros) y Espíritu y Materia convierten en materia la efimeria, o en efimeria la materia. Tiempo altera el estado temporal de Materia y los Efectos de alto Rango de Mente (Rango 5) imbuyen consciencia en los objetos inanimados. A pesar de que Fuerzas, Cardinal y Espíritu sean un reflejo de las energías primordiales y que Vida guarde relación con la animación orgánica, Materia representa la base del mundo físico.

Los magos versados en Materia suelen ser muy directos en el estudio de su Arte. Firmes trabajadores de su práctica, prefieren los resultados prácticos incluso en el caso de las aplicaciones más teóricas. Estos artesanos, a menudo considerados insulsos y simples por sus colegas más esotéricos, aúnan calidad e integridad con sorprendentes niveles de ingenio.

• Percepciones de Materia

Una comprensión elemental de Materia permite al iniciado percibir las propiedades intrínsecas de los materiales básicos (su estructura subyacente, sus propiedades innatas, la integridad de su estabilidad o la falta de la misma). Con este conocimiento, puede ver la composición de un objeto, percibir sus estructuras menos obvias, detectar sus capas ocultas o, si se combina esta percepción con Entropía, determinar sus puntos débiles. Si se combina con Vida, esta Esfera permite detectar implantes, mejoras y demás uniones de tejido vivo y materiales inertes.

•• Transmutación básica

Con un conocimiento más avanzado, el mago puede transmutar una sustancia en otra, siempre que no altere la esencia de su forma, su temperatura o su estado base (gas, líquido, sólido). Dependiendo de la práctica de un mago, éste podrá convertir el plomo en oro mediante la alquimia, la madera en piedra mediante un proceso de hiperpetrificación o el agua en vino (y, con Vida 3, el vino en sangre) mediante un milagro sagrado. Los materiales raros y/o complejos son más difíciles de fabricar que los simples, por lo que es más sencillo convertir una piedra en hierro que en oro. Para reflejar este desafío, tal refinamiento requiere un número de éxitos mayor que una transmutación en un material común.

En relación con esto, el mago no puede aún crear materiales radioactivos. La esencia de los mismos está unida a la Esfera Fuerzas, por lo que requieren un nivel mayor de conocimiento.

Si se combina con otras Esferas, este nivel básico de comprensión permite a un mago conjurar materiales a partir de energía o disolverlos en Quintaesencia (Cardinal 2), transmutar la materia en tejido vivo (Vida 4 o más), mover un objeto a través del espacio (Correspondencia 2 o más) o del tiempo (Tiempo 3 o más), convertir la efimeria en materia y la materia en efimeria o despertar los espíritus adormecidos dentro de los objetos materiales (Espíritu 3 o más). En todos los casos, Materia 2 permite al mago trabajar con *sustancias*



simples, homogéneas y no vivas. Las composiciones complejas de varios elementos requieren normalmente un Rango 3 o superior, aunque las combinaciones sencillas (como las del pan, la leche, el papel o la pólvora) son posibles si el jugador obtiene muchos éxitos.

••• Alterar forma

Llegado a este Rango, el mago puede alterar la forma de los materiales del modo en que desee y puede transformar temporalmente su estado esencial en uno distinto (por ejemplo, el acero en niebla o el agua en cristal). Los cambios permanentes requerirían Materia 5. Además, este artesano podría cambiar la densidad de un objeto, unir piezas rotas o quebrar otras que estén enteras.

Si se combina Materia 3 con otras Esferas, el mago puede unir materiales inertes con tejido vivo, convertirlos en polvo, mover objetos con el poder de la mente o realizar otras sorprendentes transformaciones sobre materiales en apariencia sólidos.

•••• Transmutación compleja

Las transformaciones radicales y complejas ahora son posibles, especialmente si se le añaden otras Esferas. Las calabazas pueden convertirse en carruajes (Vida 2), las personas en tronos (Vida 5), los coches en robots (combinaciones de Fuerzas y Cardinal) o el simple aire en un banquete, siempre que al mago no le importe sufrir un poco (o un mucho) de Paradoja. Pueden combinarse principios distintos de un modo complejo, creando máquinas cibernéticas u oro con carga eléctrica. Los dispositivos complejos (pistolas, coches, computadoras) pueden conjurarse de la nada si el mago comprende los principios de tales objetos (en términos de juego, si posee las Habilidades adecuadas). Como siempre, las creaciones complejas requieren largos rituales y muchos éxitos.

••••• Alterar propiedades

Como Maestro, el artesano puede crear sustancias que trascienden los límites de la posibilidad científica, conjurar materiales desconocidos en la realidad terrenal o compartir el mortal legado de la materia radioactiva. Tales Maestros pueden dar forma a armaduras a partir de la nada (con Cardinal 2), convertir vampiros en sillas de terraza (Vida 5) o fundir el metal con un pensamiento (Mente 3). De nuevo, tales actos son tremendamente vulgares, pero recuerdan a los hechos divinos de las leyendas.

Mente

El Arte de la consciencia

Especialidades: **Comunicación, Ilusión, Emoción, Programación Social, Autoempoderamiento, Viaje Astral, Escudo Mental, Psicodinámica, Combate Psíquico.**

Los seres humanos perciben la realidad mediante complejas interacciones de consciencia. Un mago de Mente, por consiguiente, altera las realidades de sus semejantes. Si se aplican con pericia, tales Artes pueden volver loco a un hombre cuerdo, aliviar la psique de un demente o incluso librarse de los límites de la carne.

Aunque sea limitada en sus capacidades físicas (los ataques realizados con Mente infligen daño contundente a menos que se diga lo contrario), esta Esfera es el Arte coincidente definitiva. En esencia, sus efectos resultan invisibles a menos que se combine con otras Esferas. A pesar de que los Adeptos de Mente pueden dejar atrás sus cuerpos físicos, tales efectos permanecen invisibles a ojos de los mortales.

En muchos casos, los efectos ofensivos de Mente (esto es, los que escrutan o influyen en el estado mental de otro personaje) basan sus dificultades en el Rasgo Fuerza de Voluntad en vez del abanico habitual de coincidente / vulgar (si la Fuerza de Voluntad del objetivo es inferior a 4, la dificultad base es 4). Los actos drásticos de control mental (un suicidio, por ejemplo) se realizan contra Fuerza de Voluntad +3, como lo hacen los ataques basados en Mente que se realicen contra la Gente de la Noche y contra otros magos. Un personaje involuntario puede intentar oponerse a tales Efectos con una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad haciendo uso de sus éxitos como si de una esquiva mental se tratara. De este modo, aunque se puede influir con facilidad a los débiles de voluntad, los más determinados pueden desprenderse de la influencia de todos salvo los Artesanos de la Voluntad más aplicados **(para más detalles, ver *Resistir asaltos psíquicos*, pág. 544-545)**.

Para los ataques contra objetivos múltiples, la dificultad para un Efecto basado en Mente dependerá de las situaciones habituales de *coincidente*, *vulgar* o *vulgar con testigos*. Tales Efectos por lo general son coincidentes, aunque algunas acciones especialmente vistosas pueden ser vulgares.

Los magos versados en Mente, literalmente "pensarosos", poseen claridad mental y una perspicacia inquietante. Algunos parecen a la deriva en un mar de distracciones, pero la mayoría ven el mundo con la precisión e intensidad de un láser que atraviesa las ilusiones para alcanzar una verdad más profunda.

• Sentir pensamientos y emociones / Escudo mental / Empoderarse uno mismo

Con los rudimentos de la Magia mental, un mago aprende a sentir las emociones y los impulsos superficiales de los demás. Aunque no puede leer pensamientos específicos, es capaz de percibir las impresiones psíquicas de una persona o (con Materia 1) un lugar u objeto. Mediante dicha percepción puede aventurar la naturaleza de una Resonancia débil y determinar la naturaleza de otras más intensas. Incluso sin Resonancia pueden leer auras, notar cambios de humor, separar la verdad de las mentiras o tener una idea general del estado mental de alguien mediante una tirada con éxito de Areté.

Además, el mago aprende también a escudar su propia mente de los pensamientos y emociones de los demás mediante la construcción de barreras mentales alrededor de su aura, de sus emociones y de su consciencia. Cada éxito en una tirada de Areté coincidente resta un éxito a los intentos de cualquier personaje de leer estos elementos psíquicos.

En un aspecto relacionado, también aprende a realizar múltiples tareas y a absorber datos con una precisión sorprendente. Cada éxito obtenido le permite tener en cuenta un asunto adicional o disminuir el tiempo que una persona normal necesitaría para procesar algo. Durante una o dos escenas, puede incluso aumentar uno de sus Rasgos Mentales en un punto por éxito, gracias a que un Efecto de **Empoderamiento mental** concentra sus facultades mentales.

•• Leer pensamientos superficiales / Vínculo empático / Crear impresiones / Impulso mental

El mago empieza ahora a echar un vistazo a las mentes no protegidas, a discernir estados emocionales, a leer recuerdos que han quedado en objetos o lugares y a proyectar palabras simples o impulsos emocionales en otras personas. Cuanto más sencillo sea el contenido emocional, más fácil será de enviar o interpretar: un estallido de ira, por ejemplo, es fácil de proyectar o recibir, pero el complejo brebaje que es una melancolía reflexiva supone un desafío para los magos de Mente sin experiencia (en términos de juego, tales tareas complejas requieren más éxitos que las otras más sencillas).

••• Vínculo mental / Proyectar ilusiones / Caminar en sueños / Estallido psíquico

Gracias al incremento de su habilidad, el mago aprende a vincular mentes, establecer comunicaciones telepáticas, leer o influir en los pensamientos de otra persona, elaborar ilusiones mentales, entrar en los sueños de alguien y explorar los reinos del sueño, y lanzar asaltos psíquicos contra la conciencia opuesta de un adversario. En este punto, los ataques de Mente pueden infligir un daño doloroso, aunque pocas veces fatal. Si se combina con Correspondencia, Fuerzas, Materia o Vida, es capaz de usar telequinesis, piroquinesis y asalto psicofísico e influir en objetos, elementos o personas con el poder de su mente. Al contrario que la mayoría de los demás Efectos, esto *no* es algo coincidente, aunque tales talentos *sí* tengan su lugar dentro de la cultura popular.

•••• Controlar la mente consciente / Alterar consciencia / Proyección astral

El terrible poder de los Trajes Negros y de los agresores psíquicos permite al mago gobernar las acciones de otra persona, así como sus pensamientos, alterar sus percepciones o estado mental y proyectar su propia mente fuera de su forma física. A este Rango puede cambiar los recuerdos de alguien, volverlo loco (o cuerdo), cubrir su aura con las impresiones deseadas y preparar sugestiones y órdenes poshipnóticas **(ver *Condicionamiento social y reprogramación*, pág. 605-607)**. Y si hace uso de sus poderes internos en vez de los externos, también puede proyectar su forma astral, tal como se describe en el **Capítulo Nueve**, **pág. 476-478**.

••••• Controlar el subconsciente / Crear psique / Desatar la consciencia

Un verdadero Maestro de Mente gobierna no sólo su propia consciencia, sino también otras mentes. Puede alterar para siempre la mente de alguien, aumentando (o disminuyendo) sus Rasgos, reescribiendo su personalidad, cambiando su Rasgo de Naturaleza o (con Vida 4) trasladar su mente a otro cuerpo. También puede hacer estas cosas a su *propia* mente, y puede desatarla para que explore las profundidades más remotas del espacio astral durante horas o incluso días. Su mayor poder, sin embargo, es la capacidad de confeccionar consciencias plenas y crear una mente donde nunca hubo una.



Tiempo



Engañar el flujo

***Especialidades:* Percepciones, Profecía, Desencadenantes, Viaje Temporal, Control Temporal.**

La esotérica Arte de Tiempo requiere una estructura mental flexible. Tiempo, quizás la Esfera que causa mayor confusión, implica manipular una metafísica temporal que desafía el que, en apariencia, es el aspecto más constante de la realidad: el propio tiempo. Aun así, los iniciados de esta Esfera comprenden que el tiempo *es* fluido... difícil de manipular, pero no tan rígido como podría parecer.

Combinada con otras Esferas, Tiempo permite que un mago establezca un desencadenante en otros Efectos, alargue su duración, vea en otros tiempos y lugares o curve, de algún otro modo, las hebras del tiempo. Cuando se emplea esta Arte para mirar o alcanzar algo a través del tiempo, un jugador debe consultar la ***tabla Cronologías de la Esfera Tiempo***; para prolongar un Efecto, puede o bien gastar éxitos en incrementar la duración (ver la ***tabla Regla opcional de división de éxitos***) o añadir Entropía 3 para demorar el Efecto hasta que tenga lugar una circunstancia determinada.

Dicen que el viaje temporal es imposible. Sin embargo, no es del todo cierto... es sólo extremadamente difícil. Los Efectos que implican viajar atrás en el tiempo añaden un +3 a la dificultad, *siempre* son vulgares y acumulan los efectos de la Paradoja. Un personaje que haga retroceder el tiempo por turnos añade una capa de Paradoja por turno. Esto es, si por ejemplo retrocede tres turnos, aplicará tres veces la Paradoja habitual (tres puntos por cada punto que se hubiera obtenido normalmente por un Efecto de ese Rango). Un mago que viaje atrás en el tiempo de acuerdo con la ***tabla Cronologías de la Esfera Tiempo*** obtiene dos capas de Paradoja por cada intervalo en dicha tabla; así, quien retrocede 50 años (cuatro intervalos) sufre *ocho veces* la cantidad habitual de Paradoja (ocho puntos por cada punto recibido normalmente). ¡No resulta sorprendente que quienes viajan al pasado no regresen para contarlo!

Como cabría esperar, un mago que manipule la Esfera Tiempo suele parecer distanciado del momento presente. Aunque actúe siempre en el momento oportuno, su percepción de la *importancia* de los sucesos pasados / presentes / futuros parece ser algo más *fluida* de lo habitual para alguien que vive en el mundo actual según su reloj.

• Sentido temporal

La comprensión del tiempo empieza con las percepciones temporales del propio mago. En este punto, desarrolla un preciso reloj interno y puede percibir las ondas temporales dejadas por los Efectos de Tiempo tras de sí (o *previas a ellos*). Hay otros fenómenos que también dejan leves perturbaciones en el continuo temporal, y el mago puede percibirlos. Si se combina con otras Esferas, este Rango permite detectar la influencia de Tiempo en otros hechizos o Patrones.

•• Visión del pasado y del futuro / Reforzar los muros del tiempo

Ahora el mago puede mirar adelante o atrás a través del tiempo. Aunque estas impresiones son volátiles, difusas, no muy precisas y restringidas a los límites del tiempo y el lugar (esto es, lo que un espectador en ese tiempo y lugar específicos podrían percibir), permiten a un vidente de Tiempo vislumbrar retazos del pasado o del futuro.

En sí mismo, este Efecto permite al mago ver en la localización en la que se encuentra. Sin embargo, si combina ***Visión del Pasado / Futuro*** con otras Esferas, podrá leer el pasado o futuro probables de objetos o lugares (Materia), seres vivos (Vida) y otros lugares (Correspondencia). Entropía 2 le permitiría incluso vislumbrar múltiples futuros y escoger cuál es el más probable que suceda.

Si invierte sus poderes de percepción, este mismo mago podrá reforzar los muros del tiempo, de tal modo que los otros Efectos de Tiempo sean más difíciles. Cada éxito obtenido se resta de los éxitos de otros personajes usuarios de Tiempo.

••• Contracción o dilatación temporal / "Tiempo Bala" / Rebobinar el tiempo

Al acelerar o ralentizar su relación con el tiempo, el mago puede obtener acciones múltiples, frenar a otros personajes o fenómenos o rebobinar pequeños períodos de tiempo. En términos de juego, cada dos éxitos le permiten al personaje emprender una acción adicional *que no implique el uso de Magia* (sólo puede realizarse una tirada de Areté por turno) o aminorar la velocidad de otro personaje, objeto o a él mismo a relación de un incremento por éxito. Por ejemplo, cuatro éxitos reducirían a una persona a un cuarto de su velocidad.

Si rebobina el tiempo, un mago también puede mover su entorno inmediato atrás un turno por cada dos éxitos, un Efecto que lo saca del curso normal del tiempo y le permite alterar una o dos acciones ya realizadas (ver más arriba).

Al combinar este Rango con otras Esferas, el mago puede afectar a otros Patrones (Fuerzas, Vida o Materia 2), realizar Efectos a través de la distancia y el tiempo (Correspondencia 3), moverse atrás en el tiempo mientras recuerda sucesos del futuro que acaba de abandonar (Vida 3 / Mente 1) o incluso invocar múltiples probabilidades (Entropía 3). De nuevo, tales acciones atraen Paradoja con terribles consecuencias a largo plazo.

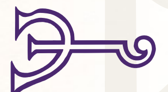
•••• Determinismo temporal / Disparador de Efecto / Burbuja temporal / Punto de ancla

El mago ya ha aprendido a retirarse del flujo normal del tiempo, mantener en espera Efectos hasta que se desencadenen a causa de ciertos eventos o, mediante la adición de Correspondencia, Fuerzas, Materia, Vida y/o Espíritu, capturar otros seres o fenómenos en burbujas temporales. Así pues, un Efecto poderoso (y vulgar) de Tiempo / Fuerzas / Entropía podría capturar un tornado y encerrarlo en un espacio fuera del tiempo hasta que un desencadenante lo libere. Llegado a este nivel de pericia, el mago también puede establecer un ancla temporal para sí mismo para cuando se atreva a viajar a través del tiempo con el Rango 5.

••••• Viaje temporal / Inmunidad temporal

El "Efecto Dr. Who" permite al mago existir fuera del tiempo; inmunizar personas, lugares o cosas ante el paso del mismo; o viajar adelante o atrás en el tiempo. Tales tareas propias de un dios, que a menudo hacen que un mago se pierda para siempre en la historia, es mejor que queden a criterio del

Narrador. Incluso para los Maestros el viaje temporal es un arte misterioso e impreciso. Para más detalles sobre tales cosas, consulta el suplemento **¿Cómo HACES Eso?**



Vida



La forma viviente

Especialidades: **Transformación, Cambio de Forma, Curación, Mejora, Creación, Clonación, Evolución, Herir.**

La vida crece y se transforma con el paso del tiempo hasta que algún suceso definitivo la convierte en materia inerte. Los magos que se especializan en Vida dominan los complejos principios de la transformación orgánica. Empezando con los Patrones más sencillos, su comprensión evoluciona hacia niveles divinos. Así pues, un verdadero Maestro puede acabar con la vida, pero también puede crearla a partir de energía pura (esto es, Quintaesencia) o convertirla, literalmente, en polvo.

Mientras otras Esferas se pelean con teorías abstractas, Vida se centra en hechos más tangibles. Sin embargo, como cualquier mago de Vida sabe, estos hechos son susceptibles de cambio. En combinación con otras Esferas de Patrones (Fuerzas, Materia), las formas de vida pueden tornarse elementos o convertirse en piedra o metal, o crearse a partir de tales sustancias. Sin embargo, incluso sin estas Esferas adicionales, Vida permite transmutar estas formas de vida de un modo sorprendente y a veces imposible en apariencia.

En conjunto, esta Esfera incluye todo lo que tenga células vivas, incluso si ese objeto está técnicamente muerto. Como regla genérica, asume que todo aquello que siga lo bastante vivo como para ser trasplantado, preservado o cultivado queda bajo la potestad de esta Arte. Si está lo bastante inerte como para estar muerto de forma irrevocable, entonces le correspondería Materia. Así pues, la sangre y los órganos conservados, las plantas aún vivas, los lácteos con bacterias (como los yogures) y similares contienen Vida, pero los cadáveres, las fibras de algodón, los órganos marchitos o la madera cortada son ya Materia.

Si se usa para infligir o reparar daño, Vida causa daño agravado porque actúa directamente sobre los Patrones de los seres vivos. Como consecuencia, un organismo que haya sido alterado de forma radical con magia de Vida (con miembros adicionales u otras características que no son parte del Patrón original del mismo) sufre *sangrado de Patrón*: una pérdida constante de Quintaesencia que inflige un nivel de daño letal por día. A menos que el mago emplee Magia de Cardinal para rellenar ese Patrón con nuevas energías o altere el Patrón de forma permanente, el daño continúa hasta que la criatura muere.

Teniendo en cuenta su habilidad para curar enfermedades, el envejecimiento y las heridas, los magos competentes en Vida disfrutan de una belleza saludable y vibrante. Los realmente versados comprenden el potencial para la mutación de la existencia orgánica y trabajan para corregir (o explotar) sus siempre cambiantes estados.

• Sentir vida

El conocimiento básico de Vida permite a alguien percibir la presencia y la salud de las formas de vida cercanas. Con ese conocimiento, el mago puede discernir la edad, el sexo y el estado de salud general de un ser vivo. Si combina estas percepciones con otras Esferas, puede sentir también organismos lejanos (Correspondencia 2), aventurar su potencial para la enfermedad o la mala suerte (Entropía 1), percibirlo a través de estados pasados o futuros (Tiempo 2) o interpretar los flujos de Quintaesencia que lo vinculan al universo (Cardinal 1).

•• Alterar formas de vida simples / Curarse uno mismo

Los organismos sencillos (virus, moluscos, insectos, plantas, etc.) se convierten en arcilla en las manos del mago. Éste aprende a ajustar sus Patrones (dando alas a un cangrejo, por ejemplo) y a curarlos o matarlos. Aunque aún no es capaz de transmutarlos a otros estados de existencia, puede hacer que las flores se abran o se marchiten, ayudar a los árboles a dar fruto y cosas similares. Si se concentra en su propio Patrón, también puede curarse a sí mismo o realizar alteraciones menores en su forma básica (color del pelo, tono de la piel, altura, peso, etc.).

••• Transformar formas de vida simples / Alterarse uno mismo / Curar a otros

Una comprensión más avanzada permite al mago alterar los organismos simples (poner del revés un árbol de dentro a fuera), transformar uno en otro (convertir frutos en insectos) o (con Cardinal 2) conjurarlos a partir de la pura energía.

Si trabaja con su propio Patrón, el mago puede realizar alteraciones sustanciales en sí mismo, como desarrollar agallas, garras, armadura y similares. Sigue siendo humano en esencia, pero empieza a dominar la *definición* de "humano". Por otro lado, también adquiere la habilidad de curar daño a otros organismos complejos, de hacerlos dormir o de infligir daño en sus Patrones vivientes.

•••• Alterar formas de vida complejas / Transformarse uno mismo

Llegado a este Rango, el mago puede realizar cambios radicales en cualquier organismo complejo (personas, perros, caballos, etc.). Puede mejorar otras especies con nuevos miembros, pulgares oponibles, capacidad cerebral incrementada, etc., siempre que no cambie su naturaleza intrínseca.

Si trabaja con su propio Patrón, puede transformarse en otras formas de vida de tamaño y masa similares. Por ejemplo, se podría convertir en un gran danés, pero no en un colibrí. Las habilidades especiales de esa forma (vuelo, respirar agua y similares) no se aplican a menos que las añada a la nueva forma con Efectos adicionales de Vida. Además, podría ser necesario un período de ajuste hasta que la mente y los reflejos se acostumbren al nuevo cuerpo.

••••• Transformar y crear formas de vida complejas / Metamorfosis perfecta

Ahora el Maestro de Vida puede adoptar cualquier forma que desee asumir y puede transformar otros organismos del mismo modo. Su pericia le permite realizar cambios permanentes en Patrones vivos,



crear formas de vida complejas a partir de la energía pura (Cardinal 2), darles conciencia (con Mente 5), transmutarlas en otros elementos (Fuerzas o Materia 3) o en energía pura (Cardinal 5), envejecerlos o rejuvenecerlos de forma drástica (Entropía 4 o Tiempo 3) o imbuirlos con espíritus (Espíritu 3 o 5). Sin embargo, sin tales medidas sus creaciones siguen siendo sacos de vida sin mente ni alma: vivos, pero poco más.



Ciencia Dimensional (Espíritu)



Analizar espectros de realidad alternativa

Especialidades: **Subdimensiones, Principio Antrópico, Relaciones con EED, Cartografía, Teoría Aplicada, Anomalía Dimensional.**

Ciencia Dimensional, basada en las teorías cosmológicas tychoidesianas **(ver Capítulo Cuatro, pág. 93-94)** plantea un *campo del Principio Antrópico* en el que la mente consciente humana ejerce un grado de control sobre su espacio de realidad metafísica. Gracias a este principio, las subdimensiones inferiores se han agrupado fuera del espacio de la Tierra como perdedores en un enfrentamiento de darwinismo metafísico. Las entidades nativas de esas subdimensiones (*Entidades Extra-Dimensionales*, o *EED*) se afanan en cruzar las fronteras de la Tierra e infestar el mundo humano. Y aquí es donde entra en juego Ciencia Dimensional, un método para reafirmar los elementos Iluminados del Principio Antrópico y mantener esos EED fuera del espacio humano.

En términos de juego, Ciencia Dimensional es en gran medida lo mismo que la Esfera Espíritu. Sin embargo, al igual que el resto de Esferas de la Tecnocracia, sus Efectos están vinculados al equipo tecnológico y se ven a través del filtro de la ciencia en vez del misticismo. A pesar de que los Ingenieros del Vacío siguen aplicando el término *Umbrae* a estas subdimensiones (considerándolas sombras matemáticas del Consenso humano), el enfoque de un Especialista Dimensional carece de la reverencia animista, aunque incluye el asombro científico.

A diferencia de Datos, Ciencia Dimensional es, en términos generales, exclusiva de una única convención: los Ingenieros del Vacío. En muchos aspectos, es un secreto bien guardado que se transmite sólo mediante un duro entrenamiento en las instalaciones de los IV. Un Especialista Dimensional es, pues, un hombre o mujer con gran capacidad de concentración en un marco de pensamiento y percepción a varios niveles. Para los demás puede parecer paranoico… pero, si *tú* supieras las cosas que sabe sobre la naturaleza ubicua de las subdimensiones y los EED, también estarías paranoico…

• Escaneo de EED / Evaluar Celosía / Cartografiar región dimensional

Mediante la aplicación de principios y tecnologías, el especialista aprende a percibir la presencia de EED e incursiones potenciales, evaluar las características de las dimensiones alternativas y el grosor de la barrera que las mantiene fuera del Consenso, y percibir el terreno básico en las dimensiones de bolsillo al otro lado de esa Celosía.

•• Vibración dimensional / Modificar Celosía dimensional / Campo transdimensional

Llegado a este punto de pericia, el especialista puede usar pulsos de radiación, hipermatemáticas y muestras de materia extradimensional para obtener acceso a esas dimensiones alternativas. Con los instrumentos adecuados, podrá enviar ondas artificiales a las dimensiones cercanas para atraer EED y dejar señales a los demás Especialistas Dimensionales.

Gracias a los modelos y a los registros hipermatemáticos implicados en Ciencia Dimensional, un especialista también puede manipular la Celosía, aumentándola o reduciéndola incluso hasta 0, algo que los magos místicos no pueden lograr. El Efecto de Celosía 0 dura sólo una escena, pero contrarresta el castigo de la Anomalía Dimensional (esto es, la Tormenta de Avatares) si este fenómeno sigue activo aún. Sin embargo, el propio especialista sigue sufriendo los efectos del daño de compensación mientras lleva a cabo el Efecto (en términos de juego, sufre el daño habitual por la Tormenta de Avatares, aunque evita que otros personajes lo sufran durante esa escena).

De forma análoga, el especialista aprende también a rodearse a sí mismo (o, con el uso de otras Esferas, a otras personas u objetos) con un campo transdimensional. Éste, a su vez, le permite interactuar de forma limitada con las subdimensiones (toque breve) sin sufrir daño por la Anomalía Dimensional.

••• Cambio dimensional / Manipular fenómenos parafísicos / Campo de disrupción de fase

Una comprensión incrementada permite al especialista caminar de lado a las dimensiones alternativas, manipular la materia parafísica (esto es, la efimeria) de esas dimensiones y, con las armas adecuadas, enviar unos destructivos **campos de disrupción de fase** generados con vibraciones que desorientan, hieren o desintegran EED (es decir, que sus ataques pueden herir entidades espirituales). Gracias a la configuración *Aturdir / Matar / Desintegrar* de sus armas puede decidir infligir daño contundente, letal o agravado a los objetivos de la Umbra… y, a pesar de que los EED sufren todo tipo de daño del mismo modo, los humanos que saltan entre dimensiones y los Subversores cambiaformas no lo hacen.

•••• Alterar topografía dimensional / Puerta dimensional / Estabilizar campo dimensional

Una mayor comprensión y la tecnología adecuada permiten al especialista llevar a cabo cambios perdurables en las dimensiones alternativas. Mediante la reconstitución de los límites parafísicos de un espacio determinado, puede crear dominios de bolsillo y paredes dimensionales para bloquear o atrapar EED. Un especialista habilidoso puede hacerlo incluso desde el lado terrenal de la Celosía, pudiendo evitar así los efectos de la Anomalía Dimensional. Mediante el uso de técnicas similares, también puede generar sendas de viaje rápido. En términos de juego, este Efecto reduce el tiempo de viaje del especialista dentro de los Otros Mundos a la velocidad normal de viaje dividida entre los éxitos +1.

Asimismo, el especialista puede abrir también portales de gran tamaño hacia las subdimensiones, aunque quienes pasen a través de esas puertas sufrirán los efectos de la Anomalía a menos que la Celosía se haya reducido a 0 mediante un Procedimiento de Ciencia Dimensional 2.

Canalizar Energía Primordial (Quintaesencia) mediante la tecnología adecuada permite al tecnomante fortalecer el Principio Iluminado Antrópico lo suficiente como para evitar una *Adaptación al Vacío* (esto es, la desconexión y el Descarnamiento; ver *Descarnamiento* en el Capítulo Cuatro, pág 88-89; y *Desconexión y Descarnamiento* en el Capítulo Nueve, pág. 483). Cada punto de Quintaesencia permite a un personaje resistir la Adaptación al Vacío durante una semana.

••••• Campo Antrópico / Romper el horizonte espacial / Cosmogénesis

Mediante el uso de las aplicaciones definitivas de los campos del Principio Antrópico, el especialista puede generar su propio Campo Antrópico (con los instrumentos adecuados, por supuesto) que le permita aventurarse más allá de ambos Horizontes y adentrarse en el Universo Profundo. Mediante la generación de una burbuja de realidad a su alrededor, este especialista podrá mantener con vida junto con él a otros seres terrenales (dos pasajeros por éxito adicional más allá del segundo), así como construir y pilotar vehículos adaptados al viaje por el Universo Profundo. Para las reglas de diseño y construcción, ver ***Inventar, modificar y mejorar tecnología*** en el **Capítulo Nueve**, **pág. 462-464**.

Si hace uso de las tecnologías arcanas de la **Cosmogénesis**, este Maestro Especialista puede incluso generar Constructos del Horizonte, así como organismos EED diseñados y construidos por él mismo. Para ello deberá emplear también las energías de Utilidad Primordial (a menudo con el añadido de Vida y Materia si el constructo EED debe sobrevivir fuera de las subdimensiones… es decir, si debe ser algo más que simple efimeria), pero estos cálculos cósmicos permiten a los Ingenieros del Vacío emplear unos poderes parecidos a los de los dioses legendarios.




Datos (Correspondencia)

Acceder al metacódigo de la realidad

Especialidades: **Co-localización, Criptografía, Falsificación, Cortafuegos, Vigilancia Directa / Inversa.**

Datos *es* la realidad. Cualquiera que piense lo contrario se está engañando. Aunque esta realidad sólo llegue hasta donde alcancen los datos o medios electrónicos, hoy en día ese alcance es prácticamente universal. Y mediante esta conexión los especialistas en la Esfera Datos pueden encontrar, contactar y alcanzar a cualquiera dentro de la red eléctrica. Todo lo que se requiere es tiempo y algo de información, más el conocimiento y la Voluntad necesaria para usarla adecuadamente.

Esta Esfera, un refinamiento Tecnocrático de Correspondencia, sigue siendo la especialidad de los Adeptos Virtuales, el Nuevo Orden Mundial y los aliados con quienes deseen compartirla. Como todas las Esferas, sus propiedades son metafísicas y van más allá del imperio de la realidad convencional. A pesar de que, en teoría, un especialista en Datos se limite a usar las herramientas a su disposición, el alcance de esta Esfera va más allá de los límites de lo que, según las Masas, sería posible. Por supuesto, no se trata de "Magia" (¡deja ya de lado esos pensamientos inmutuos!). Lo que sí hace es tirar de los hilos de la tecnología de la Era de la Información de un modo impresionante.

En muchos aspectos, Datos funciona como Correspondencia con respecto a su abanico de poderes. La principal diferencia proviene de los elementos de conexión (ver la tabla inferior) y los métodos de su uso. Para emplear Efectos basados en Datos, el tecnomante debe recoger información sobre la persona o localización que quiere alcanzar y luego tener equipo en ese lugar para poder alcanzar a su objetivo. Cuanto mayor sea la pericia que el especialista pueda aplicar en una situación (esto es, cuantos más puntos tenga en la Esfera), tanto más sencillo le resultará establecer una conexión con un número de datos reducido.

Para el paradigma asociado a esta Esfera, ver ***Todo es Datos*** (pág. 570).

Debido a que Datos depende de métodos tecnológicos de información y conexión, un objetivo que no esté dentro de la red de conexiones no puede resultar afectado por esta Esfera. Sin embargo, teniendo en cuenta el estado actual (y en aumento) de la tecnología de la información, con Datos se puede alcanzar a casi cualquiera dentro del mundo industrializado… especialmente si participa en las redes sociales, las finanzas modernas o los procesos de gobierno.

Un especialista en Datos sabe manejarse con la tecnología de nuestra época. Aunque no tiene por qué ser el gruñón antipático que normalmente asociamos a las disciplinas científicas, sin duda posee una concentración intensa, ojo para el detalle y una capacidad implacable para explotar los vínculos y las ataduras de las tecnologías de la información.

• Sobre los unos y los ceros

A través de una neblina de códigos, el iniciado en Datos empieza a ver las interconexiones entre todas las cosas. Al trasladar ese nivel de comprensión esotérica al mundo más allá de su teclado, el especialista puede determinar la distancia exacta entre puntos y las conexiones entre objetos visibles. Su comprensión le permite trabajar en proyectos básicos sin necesidad de instrumentos gracias a una creciente familiaridad con la información sobre relaciones.

•• El alcance y la visión

Con unos pocos cálculos, el especialista puede establecer el espacio teórico y real de tal modo que le permita percibir lo que sucede en otro lugar. Con la expansión de los elementos metafísicos de su disciplina, esta comprensión permite al agente ver y tocar lugares en otras áreas del mundo mientras tenga instrumentos que le permitan acceder a esas localizaciones lejanas.

Si combina Datos con otras Esferas, el especialista puede ampliar el alcance de los Efectos Tecnocráticos, de tal modo que Materia le permite modificar tecnología de la Unión a distancia, Mente comunicarse con agentes u objetivos en cualquier lugar del mundo, Fuerzas le permite atacar objetivos distantes y Entropía predecir y alterar los patrones de probabilidad y detectar defectos en los objetos que pueda percibir. Al igual que con la Correspondencia ordinaria, el Rango de Datos del agente debe ser igual o mayor que el Rango más alto en un Efecto combinado.

••• Teleportación cuántica / Cortafuegos / Centro de vigilancia

Las técnicas de transferencia avanzada de Datos permiten al especialista prescindir en cierto modo de la física convencional de dimensiones espaciales. En la práctica, esto le permite

Conexiones de Datos

Nivel de Datos	Éxitos	Tiempo por tirada	Conexión entre operador y sujeto
Un punto	8	Cuatro horas	Presencia del sujeto o muestra corporal; código fuente; información de la base de datos gubernamental sobre identidades.
Dos puntos	6	Dos horas	Posesión querida o compañero íntimo; muestra de código; e-mail personal o cuenta de red social.
Tres puntos	4	Una hora	Posesión o relación trivial; código preexistente; identidad falsa de Internet; e-mail o cuenta de red social desechable.
Cuatro puntos	3	Un minuto	Conocido u objeto el sujeto; código derivado; dirección IP.
Cinco puntos	2	Un minuto	El operador tocó o conoció brevemente al objetivo; código del mismo lenguaje; rastro de IP redirigido.

descargarse a sí mismo en un modo de teleportación cuántica; erigir cortafuegos de partículas físicas que protejan de forma efectiva objetos, lugares o personas; y dividir su percepción entre las diversas localizaciones de un centro de vigilancia. Si se combina con otras Esferas, este nivel de pericia permite al agente mover objetos, fuerzas y seres vivos a través del espacio. Estos Procedimientos requieren, también, del equipo necesario en ambos extremos para que el Efecto tenga lugar. Tales violaciones de la física convencional precisan la tecnología adecuada.

•••• Entre espacios / Cohabitación dimensional / Acceso multilocalizado

Con tal tecnología a su disposición, el especialista experto es capaz de abrir portales cuánticos entre localizaciones, crear dimensiones entre continuos de espacio tiempo convencional y repartir representaciones holográficas de sí mismo en varias localizaciones simultáneas. Con los Procedimientos adecuados de Vida, Mente y Fuerza Primordial, estas manifestaciones pueden incluso tornarse tan sólidas como el mismo agente y realizar tareas siguiendo los pasos del mejor Agente Smith.

••••• Resdistribuir propiedades físicas / Plegar espacio / Percepción hiperdimensional

El dominio de Datos fusiona la física convencional con sofisticadas hipermatemáticas. Los pocos especialistas a este nivel pueden apilar varias localizaciones en el mismo espacio, alterar las dimensiones y propiedades espaciales de un objetivo o expandir su percepción a tantos lugares que puede considerarse de dicho especialista que tiene ojos y oídos en todas partes.



Utilidad Primordial (Cardinal)



Imbuir energías esenciales

***Especialidades:* Estimación, Inversión, Manantiales, Valor Personal, Empresas Primordiales, Generar Capital Energético.**

Para un hipereconomista Iluminado, Cardinal no es una energía efimérica que mana desde las grietas del mundo. En su lugar, es un campo energético generado por el *Homo economicus*: el ser humano consciente de su ambición que actúa para su propio interés. Las teorías hipereconómicas del Sindicato, las cuales guardan relación con la teoría del campo del Principio Iluminado Antrópico de los Ingenieros del Vacío (aunque no lo conozcan por ese nombre), ven la energía de la Quintaesencia como algo que surge de los intereses y actividades humanas. Las personas se invierten literalmente a sí mismas en tales operaciones y, aunque quizás no *vean* la energía que crean mediante estas transacciones, bien pueden *sentirla*... y de ahí proviene la sensación de sentirse valorado o menospreciado.

Así como otras Convenciones de la Tecnocracia se adscriben al modelo de Cardinal de las "energías esenciales", los especialistas en Utilidad Primordial del Sindicato comprenden la Esfera de otro modo. En términos de juego, las aplicaciones son más o menos las mismas. Sin embargo, para un personaje del Sindicato, Cardinal fluye a partir de la inversión y la retirada de capital energético mediante *Empresas* (Nodos de generación de valores, ver el recuadro más adelante) que manipulan las economías metafísicas del valor humano. Mediante el acceso a lo que ellos llaman "solvencia crediticia de la creación", el hipereconomista controla esta moneda y la invierte allí donde genere el máximo beneficio... para él mismo.

Quizás la mayor ventaja que reciben quienes comprenden Utilidad Primordial provenga de estas Empresas. Al invertir en una de ellas, el hipereconomista puede obtener Energía Primordial de un negocio mundano. En términos de juego, este negocio se convierte en un Nodo; si el personaje tiene una vinculación personal duradera con esa Empresa, entonces tiene también acceso a ese Nodo. Sólo un personaje que posea al menos un punto en Utilidad Primordial puede obtener Quintaesencia de esa Operación. Otros magos podrían percibir las energías, pero les será imposible acceder a ese poder.

Los hipereconomistas versados en esta Esfera siempre buscan balances invisibles. En armonía con los efectos de la corrección de mercado (Paradoja) y el intercambio perpetuo de energías generadas en las relaciones humanas (sexuales y de otro tipo), es capaz de detectar el valor (o la carencia del mismo) en las situaciones menos obvias y sabe cómo obtener el mayor beneficio de sus inversiones, sin importar la forma que éstas adopten.

• Estimar Utilidad Primordial / Depositar Utilidad Primordial / Explotar Operación Primordial

Los análisis de estimación proporcionan al hipereconomista una visión de los flujos de Cardinal, las trazas de Resonancia y los procesos de metafísica aplicada (esto es, Magia) a su alrededor.

Empresas Primordiales

Escala de la Empresa	Valor equivalente del Nodo	Conexión requerida*
Negocio local de éxito / pequeña fábrica / granja grande / banda callejera	•	Visitar las instalaciones, dar instrucciones a la banda, hacer una compra o invertir Recursos •.
Mercado de ciudad / banda urbana / fábrica de tamaño medio / complejo agrícola / compañía de extracción de recursos comunes (carbón, hierro, petróleo, etc.)	••	Empleo de bajo nivel, afiliación a la banda, establecer un contrato, convertirse en accionista o invertir Recursos ••.
Mercado principal de la región / consejo del crimen organizado / extracción de recursos raros (oro, plata, diamantes, etc.)	•••	Mando intermedio, iniciado en la mafia, consultor o invertir Recursos •••.
Mercado principal de la nación / importante sindicato del crimen / extracción de recursos muy raros (iridio, tanzanita, etc.)	••••	Mando superior, consultor sénior, dirigente criminal o pandillero de alto nivel, o invertir Recursos ••••.
Líder internacional o cártel criminal	•••••	Ejecutivo, miembro del consejo, jefe del hampa o invertir Recursos •••••.

* Cada punto en Utilidad Primordial reduce la conexión necesaria del especialista en un paso por cada punto por encima del primero. Por ejemplo, un especialista con tres puntos podría simplemente visitar (una conexión de un punto) una fábrica grande (una Empresa de tres puntos) para poder recurrir a su energía.

Al igual que con el resto de Efectos de las Esferas Tecnocráticas, se requiere el uso de instrumentos y entrenamiento adecuados, aunque algunas prácticas e instrumentos (especialmente dominio e hipereconomía) sólo le den al especialista una impresión de las energías que hay en juego. Algunos especialistas ven coloridos flujos de energía, pero rechazan tales visiones como constructos mentales de procesos de otro modo invisibles.

Al igual que con Cardinal 1, el hipereconomista puede invertir estas energías y utilizar la Fuerza Primordial generada por las Empresas así como de otras fuentes más místicas de Quintaesencia.

•• Crear artilugios / Explotación material perfecta / Innovación Primordial

Mediante el sofisticado uso de instrumentos y principios, el hipereconomista puede modificar los materiales existentes con un valor de energía cargado; puede incluso crear algo a partir de la nada gracias al principio del incremento de valor. En términos de juego, esto le permite emplear los Efectos habituales de Cardinal 2, aunque el personaje sigue necesitando emplear la tecnología para realizar sus conjuraciones.

••• Crear Dispositivos extraordinarios estables / Explotación de activos vivos / Uso de Divisa y almacenamiento Primordiales

Con el uso de las manifestaciones energéticas llamadas *Divisa* (en términos de juego, Tass) y con aptitudes adecuadas en la dirección (ver el recuadro *Administración y recursos humanos*, pág. 589), el especialista puede emplear a un equipo para que cree Dispositivos permanentes con su Divisa, restaurar su *stock* personal (Patrón) con Divisa y drenar o llenar los Dispositivos y las baterías de almacenamiento llamadas *Matrices* (esto es, Periaptos) con la Divisa que tenga disponible.

•••• Crear Tass / Explotar oportunidad / Liquidar activos

El uso habilidoso de la hipereconomía permite al especialista crear Divisa a partir de energía libre. Por lo general, este Tass requiere materiales preciosos, papel moneda, tarjetas de crédito u otros objetos de valor (cuadros, acciones, bonos al portador, drogas, etc.). Sin embargo, al contrario que los magos místicos (u otros Tecnócratas), sólo puede hacer uso de la energía generada por actividades de Utilidad Primordial... no puede, por ejemplo, cargar su tarjeta platino en el Nodo más cercano.

Si explota las Oportunidades Primordiales llamadas "Manantiales" en la jerga supersticiosa, ese hipereconomista también puede extraer energía de un suceso excitante en vez de una fuente constante. Por otro lado, también puede destruir objetos materiales al privarlos de su valor (Quintaesencia). Aunque el especialista no pueda acceder a este energía, podrá evitar que otros usen estos recursos ("*Antes quemaría este almacén que dejar que otro lo tuviera...*").

••••• Crear activos vivos / Generar Empresas y Confluencias Primordiales / Liquidar activos vivos / Compensación de mercado

Al igual que el dominio de la mística Cardinal, este Rango permite al especialista crear Dispositivos permanentes, abrir nuevas Confluencias (Nodos) y Empresas, liquidar cosas vivas (normalmente mediante aplicaciones vulgares de tecnología de desintegración, aunque podría simplemente disparar a alguien y quemar el cuerpo) y negar los efectos de la corrección del mercado (Paradoja) como si fuera un maestro del Arte de Cardinal... aunque, por supuesto, tiene un toque más tecnológico.

Regla opcional: Talento salvaje

Poder paranormal sin control

El talento salvaje, un estallido de Magia incontrolada (e incontrolable), es un fenómeno que se manifiesta a partir del estrés intenso, un trauma o una Iluminación recién adquirida. En esencia, el Avatar grita en un increíble estallido de poder más allá de las capacidades de un mago corriente. La persona que está en el centro de ese poder no controla qué ni cómo

sucede. Simplemente, el talento aparece, cambia el mundo de la persona y entonces se desvanece.

Al contrario que las entradas anteriores, el talento salvaje no es una Esfera. Más bien, es un recurso narrativo que representa las corrientes incontroladas (e incontrolables) de energía Despertada. El mago en cuestión tiene consciencia, pero no comprensión, y los resultados pueden ser tan devastadores como espectaculares.

En términos de juego, el talento salvaje permite que tu personaje use poderes que estén más allá de sus capacidades habituales. Durante una o dos escenas puede hacer uso de una reserva de dados de Areté que es uno, dos o incluso tres dados mayor que lo habitual; emplea Esferas que quizás no comprenda y puede realizar Efectos de Rango 3, 4 o hasta 5 si el Narrador lo desea. Ahí está el truco: el *Narrador*, no el *jugador*, decide qué sucede, cómo sucede y durante cuánto tiempo sucede. El jugador puede manifestar qué le *gustaría* que sucediera, pero la decisión final le corresponde al Narrador.

Talento salvaje de los Merodeadores

Por lo general, el talento salvaje se da una o dos veces a lo largo de la vida de un mago (a menudo en el Despertar, a veces antes de morir). *Siempre* se trata de un suceso dramático, vinculado a un momento de gran crisis. Algunos Merodeadores, sin embargo, manifiestan su magia mediante un estado constante de talento salvaje y desatan poderosos hechizos cuyos resultados no pueden controlar.

Tales personajes pocas veces tienen más de uno o dos puntos de Areté (al fin y al cabo, *son* Despertados), pero poseen Avatares de 4 o 5 puntos. En esencia, el Trasfondo Avatar funciona como su Areté de talento salvaje, el cual se suma a la Areté normal del personaje. De este modo, el Merodeador puede tener acceso a increíbles poderes, controlados y dominados por el Avatar. Sin embargo, teniendo en cuenta la naturaleza caprichosa de los Avatares, no se puede confiar en estos poderes: la Areté de talento salvaje va y viene de acuerdo a los caprichos del Narrador y según las exigencias de la crónica.

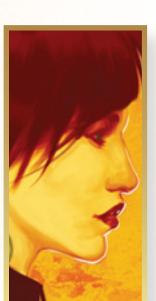
De nuevo, estos poderes son extremadamente impredecibles. Aun así, teniendo en cuenta la posibilidad de que se abuse de ellos, recomendamos *encarecidamente* limitar esta opción a los Merodeadores no jugadores: personajes misteriosos, interpretados por el Narrador, que aparecen, hacen algo impresionante y desaparecen.

El golpe mortal

Como una opción más, se *PODRÍA* permitir a un mago moribundo realizar un *golpe mortal*: un último acto de Magia que canalice su remanente de fuerza vital en un ataque o defensa más poderoso de lo que normalmente podría lograr. Para este golpe final, el jugador podría obtener uno o dos dados adicionales para su tirada de Areté y hacer uso de un Efecto que sea uno o dos Rangos superior a su nivel habitual en las Esferas. Sin embargo, después de realizarlo, el personaje muere.

A pesar de su nombre, un golpe de muerte no tiene porqué ser un ataque: podría tratarse de un acto de sacrificio para defender a otra parte, abrir una puerta, invocar una poderosa entidad o realizar algún otro acto heroico. La muerte de Porthos Fitz-Empress, que contuvo la implosión de Doissetep, proporciona un ejemplo legendario de una acción realizada con un golpe de muerte. Hay que tener en cuenta que los malos también puede hacer estas cosas...y eso es algo a tener en cuenta si los héroes quieren luchar contra un enemigo hasta el punto de causarle la muerte.

Parte III: Lanzar Magia, paso a paso



Muy bien, pero ¿qué *significan* todas esas tablas? Aquí, paso a paso, encontrarás los elementos del lanzamiento de hechizos y los detalles de qué se incluye en cada elemento.

Paso uno: Efecto

Antes de revisar los Rasgos y tirar los dados, pregúntate: "¿Qué quiero hacer y cómo planeo llevarlo a cabo?". La respuesta a esta pregunta entra en acción durante el **Paso uno**.

El Efecto de lo que haces

Como hemos indicado antes, en términos de juego, nos referimos a todo acto de Magia como un *Efecto*. Por lo general, los Efectos se describen en relación con las Esferas que usas para realizar ese Efecto determinado. ¿Buscas defectos con Entropía? Eso es un Efecto de Entropía 1. ¿Quieres cambiar el color de tu pelo de marrón a azul? Eso es Vida 2 si usas Esferas en vez de tinte. ¿Vas a disparar un cañón hipertecnológico de pulsaciones? Eso es un Efecto que usa Fuerzas 3 (para crear el elemento destructivo) + Cardinal 2 (para proporcionar la energía de ese elemento). Sea lo que sea lo que haga un mago con su Areté y sus Esferas, ocasionará un efecto en la realidad local. De ese modo, cuando te plantees lo que quieres hacer, estarás decidiendo qué Efecto crearás.

Como referencia rápida, puedes consultar los ***Efectos comunes de Magia*** enumerados en la **pág. 508-510**. Éstos no incluyen necesariamente el *único* modo en que se puede realizar una tarea determinada (aunque muchos lo *sean*), pero muestran de qué modo se pueden hacer muchas cosas.

Términos de juego contra términos de personaje

Como nota para la interpretación, recuerda que los personajes *NUNCA* llamarán "Efectos" a lo que hacen. Una bruja lanzará un hechizo, un Traje Negro activará un Procedimiento, un científico subirá una palanca o introducirá un código con su teclado, pero no oirás a ninguno de ellos decir: "*¡USO MI ARETÉ PARA LANZARTE UN EFECTO DE FUERZAS 3!*". Esto son términos de juego, no de los personajes.

Esferas: La base de todos los Efectos

Siendo prácticos, una Esfera determina lo que tu personaje puede hacer. En un sentido más amplio, las Esferas reflejan el conocimiento que tiene el personaje sobre las fuerzas metafísicas que emplea. Cuando determinas qué puedes hacer y cómo puedes hacerlo, las Esferas proporcionan la base de tus habilidades. Por ejemplo, para gobernar el fuego necesitas la Esfera Fuerzas.

Las distintas Esferas y sus capacidades se encuentran en la sección anterior.

¿Cuántos Efectos puedo usar a la vez?

Un mago sólo puede lanzar un Efecto por turno, aunque emplee Tiempo 3 para acelerar la velocidad de sus acciones. Sin embargo, puede mantener un número indeterminado de Efectos simultáneamente, aunque hacerlo sea cada vez más difícil.

En términos de juego, añade +1 a la dificultad por cada dos Efectos que estén activos a la vez (esto es, +1 a dificultad por dos Efectos, +2 por cuatro Efectos, +3 por seis Efectos, etc.). Con "activos" nos referimos a los Efectos que requieran una concentración continuada (una invocación, un campo de fuerza, control del clima, etc.).

En términos generales, un Efecto que tenga un disparador basado en Tiempo que haya quedado atado a un Patrón o que ya se haya lanzado, pero cuya duración aún no se haya agotado, no cuenta a la hora de calcular el total de Efectos en uso. Si Lee Ann encanta a un chico y si, gracias al número de éxitos obtenidos, este encantamiento perdura una semana después de que se hayan separado, entonces Lee Ann no debe concentrarse en el Efecto para que éste se mantenga. Sin embargo, si desea *ampliar* el Efecto más allá de su duración original, entonces sí se tiene en cuenta para calcular el número de Efectos que un personaje puede emplear al mismo tiempo.

Efectos instantáneos y rituales

Muchos Efectos tienen lugar de forma instantánea: por ejemplo, si lanzas un rayo, este Efecto finaliza en cuanto el rayo alcanza su objetivo. Los rituales, por otro lado, requieren una intensa concentración. No es posible mantener más de dos Efectos a la vez mientras se realiza un ritual (ver ***Rituales*** en el *Paso Tres*, pág. 539-542).

Fórmulas, Procedimientos y otros Efectos preparados

A los magos les gusta estar preparados. Por eso, a pesar de que la manipulación libre de la realidad es la prerrogativa de los magos, muchos personajes emplean Efectos preparados previamente (*fórmulas*, *hechizos*, *Procedimientos*, *Ajustes*, etc.) como parte de su repertorio de trucos místicos o tecnológicos. En aras de la simplicidad, los llamaremos "fórmulas". Por supuesto, ningún Tecnócrata que se precie sería lo bastante Subversivo como para usar palabras como "hechizo" o "Magia" para referirse a lo que hace, pero los distintos términos son lo mismo en cuanto a reglas se refiere.

Saber y aprender fórmulas

En términos de juego, una fórmula no es más que un Efecto que tu personaje ya ha usado antes o que ha aprendido de alguien. Algunos grupos enseñan fórmulas como parte de su adiestramiento, mientras que otros las transmiten a sus amigos cercanos, aprendices y demás.

Aparte de las oportunidades basadas en la historia para aprender esos trucos, no tienen nada de especial. No *necesitas* gastar puntos para aprenderlas ni estás limitado a conocer sólo un número determinado de ellas. Si tu grupo de juego quiere reflejar el proceso de aprender fórmulas, basta con tirar Inteligencia + Esoterismo (para técnicas místicas) o Ciencias (para fórmulas Tecnomágicas) con una dificultad basada en la Esfera más alta de la fórmula + 5. Así pues, aprender una fórmula de Rango 1 tendría dificultad 6 y una de Rango 5 dificultad 10.

Si quieres que los personajes descubran fórmulas mediante la investigación de tomos místicos o tecnológicos, tira Percepción + Documentación con las mismas dificultades de antes. Así, una biblioteca oculta o un códice prohibido pueden proporcionar nuevas e interesantes oportunidades para un personaje astuto.

Por supuesto, *el mago debe compartir foco con la fórmula en cuestión* antes siquiera de poder usarla en beneficio propio. ¡Un Hombre de Negro no llegará muy lejos con una maldición vudú a menos que ajuste su pensamiento para que se acomode a unas ideas tan Subversivas! Un personaje que quiera incorporar una fórmula de una práctica o paradigma distinto al suyo realizará el Efecto con un +2 a la dificultad, como si estuviera trabajando con herramientas poco familiares... que de hecho es precisamente lo que hace.

Para encontrar una breve recopilación de fórmulas, ver ***Parte VIII: Ajustes, Procedimientos y fórmulas***, casi al final de este capítulo.

Paso dos: Habilidad

Una vez hayas completado el **Paso uno**, ya sabrás qué quiere hacer tu mago y qué empleará para llevarlo a cabo. La primera pregunta del **Paso dos** es simple: "¿Puede hacerlo, teniendo en cuenta las cosas que sabe y las que emplea?".

Para obtener la respuesta, consulta el foco del personaje y los Rasgos implicados para ver si tiene lo que hay que tener para hacer lo que se propone. La pregunta sobre las Esferas es bastante sencilla: si tienes el Rango necesario en la Esfera adecuada, entonces en términos de juego tu personaje puede hacerlo.

Foco: Cómo lo hace el personaje

La segunda parte es algo más peliaguda: ¿Tu mago *CREE* que puede hacer esas cosas? Sí, quizás tenga Fuerzas 3 y Cardinal 2 en la hoja de personaje, pero un Traje Negro no puede chasquear los dedos y hacer que aparezcan bolas de fuego. Tales cosas no se corresponden con su foco y contravienen sus creencias. Tampoco puede invocar fuego usando el foco de otro mago: si le das una vara tallada intentará golpear a alguien con ella, no invocar una tempestad de fuego. Ese tipo de cosas son Subversiones de la Realidad, por lo que (malditas sean las Esferas) el Traje Negro no podrá invocar fuego con una vara como tampoco podrá cagar unicornios y lanzarlos al espacio.

Aquí es donde entra en juego la interpretación.

Creencia, práctica y herramientas

En las anteriores ediciones de **Mago**, "foco" hacía referencia a los utensilios que un mago empleaba para realizar los Efectos. Sin embargo, ahora hemos ampliado este término para que incluya las creencias (o *paradigma*) que dicho mago acepta como la fuente de su poder, las prácticas que usa para dirigir sus creencias hacia sus intenciones y las herramientas que emplea en el curso de sus prácticas. En los capítulos anteriores hemos mostrado cómo estos tres factores dependen del trasfondo de cada mago. En el epígrafe ***Foco y las Artes***, más adelante, exploramos las diversas opciones entre las que puede optar un personaje. Por ahora, debes recordar sólo esto: *cuando ejecutas un Efecto, el FOCO de tu personaje determina qué hace*. Y dicho foco depende del propio personaje.

Tal como detallamos en los **Capítulos Uno**, **Dos** y **Seis**, los magos *enfocan* sus Efectos mediante una combinación de paradigma, práctica y herramientas. El **Paso dos** requiere pensar

Tirar de las Hebras Míticas

Las Hebras Míticas **(ver el Capítulo Dos, pág. 61)**, hilos de leyendas y cultura, están atadas al inconsciente colectivo y refuerzan el poder icónico de algunos símbolos místicos y tecnológicos. Especialmente en la época actual, algunas figuras míticas como las brujas, los hechiceros, los policías y los superhéroes ejercen un tirón literalmente fantástico en el Consenso. Aunque a algunos les guste afirmar que "la magia ha muerto", las Masas aún no han recibido la notificación correspondiente.

En términos de juego, un mago de cualquier facción puede manipular las Hebras Míticas para reducir la dificultad de un Efecto en –1. Básicamente, hace uso de una poderosa simbología como parte de su foco gracias a que recurre al poder de figuras e ideas icónicas. Las túnicas negras o el cuero, los símbolos religiosos, los glifos y diseños arcanos, los fenómenos elementales (fuego, trueno, niebla, etc.), si se usan bien, pueden invocar la suspensión de la incredulidad y conducir a las Masas a que crean cosas que, en otras circunstancias, considerarían irracionales. En teoría, estos métodos podrían incluso hacer que algunos Efectos vulgares fueran considerados coincidentes.

Para más detalles sobre el uso de Hebras Míticas, ver la ***tabla Modificadores a la dificultad de la Magia*** y el recuadro ***Regla opcional: Instrumentos significativos*** **(pág. 588)**.

desde el punto de vista de tu mago e ignorar los puntos en la hoja de personaje en pos de si el personaje se *creería* lo que tienes en mente. Si la respuesta es "*No*" como en el caso del Traje Negro de antes, entonces deberás pensar en otra manera de hacerlo. Quizás la vara no funcione... ¡pero un encendedor y un bote de laca sí lo harían! En la historia, el agente corre hacia el cuarto de baño, agarra el bote de Aqua Net, saca un encendedor del bolsillo, y ya está. Ahora tu Traje Negro ya puede conjurar una bola de fuego con un Efecto de Fuerzas 3 / Cardinal 2 con el espray y en encendedor como herramientas de su foco.

Usar herramientas si no las necesitas

Incluso si se han dado cuenta de que no *necesitan* rituales ni herramientas, muchos magos prefieren usarlas igualmente. En lo que se refiere a un personaje, éste se limita a usar un método familiar para dirigir sus intenciones: se trata de un hábito cómodo, pero no un requisito.

En términos de juego, el personaje puede haber trascendido la necesidad de un instrumento determinado, pero igualmente usarlo para tener un poco de ventaja, la cual se expresa mediante una reducción de –1 a la dificultad de la tirada de Areté y puede encontrarse en la ***tabla Modificadores a la dificultad de la Magia***.

Para más detalles sobre el foco, las prácticas y las herramientas, ver ***Parte VII: Foco y las Artes***.

Los rituales como foco

Muy a menudo el foco de un mago requiere que se lleve a cabo un ritual antes de que las intenciones se conviertan en un Efecto. En términos narrativos, ese personaje programa el virus, lanza los huesos, ejecuta una danza, supera la prueba o hace lo que requieran sus creencias y su práctica para poder dar forma a su Magia.

En términos de juego, un ritual no es más que el uso de un foco como parte de una acción extendida que se lleva a cabo para acumular los éxitos necesarios. Para más detalles, ver la sección ***Rituales, tiradas y éxitos extendidos*** en el **Paso tres**.

Interpretar la Magia impone algunas limitaciones a las capacidades de un personaje, pues requiere que pienses en las creencias del mago y exige algo de imaginación por tu parte. De todos modos, ¿los juegos Narrativos no se basaban en la imaginación? Al pensar desde el punto de vista de tu mago añades algo de la magia del mundo real a la Magia dentro del juego.

Magia coincidente contra Magia vulgar

Hablando de imaginación y de Magia...

Tal como se indica en el **Capítulo Dos**, el modo más sencillo de realizar Magia es hacer que parezca parte integrante del entorno. En el pasado, esto implicaba ajustar los hechizos y las prácticas al sistema de creencias local. Hoy en día, esto sigue siendo cierto... pero la tecnología, y no la magia, es lo que predomina en el entorno. Y por este motivo los magos (y los jugadores de **Mago**) prefieren la Magia coincidente a otros usos de las Artes más obvios y vulgares.

Un elemento importante de los **Pasos dos** y **tres** guarda relación con la pregunta: "¿Lo que haces es coincidente o vulgar?". En el **Paso dos** la pregunta te ayudará a decidir qué haces y en el **Paso tres** la respuesta determinará la dificultad de la tirada y los resultados de la misma en el resto de la historia.

Narrativamente, un hechizo o ritual coincidente encaja con el espectro de lo que la gente considera posible, mientras que uno vulgar planta en los morros de la Realidad y las Masas sucesos en apariencia imposibles. El Efecto coincidente se parece a algo más o menos ordinario, mientras que el vulgar tira por la borda la idea de "ordinario". Llamar a tu madre por teléfono es algo coincidente, pero agitar las manos en el aire, recitar los nombres de siete demonios y hacer que el rostro de tu madre aparezca flotando frente a ti para hablar con ella es vulgar.

En términos de juego, hay tres razones para que tus Efectos sean coincidentes siempre que sea posible:

- En primer lugar, es más fácil generar un Efecto coincidente que uno vulgar: la dificultad es menor, al igual que los riesgos. Por ello es más fácil tener éxito... y obtener también un número mayor de ellos.
- En segundo lugar, la magia vulgar inflige puntos de Paradoja al personaje aunque tenga éxito... y le impone incluso *más* si falla.
- En tercer lugar, hay unos cuantos personajes y agencias que tienen un interés manifiesto en detener a quienes hagan uso de Magia vulgar. Al usarla, tu mago se arriesga a llamar su atención... lo que no es una buena idea ni en términos de juego ni narrativos.

Aun así, hay momentos en los que la Magia vulgar es la única opción. No hay modo coincidente de caminar de lado ni

de descargarte a ti mismo a la Red Digital. Puede que un súbito rayo de fuego celestial sea lo único que se interponga entre un vampiro y un niño, por lo que, si invocar fuego contraviene las leyes de la realidad, entonces eso es lo que toca hacer. Los magos, por su propia naturaleza, son gente que intenta lo imposible, y por eso, en términos tanto de juego como narrativos, la Magia vulgar es una parte inextricable de sus vidas.

El truco está, entonces, en encajar tus Efectos, tu foco y tus necesidades dentro de los límites entre la coincidencia y la vulgaridad, y en hacer un juicio de valor entre lo que haces, cómo lo haces y qué sucede como resultado.

Y *esto* requiere imaginación, astucia y valor.

Testigos

Debido a que muchas prácticas místicas no pueden considerarse coincidentes, un mago debe ser inteligente con respecto a lo que hace, cómo lo hace y quién lo ve *cuando* lo hace. Incluso los tecnomantes deben tener cuidado con estas cosas: reanimar cadáveres con un Rayo Vita sigue siendo imposible para la mayoría de personas.

En términos de juego, un testigo es alguien que está presente físicamente en el momento en el que tiene lugar la Magia. Las cámaras, los *video feeds*, YouTube y similares *no cuentan como testigos*, aunque el mago seguirá enfrentándose a algunos problemas si acaban publicándolo en Internet mientras realiza Magia de forma evidente.

Pese a los prejuicios habituales, un Durmiente puede inquietarse tanto a causa de Ciencia Iluminada como de Magia, especialmente si está convencido de que los robots inteligentes y los autopropulsores personales quedan más allá del alcance de la tecnología actual. Los Tecnócratas *pueden* padecer el Efecto Paradoja (y de hecho lo *hacen*). Aunque las Masas parezcan más propensas a aceptar las posibilidades de la hipertecnología, la ciencia real no está definida por su vistosidad, sino por sus limitaciones.

El resultado es que muchas de las decisiones relacionadas con la Magia dependen de si hay un espacio despejado en el que poder trabajar (ejecutar Efectos en un lugar seguro en vez de entre las Masas, limpiar un área de testigos potenciales, trabajar en secreto siempre que sea posible, este tipo de cosas). Al fin y al cabo, existe una razón práctica para la existencia de laboratorios secretos, cabañas remotas, templos prohibidos y Trajes Negros que irradian su aura de "no hay nada que ver, sigan adelante". Tales medidas dan a los magos espacio para maniobrar lejos de los ojos de un testigo Durmiente.

El testigo Durmiente, el Consenso y la Paradoja

¿Qué es un testigo Durmiente? Tal como explicamos más adelante, es alguien cuyas creencias están de acuerdo con las ideas locales sobre qué es posible y qué no lo es. Estas personas no están Despertadas en el mismo sentido que los magos y, aunque les puedan gustar las películas de vampiros o los libros sobre magos, tales cosas no forman parte de su realidad cotidiana. Sin duda, alguien puede aceptar la idea de fuerzas sobrenaturales o habilidades paranormales de forma más o menos abstracta. Puede rezar al fantasma de un carpintero judío que se supone que regresará en plena gloria desde los cielos y levantará a los muertos para que pasen el resto de la eternidad en el cielo o el infierno. Sin embargo, si esa misma persona ve *una manifestación de Magia REAL* (digamos que su vecino volando sobre una escoba), entonces su visión de la realidad está lista para que le den un buen puntapié en la entrepierna. Y, por extensión, su vecino sobre la escoba también.

Como hemos explicado en los capítulos anteriores, la "gente sencilla" es quien impone el desarrollo de la realidad como un todo. Esta gente *son* el Consenso. El hecho de que la realidad sea mucho más extraña de lo que perciben es para ellos una idea abstracta... en la que realmente no quieren pensar. Cuando un mago obliga a las Masas a enfrentarse a esa verdad, lo que hace es imponer su propio Consenso sobre el de ellos. Y eso es arriesgado. En términos prácticos, esos intentos de imposición son más difíciles de llevar a cabo que las aparentes coincidencias. Y el precio de fallar es la Paradoja.

Tanto desde la perspectiva del juego como de la historia, probablemente querrás que tu personaje evite los testigos Durmientes siempre que sea posible, que se rodee de aliados afines y que sea discreto con sus Artes y sus trabajos. Lo ideal será que ejecutes tus Efectos en solitario, en Capillas, *Sancta*, Nodos y demás lugares seguros.

Pero tanto en la vida como en la ficción la seguridad es una ilusión. Las circunstancias desesperadas suelen requerir medidas desesperadas, y hasta el mago más circunspecto puede acabar recurriendo a la Magia vulgar en medio de una multitud. Así es como funcionan las cosas en el Mundo de Tinieblas. Sin embargo, si evitas hacer cosas estridentes delante de testigos, entonces tendrás más manga ancha para emplear medidas desesperadas y sacar la artillería pesada cuando la necesites.

Marcar la línea

Como regla general, asume que la siguiente línea separa la magia coincidente de la vulgar:

- Si una persona cualquiera al pasar por la calle y ver lo que hace tu mago pensara: "Oh, sí, los seres humanos SIN DUDA pueden hacer eso", entonces es una coincidencia.
- Si una persona cualquiera al pasar por la calle y ver lo que hace tu mago pensara: "Dios mío, los seres humanos no pueden hacer ESO", entonces es vulgar.

Por supuesto, hay una amplia zona de grises a cada lado de la línea... mucho de lo cual depende de la "persona cualquiera", pero como regla rápida y sencilla, asume que tu mago debería ser sutil siempre que le sea posible y prepararse para asumir las consecuencias cuando decida no serlo.

¿La Gente de la Noche cuenta como testigos?

Seamos claros: *un Durmiente es alguien cuya vida no incluye una experiencia estrecha con un mundo sobrenatural activo*. La Gente de la Noche, junto con sus diversos aliados y enemigos (Ghouls, Parentela, Kinain, cultistas, Infernalistas, momias, cazadores, etc.), *NO CUENTAN como testigos*. Y punto (enfatizamos este punto porque es un asunto de debate constante).

Los acólitos y los ciudadanos extraordinarios son algo más complicados:

- Un ciudadano extraordinario de la Tecnocracia *no* cuenta como Durmiente con respecto a los Procedimientos Tecnomágicos, pero *sí* cuenta como tal con respecto a la

Magia mística. Esto se debe a que tales personas han sido Condicionadas Socialmente para aceptar la hipertecnología como algo normal y deseable y rechazar las Artes místicas como una antinatural Subversión de la Realidad.

- Un acólito o cultista místico no cuenta como testigo Durmiente en absoluto. Tales personas aceptan la fe y la Magia como parte de su visión del mundo y además se han educado (salvo algunas excepciones) en un entorno tecnológico en el que los medios de comunicación y los dispositivos ordinarios emplean principios científicos avanzados (y a veces exagerados hasta lo absurdo).

- Como posible excepción a esta regla, la gente que haya nacido y se haya educado en las *muy* escasas comunidades *que han quedado al margen de la influencia de la tecnología moderna* quizás contarían como testigos Durmientes con respecto a la Tecnomagia. Y no, los Amish no cuentan: saben que la tecnología *existe*, pero deciden rechazarla dentro de su sociedad. Sin embargo, quienes se hayan criado en lo profundo del Amazonas o hayan vivido toda su vida en aislados Reinos del Horizonte podrían considerarse como tales si han tenido poco o ningún contacto con quienes usan la tecnología.

  Por otro lado, quienes hayan tenido escaso contacto con las máquinas pueden ser *más* propensos a aceptar las posibilidades de la hipertecnología, pues carecen de la experiencia o la educación que les permitiría poner en duda las aplicaciones más absurdas de la Tecnomagia. En estos casos, queda a criterio del Narrador, quien deberá tener en cuenta las personas y las situaciones implicadas.

Perspectivas culturales y zonas de realidad

La superstición de un hombre es la cotidianidad de otro. Así pues, en algunas tradiciones culturales las actividades y prácticas que parecerían imposibles en plena calle de los EE.UU. serían perfectamente aceptables. No sólo es cierto con respecto a países en desarrollo en los que supuestamente hay una idea flexible sobre los avances científicos. Por todo el mundo industrializado hay muchas comunidades urbanas o rurales y congregaciones culturales específicas (iglesias, festivales, convenciones, etc.) en las que predominan los Durmientes cuya impresión de la realidad incluye ciertas prácticas místicas, tecnología extraña y poderosas artes marciales.

Para más información con respecto al margen que facilitan determinadas perspectivas culturales, ver ***Parte IX: Zonas de realidad*** al final de este capítulo.

Aliados, asistentes y cultos

Especialmente cuando hay Magia implicada, hay seguridad en los grupos. Por este motivo, muchos magos apoyan a aliados, asistentes y cultos, personas que, tanto en términos de juego como narrativos, les hacen más sencillo realizar Magia.

- Los *aliados* son compañeros magos y de la Gente de la Noche: miembros de tu Tradición o Convención, colaboradores de una facción aliada (como el Concilio, la Tecnocracia o los Dispares), Durmientes poderosos (policías, científicos, políticos, etc.), u otros no magos que comparten contigo una causa común (magos estáticos, vampiros, hombres lobo y demás). Estos aliados te cubren las espaldas, te protegen el frente y a veces te ayudan en tus empresas Mágicas cuando pueden.

- Los *asistentes* son Durmientes instruidos que pueden encargarse de tareas mundanas y que quizás protejan el fuerte con algunas Maravillas autónomas. En términos Tecnocráticos son ciudadanos extraordinarios y para el Concilio son los acólitos. Independientemente de la terminología, esta gente proporciona apoyo, investigación, seguridad, compañía y ayuda ocasional en la realización de Efectos cuyas prácticas comprendan. En términos de juego, pueden proporcionar una multitud simpatética para tus Efectos, lo que a su vez hace que esos Efectos sean más sencillos de realizar, proporciona éxitos adicionales a tus tiradas y puede incluso hacer que algunos Efectos vulgares sean coincidentes.

- Los *cultos* son personas devotas a tu causa. Al igual que los aliados y los asociados, pueden encargarse de tus asuntos y ayudarte con la realización de la Magia. Sin embargo, los cultistas se consagran específicamente a tu facción, creencia o Senda. Quizás incluso te consideren un profeta o sanador, sigan al mismo dios (o dioses) o sirvan a la facción a la que ambos pertenecéis. Al igual que los asistentes, estos cultistas (quienes también pueden ser devotos de la tecnología) proporcionan beneficios a tus Efectos tanto en términos narrativos como de juego. Sin embargo, al contrario que los asociados menos formales, creen profundamente en lo que haces y proporcionan bonificadores a tus reservas de dados cuando ejecutas un Efecto. Para más información, ver el Trasfondo ***Culto*** descrito en el **Capítulo Seis**.

La Magia a menudo resulta más sencilla con algo de ayuda de tus amigos. Cuando varios personajes colaboran en un único Efecto, pueden actuar en concierto para proporcionar más éxitos y reducir la dificultad. Para más detalles, ver el epígrafe ***Actuar en concierto*** hacia el final del **Paso tres** (pág. 542-543).

Habilidades mundanas y Efectos Mágicos

Debido a que la Magia es una extensión del mago, una práctica Mágica a menudo influye en (y también depende de) las habilidades mundanas del mismo. Un *hacker* estudia informática, política y varias instituciones sociales y gubernamentales, un chamán aprende a vivir de la tierra, a interpretar a las personas y los animales y a absorber la cultura de su gente. Un Extático centrado en la música comprende la teoría y los instrumentos musicales, mientras que un inventor de hipertecnología perfecciona las teorías científicas y las habilidades mecánicas aplicadas. Esos personajes normalmente tienen al menos un punto en las Habilidades relacionadas con sus prácticas y vocaciones. En términos narrativos, dichas habilidades definen los intereses y capacidades de tu personaje; en términos de juego, le ayudan a usar un foco con mayores resultados.

Si el foco Mágico *depende* del uso de una Habilidad determinada (por ejemplo, canalizar Efectos mediante el uso de canciones), entonces el Narrador puede exigir que dicho Rasgo sea al menos tan alto como el mayor Rango de Esfera que se focalice mediante esta Habilidad, tal como se describe en el epígrafe ***Habilidades mínimas*** del **Capítulo Seis** (pág 276).

Tal como se expone en la sección ***Magia y violencia*** del **Capítulo Nueve**, las Habilidades de tu personaje pueden reducir la dificultad de una tirada de ejecución de Magia y su Magia puede reducir la dificultad de sus tiradas de Habilidad. La mayoría de herramientas y rituales dependen también del uso con éxito de una Habilidad (después de todo, no puedes destruir a un enemigo con tu cañón de fuerza si no *sabes* cómo dispararlo o no puedes alcanzar a tu objetivo con el disparo).

Por supuesto, *necesitas* tener la Habilidad adecuada en la hoja de personaje para poder usarla. Un poco más adelante en este mismo capítulo, la sección de ***Prácticas*** dentro de ***Foco y las Artes*** proporciona un listado de las Habilidades asociadas a determinadas prácticas místicas y tecnológicas. Asumiendo que *tengas* la Habilidad en cuestión, podrás emplearla de dos modos distintos:

Habilidades para potenciar la Magia

Cuando un personaje use la Habilidad adecuada justo antes de realizar un Efecto Mágico (y, en términos de juego, invierta uno o dos turnos en hacerlo), haz una tirada para reflejar el éxito de esa acción. La dificultad de la tirada dependerá de las circunstancias para esa tarea; para más detalles, ver **pág. 403-405**.

Si usas una acción para potenciar tu Magia, no puedes gastar Fuerza de Voluntad para obtener éxitos automáticos ni usar otros modificadores para reducir la dificultad de dicha tirada de acción. En el caso de Jinx, la dificultad de la lectura del tarot es de 5, y punto. Cada éxito en la tirada de Atributo + Habilidad reduce la dificultad del Efecto asociado en −1, hasta un máximo de −3. Si Jinx obtiene dos éxitos, entonces la dificultad de la tirada para realizar el Efecto se reducirá en −2.

Magia para potenciar Habilidades

El Procedimiento o hechizo adecuados también pueden hacer que determinadas tareas mundanas sean más sencillas. Por ejemplo, un pequeño empujón de Mente recrudece un debate o enfrentamiento. En este caso, debes ejecutar el Efecto antes de realizar la acción y mantenerlo mientras la llevas a cabo (ver más adelante) o iniciar la acción con Magia y luego seguir adelante con las habilidades mundanas.

En términos de juego, usa el mismo sistema que emplearías cuando fortaleces Magia con Habilidades: una tirada de Areté con éxito reduce la dificultad de una tirada de Atributo + Habilidad en un −1 a la dificultad por cada éxito obtenido, hasta un máximo de −3.

El eje de la coincidencia

A lo largo de la historia de **Mago** hay varios ejemplos de coincidencia que han enturbiado considerablemente las aguas. La Magia de Correspondencia, por ejemplo, no invoca taxis; tampoco se materializan botellas de whisky en los bolsillos de alguien sin un Efecto de Materia 2 / Cardinal 2 y obtener varios éxitos para crear una de la nada (o un Efecto similar basado en Correspondencia para trasladar la botella desde donde esté hasta el bolsillo). La zona gris entre la Magia vulgar y la coincidente puede ser la parte más controvertida de **Mago**; dada la inexistente ayuda de **Mago 1ª Edición,** las discusiones sobre pompas de jabón vampíricas y taxis aparecidos de la nada han rodeado al juego durante veinte años. Y a pesar de que ningún recuadro puede acabar con las discusiones de forma definitiva, sí podemos presentar algunas directrices.

Como regla general, asume que si un *Observador Hipotético Estándar* (OHE) te ha visto hacer algo y ese algo parecía posible según su visión del mundo, entonces el Efecto es coincidente. Sí, podrías sacar una pistola o una tarjeta de visita de tu bolsillo y hacer que pareciera coincidente incluso si no había una allí antes. Esto, por supuesto, presupone que nadie te ha registrado los bolsillos ni ha demostrado de otro modo que estuvieran vacíos. Si acabas de sacar los pantalones de la colada, no puedes sacar una pistola de un bolsillo. Además, esa pistola debería ser lo bastante pequeña como para caber en un bolsillo: sacar una Desert Eagle de unos mini *shorts* no va a funcionar. Sin embargo, cualquier objeto conjurado tiene que proceder *de alguna parte* mediante un Efecto de Correspondencia / Materia o ser creado con uno de Materia / Cardinal... y tales actos suelen ser más difíciles que simplemente llevar encima ese objeto (consulta la sección del **Capítulo Nueve** sobre ***El mundo tecnológico*** y la creación o invención de objetos complejos funcionales).

Por otro lado, los objetos conjurados *deben* proceder de alguna parte: un azar no tan aleatorio no va a ponerlos en tu bolsillo en el momento adecuado. Por lo general, **Mago 20** asume un *Determinismo Basado en Procesos* (DBP), lo que quiere decir que el proceso que sigas determinará los resultados que obtengas.

Si volvemos al ejemplo del taxi invocado, un mago debería:

- Usar las Esferas necesarias para agarrar un taxi existente (quizás con Correspondencia 3 para encontrar uno, Mente 2 para dirigir al conductor hacia ti y Entropía 2 para poner las probabilidades de encontrar un taxi a tu favor).
- Usar las Esferas necesarias para crear un taxi y un conductor de la nada (Materia 4 para conjurar los materiales complejos; Fuerzas 3 para propulsarlo mediante combustión interna y corrientes eléctricas a partir de la nada; Vida 5 / Mente 5 para crear un conductor capaz; Cardinal 2 para proporcionar la energía a todo este lío; varios puntos en distintas Artesanía y Ciencias, con Especialidades en Biología y Anatomía Humana; y un montón de éxitos para poder ejecutar un Efecto increíblemente vulgar).
- Usar Entropía 2 para poner las probabilidades a tu favor, obtener *MUCHOS* éxitos a menos que te encuentres en una ajetreada zona urbana, y esperar un rato antes de que llegue lo que sea que llegue.

Limitarse a generar un Efecto de teleportación de Correspondencia 3 y entonces parar un taxi como una coincidencia que se genera en el momento adecuado para llevarte a tu destino no funcionará. Sí, sabemos que **Mago 1ª Edición** usaba algunos ejemplos exagerados como coincidencias. Las reglas de la Magia de **Mago 1ª Edición** no funcionan. Por favor, ignóralas. Gracias.

OHE / OOH / HAT y DBR / DBP

Una analogía popular en los foros de **Mago** incluye el doble eje de OHE / HOO / HAT por un lado y DBR / DBP por el otro. OHE y DBP los hemos acabado de explicar. OOH hace referencia al *Observador Omnisciente Hipotético* (traducción: la Realidad es el juez definitivo de la coincidencia, puede ver dentro de tus bolsillos y tiene ojos en todas partes); DBR significa *Determinismo Basado en Resultados* (el resultado es lo único que importa, y no cómo lo obtienes); y HAT es *Hostigar a Aquel Transeúnte* (un chiste).

Según OOH, nada de lo que pueda hacer un mago cuenta como coincidencia porque la Realidad es un observador divino que juzga tus acciones. Y según DBR puedes invocar un taxi de la nada con un hechizo de Correspondencia porque lo único que importa es pasar del punto A hasta el punto B. Los magos tienden al HAT por defecto. Sí, los magos pueden ser unos capullos.

En última instancia, son los jugadores y los Narradores de cada crónica de **Mago** quienes deben tomar la decisión de si la coincidencia sigue el modelo de OHE u OOH y si los Efectos se deciden según DBR o DBP. En lo que respecta a la posición por defecto de **Mago 20**, nuestras reglas prefieren la opción OHE / DBP: el Observador Hipotético Estándar decide si algo es posible o no (y no puede ver qué tienes en tus bolsillos), y los resultados de los Efectos dependen del proceso que emplees en ejecutarlos.

Con suerte, esto ayudará a solucionar algunas dilatadas discusiones... alrededor de tu mesa de juego, si no en Internet (como cualquier Adepto Virtual te podría decir, *nada* acaba realmente con las discusiones en Internet).

Éxitos y consecuencias

Otra fuente de interminables discusiones en torno a la Magia de **Mago** ya se ha discutido antes: teóricamente, todo es posible si cuentas con las Esferas, la Areté y la imaginación necesarias para llevarlo a cabo. Entonces, ¿qué impide que los magos conjuren riquezas y conviertan vampiros en muebles de terraza y pompas de jabón?

Éxitos y consecuencias.

Sí, un mago con las Esferas y las Habilidades descritas antes podría invocar un taxi y a su conductor de la nada. *Es* posible. Ahora bien, tendrás que hacer unas cuantas tiradas de Artesanía (con muchos éxitos, porque estás construyendo un coche); algunas de Ciencias (igualmente, estás creando una forma de vida humanoide y funcional, además de un motor de combustión interna). Si todo va bien, tendrás que obtener unos 20 o 30 éxitos en un Efecto vulgar (dificultad de base 9 si estás en un lugar aislado, y si no de 10, con una reducción de dificultad máxima a 6 si todo va a tu favor). Y no fracases, porque el contragolpe potencial de la Paradoja podría atomizarte.

No es tan sencillo, ¿verdad?

Esta misma regla se aplica en casos más pequeños y menos obvios... como conjurar dinero. La moneda actual es muy sofisticada, está llena de pequeños detalles, colores sutiles, diseños complejos, hebras electrónicas, marcas holográficas y demás. Quieres crear un fajo de billetes de 20 $ de la nada? ¿Cuántos éxitos crees que necesitarías para crear sólo *un* duplicado pasable de un billete de 20 $? ¿Tiene tu mago varios puntos en Artesanía y una Especialidad en Falsificación? Y aun así, ¿qué moneda ha memorizado hasta el más mínimo detalle? ¿Resultará creíble o tendrá una textura resbaladiza, basta o extraña que pudiera poner sobre aviso a un cajero? Incluso si puedes engañar a un tendero con moneda falsa, ¿crees que la memoria de un ser humano puede engañar el escáner de una máquina? No es muy probable. Después de todo, la Tecnocracia y otras agencias al margen de los magos se han esforzado en proteger a sus instituciones de la moneda falsa. Las cosas parecen sencillas en teoría, pero en la práctica son extremadamente difíciles... y por eso exigen una cantidad exagerada de éxitos en las tiradas, a menudo a niveles épicos de dificultad.

Lo que haces, vuelve a ti...

En relación con esto, la Magia no sucede en medio de la nada. Cambiar algo de forma dramática tiene consecuencias sobre lo que hay a su alrededor. Si conjuras una tormenta localizada, también afectas los patrones climáticos en una escala mayor. Convierte al Conde Drácula en una mesa de cocina y sus secuaces te patearán el trasero... al igual que hará *él* en cuanto se acaben los efectos del hechizo. Sí, un Hueco puede vaciar un cajero automático, pero ¿de verdad piensas que el Sindicato no se dará cuenta, incluso aunque tenga Arcano 5 con el que emborronar su imagen en la cámara del cajero? ¿Crees que un chico de la calle se saldrá con la suya si va repartiendo billetes de 100 $ en cada tienda a la que va? No en *este* clima social, por supuesto. Las acciones drásticas tienen consecuencias también drásticas y la Magia no protege a los magos de las mismas. Como os podrá decir cualquiera que estudie la metafísica, normalmente sucede todo lo contrario.

Los efectos obvios (y a veces no tan obvios) de la Paradoja reflejan los ecos de las acciones de un mago. Los hechizos grandes y vistosos aplastan al mago contra el suelo, mientras que los más pequeños generan una extraña Resonancia o acumulan pequeños incrementos de Paradoja hasta que el jugador se da cuenta de que ha apilado ocho o diez puntos de Paradoja en su hoja de personaje. Se puede engañar a un Observador Hipotético Estándar, pero la Realidad se tomará lo que le corresponde de un modo u otro. Incluso cuando se realizan en entornos con una Paradoja baja (Sancta, Capillas, los Otros Mundos), los grandes hechizos siguen siendo un desafío. Obtener 20 éxitos sigue siendo difícil, arriesgado y requiere mucho tiempo cuando la dificultad de la tirada es 6 en vez de 9, y la Paradoja puede golpearte igualmente si la cagas en el espacio exterior. Por supuesto, más allá de la Paradoja siguen existiendo otras consecuencias, como el asunto de obtener los éxitos necesarios para que un Efecto tenga lugar.

A un Narrador no sólo se le *permite* usar los éxitos y las consecuencias como un límite a los niveles abusivos de Magia, sino que se *recomienda* que lo haga. La ***tabla Tareas Mágicas*** proporciona una guía sobre actos drásticos de modificación de la realidad, por lo que si alguien intenta improvisar una bomba nuclear o convertir a sus compañeros de trabajo en hordas de secuaces aullantes, el Narrador tiene la opción de que tales tareas sean tan difíciles y arriesgadas que a nuestro intento de Voldemort le iría mejor si abordara la vida de una forma más sencilla. Sin duda, hay momentos en los que la Magia llamativa es completamente apropiada: al fin y al cabo, el juego *se llama* **Mago**. De todos modos, si tienes en mente los éxitos y las consecuencias implicadas, podrás evitar que las cosas se salgan de madre.

Sin embargo, en este caso *podrías* reducir la dificultad de esa tirada de Areté. Digamos que Jinx gasta un punto de Quintaesencia para reducir su dificultad de 5 a 4. Si usa la Magia para ayudarla en una actividad (quizás utilizando Entropía 2 para sacar la carta de Fuerza de una baraja de tarot) entonces la tirada de Areté es a dificultad 4 a pesar de que la de Percepción + Enigmas siga siendo 5. Por supuesto, cada éxito reducirá esa dificultad. Jinx obtiene tres éxitos y la dificultad de su lectura del tarot se reduce a 2.

La sección de ***Tareas dramáticas,*** (casi) al principio del **Capítulo Nueve**, ofrece un amplio abanico de actividades que pueden resultar de ayuda, y la sección ***Foco y las Artes*** de este capítulo muestra cómo algunas tareas pueden proporcionar un foco o una ayuda a un Efecto Mágico. Tal como hemos indicado ya, algunas habilidades y tareas pueden ser necesarias para realizar algunos Efectos: por ejemplo, si quieres mejorar tu coche con Fuerzas y Materia, entonces tienes que saber cómo trabajar en él.

Paso tres: Tirada

Como ya hemos visto, ejecutas un Efecto tirando el valor de tu Areté. Sin embargo, en este punto hay varias circunstancias que determinan cuál es la dificultad y cuál tu grado de éxito.

Al margen de la velocidad o las circunstancias, sólo puedes realizar una tirada de Areté por turno.

La dificultad

Para volver a insistir en lo que ya hemos mencionado antes, la dificultad de tu tirada depende en primer lugar de si el mago realiza Magia coincidente o vulgar y en segundo lugar de si hay alguien presente para verlo.

- *Magia coincidente*: dificultad igual a la Esfera más alta implicada en ese Efecto +3. Si usas Fuerzas 2 para que una brisa sople en tu dirección en el momento oportuno, entonces la dificultad es 5 (2 +3 = 5).

- *Magia vulgar SIN testigos Durmientes*: dificultad basada en la Esfera más alta implicada en ese Efecto +4. Si usas Fuerzas 2 para que la llama de una vela al otro lado de la habitación vuele hacia ti cuando estás solo, entonces la dificultad es 6 (2 +4 = 6).

- *Magia vulgar CON testigos Durmientes*: dificultad basada en la Esfera más alta + 5. Si mueves esa misma llama frente a un vecino no Despertado, tu dificultad es 7 (2 + 5 = 7).

Dificultad mínima

Los distintos modificadores que describimos más adelante pueden aumentar o reducir la dificultad hasta un máximo de tres puntos en cualquier sentido. Sin embargo, *ninguna tirada de Magia puede bajar de dificultad 3 si quien la realiza está en algún lugar de la Tierra*. La flexibilidad de la Realidad tiene un límite y, aunque puede haber dificultades inferiores en los Otros Mundos (a criterio del Narrador), la dificultad de las tiradas de tu Areté nunca será inferior a 3, al margen de los modificadores que se puedan aplicar.

Tiradas de ataques de Magia

En muchos casos te limitarás a tirar la Areté de tu personaje (sumándole o restándole modificadores) para ver si un Efecto tiene lugar. Si tienes éxito, el Efecto sucede de forma normal.

Sin embargo, en algunas circunstancias, necesitarás alcanzar a un objetivo que no desea que lo alcancen. Quizás estés disparando una pistola de energía, blandiendo una espada encantada o lanzando la típica bola de fuego hacia tu desafortunado objetivo. En tales situaciones, también tienes que hacer una tirada de ataque para alcanzar a esa persona. El *Efecto* puede tener éxito, pero aun así errar el *golpe*.

Estas circunstancias se aplican sólo a los Efectos sobre un objetivo en los que puedes fallar el impacto al atacarlo o en los que éste puede esquivar los ataques. En el **Capítulo Nueve** se explican estas situaciones y las tiradas correspondientes en la sección ***Magia y violencia*** (pág. 413-416) y en la ***tabla Orden de batalla*** que aparece en la **pág. 445**.

Lanzamiento rápido y trabajar sin herramientas

Un mago desesperado o temerario puede intentar hacer un *lanzamiento rápido* de un Efecto (esto es, inventarse cosas y lanzarlas sin la preparación o práctica adecuadas). De forma similar, también podría intentar realizar un hechizo sin sus instrumentos habituales, confiando en la fuerza bruta de su Voluntad para llevarlo a cabo.

Resonancia apropiada y opuesta

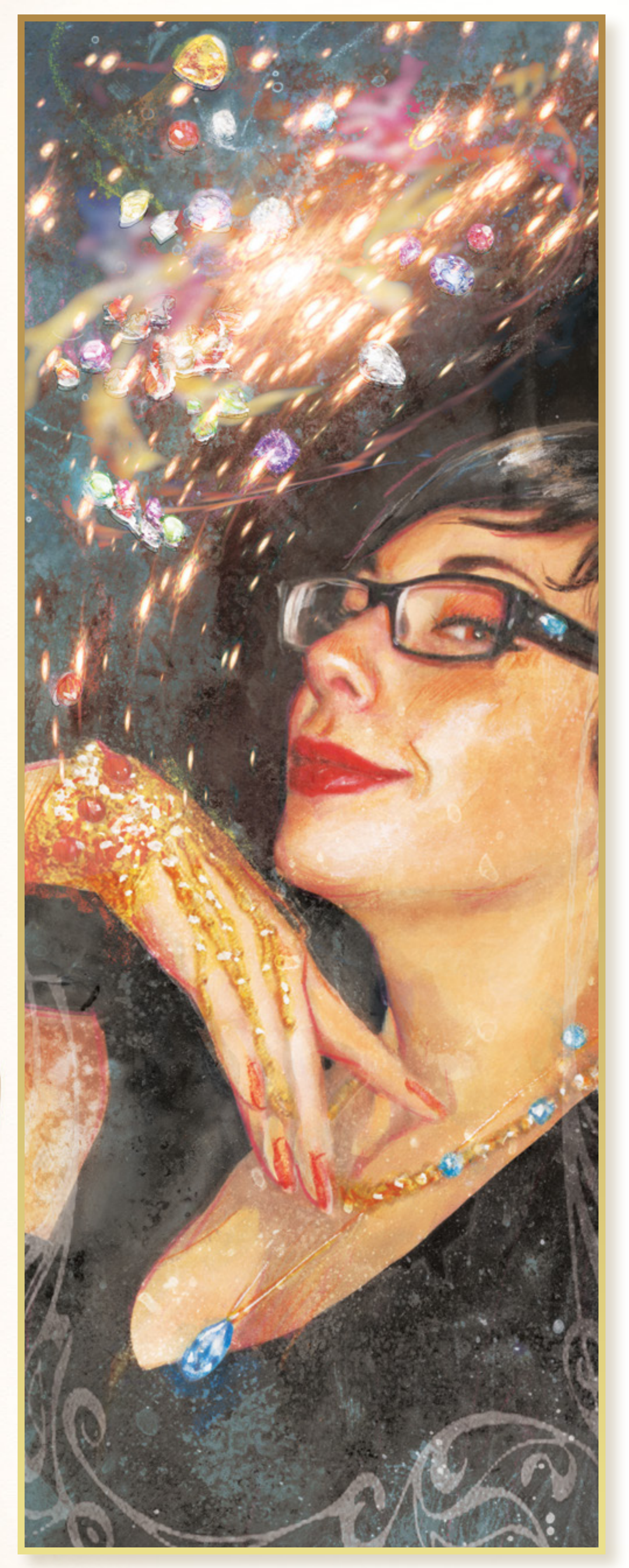
Dos de los modificadores que se incluyen en la **tabla *Modificadores a la dificultad de la Magia*** incorporan la idea de Resonancia apropiada y opuesta. En esencia, esto se refiere a trabajar con cosas cuya energía se adecue o no al hechizo y al sujeto.

Como ejemplo, imagina un hechizo pensado para consolar a un niño atemorizado: emplear un querido oso de peluche, una suave manta o una canción de cuna de la infancia feliz del mago proporcionaría una Resonancia adecuada para el hechizo en cuestión.

Por otro lado, emplear una manta manchada de sangre procedente de una zona de guerra urbana, una canción de cuna cantada por un padre abusivo o un oso de peluche al que se aferraba el mago cuando papá agarraba una de sus borracheras proporcionaría la Resonancia opuesta.

Ahora bien, algunos de estos objetos podrían ser apropiados en la situación correcta. Si ese oso de peluche fue el único consuelo del mago en esos tiempos y si el niño al que intenta consolar también se enfrenta a abusos en su familia, entonces ese viejo animal de peluche aún podría ser un foco adecuado para el hechizo. De este modo, la diferencia entre Resonancia apropiada u opuesta guarda más relación con los elementos de la historia que con cualquier listado de cosas buenas o malas para una serie determinada de Efectos.

Para más detalles sobre los efectos de la Resonancia, ver ***Resonancia y Sinergia***, **pág. 560-561**.



En ambos casos, el jugador sufre una penalización a su tirada de Areté cuando ejecuta un Efecto (un incremento de +1 para un lanzamiento rápido y de +3 cuando no emplea las herramientas habituales). De nuevo, ambos modificadores pueden encontrarse en la ***tabla Modificadores a la dificultad de la Magia*** y ambos pueden afectar a cualquier mago que no haya aumentado su Areté lo bastante como para trabajar sin foco, tal como se describe en el epígrafe ***Areté, foco e instrumentos***, **Capítulo Seis** **(pág. 329)**.

Modificadores

Como se ha mostrado en los capítulos anteriores, los distintos modificadores reflejan las circunstancias que hacen una tarea más o menos difícil. En la ***tabla Modificadores a la dificultad de la Magia*** en la **pág. 503**, podrás encontrar una serie de modificadores que reflejan ***Herramientas y rituales***, cuestiones de ***Tiempo y esfuerzo*** y un montón de ***Circunstancias generales*** que pueden ayudar o entorpecer los esfuerzos de un mago.

Límites de modificadores

Tal como se indica en la tabla, ninguna acumulación de modificadores puede aumentar la dificultad más de +3 ni reducirla más de −3, ni bajar la dificultad de un Efecto Mágico por debajo de 3 si éste se realiza en la Tierra.

La opción de umbrales

Si en tu grupo se usa la opción ***Umbrales*** descrita en el **Capítulo Ocho** **(pág. 387)**, entonces el máximo de dificultad quedará establecido en 9 en vez de 10. En tales casos, cuando un modificador aumente la dificultad hasta 10 o más allá, este punto se convertirá en vez de eso en un umbral de éxito. Cada +1 a la dificultad equivale a un éxito que deberás obtener para poder superar dicho umbral.

Digamos que tus modificadores añaden +3 a la dificultad y que eso aumenta la dificultad hasta 11. Debido a que 11 es dos números mayor que 9, obtendrás un umbral de 2. Para superar el umbral, deberás obtener al menos tres éxitos a dificultad 9 (el primero para alcanzar la dificultad y los otros dos para superar el umbral).

Esta opción funciona mejor cuando te enfrentas a una tarea realmente desafiante y dispones del tiempo y el espacio necesarios para dedicarte a ella. Para hechizos de resultado rápido, los umbrales de éxito pueden resultar innecesariamente complejos. Usa esta opción sólo cuando necesites hacerlo.

Dificultades por encima de 10

Incluso si tu grupo decide no emplear umbrales, necesitarás éxitos adicionales cuando un modificador aumente la dificultad por encima de 10. Cada modificador de +1 añade un éxito adicional que deberás obtener para poder tener éxito.

Si, por ejemplo, Lee Ann intenta usar Tiempo 5 para viajar atrás en el tiempo frente a testigos, esto añadiría un +3 a un Efecto de dificultad 10. En términos de juego, esto requeriría *un mínimo de tres éxitos adicionales* a dificultad 10, además de los éxitos necesarios para llevar a cabo la tarea. La absurdidad matemática de esa tirada demuestra por qué los magos rara vez intentan algo parecido… y por qué aún *más* raramente tienen éxito cuando lo hacen.

Usar Fuerza de Voluntad

La voluntad dirige la Magia. Cuando inviertes un punto de Fuerza de Voluntad en un hechizo, tu personaje obtiene un éxito automático en el Efecto en cuestión.

Tal como se explica en el epígrafe ***Fuerza de Voluntad*** del **Capítulo Seis**, el gasto de este Rasgo implica los puntos *temporales* de Fuerza de Voluntad, no los *permanentes*. En esencia, estás forzando los límites de la realidad mediante la inversión de parte de la determinación de tu personaje para tener éxito. Para hacerlo, debes declarar ese gasto *antes* de hacer la tirada de Areté. Una vez la hayas hecho, no puedes añadir más éxitos gastando Fuerza de Voluntad.

Un mago puede gastar sólo un punto de Fuerza de Voluntad por turno cuando esté realizando un Efecto.

Usar Quintaesencia

Como energía esencial de la Creación, la Quintaesencia alimenta los Efectos Mágicos. Un mago puede gastar un punto de Quintaesencia personal por turno por cada punto que posea en el Trasfondo Avatar. Como se muestra en la ***tabla Modificadores a la dificultad de la Magia***, puedes gastar puntos de Quintaesencia para reducir la dificultad de los Efectos Mágicos del personaje.

Ajustar las dificultades de las tiradas de Areté

Como es habitual, la dificultad final de una tirada de Areté se puede reducir hasta un máximo de −3 (o tres puntos de Quintaesencia). Dicho esto, también puedes gastar puntos adicionales de Quintaesencia para equilibrar los modificadores. Por ejemplo, si tienes un modificador de +2 a la dificultad y un Trasfondo Avatar de 5, puedes gastar hasta 5 puntos de Quintaesencia para reducir esta dificultad en −3, cancelando el +2 además de reduciendo la dificultad base en −3.

Otros usos de la Quintaesencia en la Magia

La Quintaesencia también tiene otros usos potenciales:

- Reforzar el Patrón de un objeto para que resista o inflija daño agravado.
- Alimentar nuevos Patrones para que Vida, Fuerzas o Materia se puedan crear de la nada.
- Facilitar los distintos usos de la Esfera Cardinal.

En algunos casos, como añadir la capacidad de causar daño agravado a algo que normalmente no lo hace, debes gastar uno o más puntos de Quintaesencia para completar ese Efecto. Sin embargo, en todos los casos en los que no se requiere el uso de Cardinal 3 o superior, sólo puedes gastar un punto de Quintaesencia por punto en Avatar. Más allá de eso, un mago deberá confiar en los Efectos de Cardinal.

Éxitos

Los hechizos breves y simples son fáciles de lanzar; los más largos y complicados requieren tiempo y esfuerzo. Tal como se muestra en la ***tabla Tareas de Magia***, es más fácil realizar un Efecto simple sobre uno mismo que alterar completamente el mundo de otra persona con el uso de poderosa Magia.

Éxitos de base

Como guía simple, asume que necesitarás un número determinado de éxitos antes de que un Efecto tenga lugar.

- Los *Efectos personales* que generan cambios pequeños en la realidad del propio personaje sólo requieren un éxito. Incluyen aumentos en la percepción sensorial, adivinaciones, autocuración, incrementos temporales de Rasgos, cambios cosméticos menores (color de pelo o de piel, altura, etc.) y similares. Las alteraciones extremas o perdurables (cambios radicales de forma, cuerpos múltiples, transformación en fuerzas elementales y demás) requieren tres o más éxitos.
- Los *Efectos que cambian la realidad de otra persona u objeto* requieren al menos dos éxitos. Por esta razón un único éxito no infligirá daño a un oponente (el daño empieza a partir del segundo éxito). Un objetivo involuntario también puede intentar resistirse o esquivar un ataque, tal como se describe en el epígrafe ***Esquivar y resistencia***, más adelante. Para evitar esa resistencia es posible que debas obtener más éxitos; cuantos más éxitos obtengas, más daño causarás (ver ***Daño y duración***, también más adelante).
- Los *Efectos que cambian significativamente tu entorno*, incluso si es a nivel localizado, requieren al menos cinco éxitos. Las alteraciones a gran escala pueden requerir hasta 10, 20 o incluso 30 éxitos, mientras que los más pequeños y sutiles son más fáciles de lograr.

Tareas Mágicas

Los Efectos que sean especialmente ambiciosos o complicados necesitan más tiempo para ejecutarse y requieren un esfuerzo mayor en el proceso. Para tales trabajos, consulta la ***tabla Tareas de Magia*** y encuentra el número de éxitos que probablemente necesitarás para alcanzar el Efecto deseado.

Para obtener todos esos éxitos, se podría requerir una tirada extendida (en términos narrativos, un ritual). El epígrafe ***Rituales, tiradas y éxitos extendidos***, más adelante, describe el proceso para obtener grandes cantidades éxitos, así como las complicaciones y consecuencias que se pueden derivar cuando intentas doblegar la realidad a una escala épica.

Grado de éxito

La mayoría de Efectos son bastante directos. Conjurar fuego, cambiar tu forma, subir tu consciencia a la Red Digital... tales cosas tienen lugar o no. La ***tabla Daño o duración base*** incluye la cantidad de daño que infligiría un Efecto determinado o la cantidad de tiempo que duraría el mismo dependiendo de la cantidad de éxitos obtenidos.

Sin embargo, otros Efectos pueden tener éxito sólo de forma parcial o hacerlo más allá de las expectativas. En tales casos, deberás usar la ***tabla Grados de éxito*** para determinar lo bien que tu mago ha ejecutado un Efecto determinado. Si no alcanzó el total de éxitos o tuvo que detenerse en medio de un ritual (ver más adelante), entonces podría o bien aceptar un hechizo imperfecto, o intentar retomarlo más adelante. Si tuvo éxito más allá de sus expectativas, el Narrador le debe una recompensa de algún tipo, basada en el Efecto que intentaba crear y las circunstancias del mago, del hechizo y del objetivo de dicho Efecto.

Reglas opcionales

Las siguientes *reglas opcionales* ofrecen complejas posibilidades para tu crónica. Úsalas o recházalas según tu grupo lo considere conveniente.

Dividir éxitos

Al igual que en **Mago Edición Revisada**, el Narrador puede decidir dejar que un jugador divida los éxitos obtenidos entre *objetivos, daño* y *duración*. A cambio de alguna complicación, esta opción permite personalizar algunos elementos de los Efectos.

Por cada éxito por encima de los éxitos de base, el jugador puede asignar un éxito a una de las siguientes categorías:

- **Objetivos:** Suponiendo que el Efecto de base afecte a un solo objetivo, esta opción te permite afectar un objetivo adicional por cada éxito que asignes a la categoría. Por ejemplo, si quieres afectar a un total de tres personas, deberás asignar dos éxitos a *objetivos*.

  Esta opción no se aplica a Efectos de área como explosiones, canciones o emisiones de televisión: tales cosas afectan a grupos amplios de personas y objetos por defecto. Sin embargo, para Efectos que afecten a una única persona (caminar de lado, hechizos de curación y similares), esta opción te permite ayudar o perjudicar a varios personajes a la vez.

- **Daño:** Normalmente, tus Efectos infligen daño en base al número de éxitos obtenido en la tirada, tal como se describe en el epígrafe ***Daño y duración*** en el **Paso cuatro** y en la ***tabla Daño y duración base***. Sin embargo, si decides dividir los éxitos, entonces no causarás daño por "defecto," sino que cada nivel de daño debe ser "comprado" con éxitos.

  Cada éxito que destines a *daño* te permite infligir dos niveles de Salud al objetivo. Dependiendo de la Esfera que uses, este daño podrá ser contundente, letal o agravado (ver la ***tabla Daño de Magia*** para más detalles).

- **Duración:** Al igual que el *daño*, la *duración* a menudo se basa en tu tirada. Sin embargo, si decides dividir tus éxitos, el Efecto tiene lugar de forma inmediata y no perdura más allá del siguiente turno.

  Para añadir *duración* al Efecto, puedes incorporar éxitos adicionales a esta categoría. Cada éxito empleado de esta manera añade un nivel a la duración del Efecto; consulta la ***tabla Regla opcional de división de éxitos*** para ver los niveles disponibles **(pág. 504)**.

  Por otro lado, puedes decidir destinar varios éxitos a un nivel concreto de *duración*, como por ejemplo gastar tres éxitos para crear un Efecto que tenga lugar una vez por escena durante las tres próximas escenas. Esta posibilidad es útil para usar una de las aplicaciones más desagradables de esta opción...

Daño demorado en el tiempo

Normalmente, el daño es instantáneo. Al añadir *duración* al *daño*, sin embargo, pueden lanzarse Efectos que tengan lugar en un momento posterior (venenos, maldiciones, hechizos de dolor y similares) cuyo daño progresa en intervalos consecutivos.

Cada intervalo requiere un número de éxitos determinado:

- Cada intervalo de una escena = un éxito.
- Cada intervalo de un día = dos éxitos.
- Cada intervalo de una historia = tres éxitos.
- Cada intervalo de seis meses = cuatro éxitos.

Los hechizos con demora temporal pueden ser eliminados mediante la ***Contramagia*** adecuada. Para más detalles, ver el epígrafe homónimo **(pág. 545-546)**.

Dividir éxitos de antemano

Si un mago quiere expandir los resultados antes de ejecutar un Efecto, entonces el jugador debe sumar los éxitos necesarios y contabilizarlos como los éxitos de base requeridos.

Si, por ejemplo, quisieras afectar a tres *objetivos* con seis niveles de Salud de *daño*, entonces deberías añadir cinco éxitos (uno por cada *objetivo* adicional, más uno por cada dos niveles de *daño*) a la base de éxitos de dos, lo que da un total de siete éxitos para lograr el Efecto deseado.

Para tener una referencia rápida sobre esta opción, consulta la ***tabla Regla opcional de división de éxitos***.

Retomar las cosas donde las dejaste

Después de lanzar un Efecto imperfecto o quedarse corto en sus planes iniciales, un mago puede retomar las cosas allí donde las dejó mediante la realización de una nueva tirada a dificultad +1. En términos narrativos, aprieta los dientes, se recompone y hace una nueva intentona.

Para situaciones en las que vuelvas a intentarlo debido a una tirada fallida (o si vuelves a intentarlo y ocurre de nuevo), ver ***Fallar tiradas***, más adelante. En otros casos, puede requerirse una tirada extendida, para lo que deberías consultar el epígrafe ***Rituales, tiradas y éxitos extendidos***.

Reglas opcionales (continuación)

Éxitos automáticos

Los magos habilidosos pueden hacer cosas sencillas con poco esfuerzo. Para reflejar esta facilidad, los Narradores pueden dejar que un personaje realice hechizos sencillos sin que el jugador deba hacer una tirada para ese Efecto.

Al igual que la regla de ***éxitos automáticos*** descrita en el **Capítulo Ocho**, esta opción requiere una reserva de dados que sea al menos igual a la tarea entre manos. En este caso, esto quiere decir que la Areté sea igual a la Esfera requerida +3. Siempre que dicha tarea no cree mucho alboroto o provoque grandes alteraciones en el transcurso de la historia, el mago podrá causar pequeñas coincidencias (aumentar sus sentidos, cambiar el color de sus ojos, sacar una tarjeta de visita de su bolsillo, etc.) sin tener que hacer una tirada.

Por supuesto, si la tarea *implica* alguna actividad compleja o vital (crear una pistola de la nada, encontrar un Big Mac en medio del desierto, etc.) entonces el jugador deberá hacer la correspondiente tirada para ejecutar el Efecto. Esta opción refleja trucos sencillos y en los que se tiene práctica, no grandes alteraciones de la realidad.

Por razones obvias, esta opción no debería usarse para ejecutar Magia vulgar, sino sólo para Efectos coincidentes. Dicho esto, hay que tener en cuenta que en los *Sancta*, las Capillas, los reinos y los Otros Mundos a menudo se aceptan determinadas prácticas Mágicas como coincidentes. En su propio terreno, pues, un mago hábil puede ser capaz de hacer cosas que normalmente serían consideradas Magia vulgar (como prender todas las velas de una habitación con un gesto de la mano, remover un caldero sin tocar la cuchara o hacer que un libro levite desde la estantería hasta la mesa) sin hacer una tirada para ese Efecto. Estos trucos son un reflejo colorista del poder de un hechicero y se podrían considerar parte del entorno en un *Sanctum* personal, una Capilla o un Reino del Horizonte dedicado en el que el mago en cuestión haya sintonizado la realidad local para que se adecue a sus Artes. Para más detalles, ver la sección sobre ***Los Otros Mundos*** en el **Capítulo Nueve**, así como los Trasfondos ***Capilla*** y ***Sanctum***, ambos en el **Capítulo Seis**.

Por razones igualmente obvias, esta opción no debería emplearse en tiradas de combate.

El efecto dominó

A partir de cierto momento, la misma idea de coincidencia se debilita. Si los magos se dedican a causar eventos improbables en una rápida sucesión, entonces esta *regla opcional* podría entrar en juego.

Por cada dos coincidencias disparatadas en una misma escena, el Narrador puede añadir un +1 a la dificultad de las coincidencias subsiguientes. Esta penalización también se acumula: +2 tras cinco coincidencias, +3 tras siete, etc. Sin embargo, para ser justos, esta penalización debería aplicarse sólo cuando las coincidencias afecten a una escena de modo considerable: una explosión de una conducción de gas, carambolas improbables, apariciones inesperadas de la policía... ese tipo de cosas. Los Efectos personales de los que nadie tiene conocimiento salvo el propio mago (mejoras sensoriales, aumentos menores de Rasgos, etc.) deberían permanecer inmunes a este efecto dominó.

Rituales, tiradas y éxitos extendidos

Por definición, un *ritual* hace referencia a una secuencia practicada de sucesos con un fin determinado. Mirar intensamente a alguien y hacer que estalle en llamas no es un ritual, pero agitar un hueso quemado en su dirección mientras se lanza un puñado de cenizas y se invoca a Chango *sería* un ritual.

En esencia, un ritual te permite realizar tiradas hasta obtener los éxitos requeridos para un Efecto determinado. En términos de juego, un ritual puede requerir tiradas extendidas, varios turnos y una serie de acciones, quizás incluso el uso de distintas herramientas. Por ejemplo, ningún hechicero Hermético se atrevería a invocar un ángel sin hacer uso de los símbolos, las purificaciones, las invocaciones y los instrumentos ceremoniales adecuados. Algunos rituales requieren alguna actividad breve mientras que otros pueden requerir horas o incluso días. La regla opcional de ***Rito, ceremonia y gran trabajo*** (ver más adelante) refleja los distintos períodos de tiempo que puede requerir un ritual, así como las tiradas y los éxitos necesarios.

¿Qué aspecto tiene un ritual?

En lo que respecta a las reglas, un ritual implica algún tipo de proceso prolongado que requiera varias tiradas, tenga un foco y genere un Efecto Mágico. A pesar de las connotaciones religiosas, un ritual no tiene porqué ser místico: una partida de LAN, un concierto, una larga sesión de programación, el cuidado y el cariño puestos en restaurar un viejo coche o crear un nuevo artilugio... para nuestro propósito, todos ellos son rituales.

El ritual puede ser solitario (una serie de *katas*, meditación profunda, el proceso de I+D para una gran máquina) o compartido (una representación, una *rave*, la inmolación de una estatua gigante en medio del desierto). Sin embargo, el elemento del *foco* es esencial. Un ritual requiere intención (el objetivo de ese rito), práctica (la actividad que lleva a su consecución) y los instrumentos adecuados (las herramientas empleadas en convertir esa intención en una realidad, desde llaves inglesas a computadoras, pasando por complejas mascaradas o intrincados diseños) para una práctica determinada.

Rituales coincidentes y vulgares

¿Los rituales son coincidentes? *Pueden* serlo, especialmente cuando la forma y los Efectos implicados en el mismo se adecuan a las creencias de una determinada cultura o subcultura... y *especialmente* cuando las personas de dicha cultura forman una congregación para ejecutarlo. En esencia, estas personas (incluso si son Durmientes) añaden su fe al poder del ritual y hacen que el mismo sea coincidente, salvo en las aplicaciones más vulgares. Lograr que una congregación católica acepte un

pequeño milagro en medio de una misa solemne es coincidente; por otro lado, rasgar la Celosía y dejar que una horda de demonios la atraviese es vulgar incluso si lo haces en medio de una reunión de Electric Hellfire Club.

En muchos casos, la línea divisoria entre un rito coincidente y otro vulgar depende de cómo se vista un ritual en concreto. Uno basado en la tecnología (una *demo*, un experimento, un concierto de rock, una fiesta de presentación para un nuevo programa informático) suele ser coincidente a menos que pliegue, retuerza y mutile las leyes de la física... y a veces incluso así lo es. (¿Qué *fue* la carrera espacial de los sesenta sino una serie de rituales Tecnocráticos para transformar las creencias de los humanos sobre las posibilidades?). Los rituales místicos son más peliagudos, pues deben equilibrar los conceptos abstractos de los fieles con la realidad cotidiana de un Durmiente. ("*Sí, claro que creo en los ángeles... ¿pero has VISTO esa jodida cosa?*"). Sin embargo, incluso entonces un rito puede expandir los límites de lo que la gente considere posible. Quizás no seas capaz de invocar una furiosa bestia del averno sin arriesgarte a una fuerte Paradoja, pero si puedes simular una representación, quizás puedas hacerla pasar por efectos especiales durante un concierto de *black metal* especialmente salvaje (aunque tendrás un problema cuando empiece a comerse a la audiencia...).

Vale la pena destacar que los rituales que un mago realice dentro de su *Sanctum* son casi siempre coincidentes, siempre que se adecuen a la realidad de ese espacio. Un Verbena nórdico podría invocar poderosos Efectos usando ritos chamánicos de los seri; sin embargo, si invoca una computadora, esa herejía no satisfaría a los Antiguos Dioses que vigilan su calvero ritual.

Dificultad base

Como es habitual, la dificultad base de un ritual depende de la Esfera más elevada incluida en el Efecto más los modificadores para Magia coincidente o vulgar. Otros modificadores (por herramientas, Quintaesencia, aliados y demás) probablemente reduzcan esa dificultad. Sin embargo, la base del ritual es la dificultad *antes de haber aplicado ningún modificador*... y cuando determines las dificultades para las tiradas de Resistencia y las actividades mundanas (ver más adelante), esta base será la dificultad que emplees.

Máximo de tiradas

Los rituales requieren mucha energía. Mantener el tipo de atención e intención que requiere un ritual es agotador mental y físicamente. Incluso con un grupo de fieles aliados que trabajen juntos (y que reduzcan la dificultad de las tiradas implicadas) el mago a cargo de un ritual al final acabará exhausto.

Como resultado, el número máximo de tiradas que puedes realizar durante un ritual es igual a tu Rasgo de Fuerza de Voluntad más Areté. Un *houngan* con Fuerza de Voluntad 7 y Areté 4 podrá realizar 11 tiradas (Fuerza de Voluntad 7 + Areté 4 = 11) a lo largo del ritual para tratar de conseguir la bendición de Shango antes de haber dado todo de sí en el ritual.

Ten en cuenta que el número de tiradas es independiente del número de horas que tu mago se pase realizando un ritual. Consulta ***Rituales y Resistencia*** para averiguar durante cuánto tiempo un mago puede mantener en marcha un ritual.

Efectos simultáneos durante rituales

Como hemos indicado en el epígrafe ***Efectos instantáneos y rituales*** (pág. 529), un ritual requiere una intensa concentración. A excepción de los Efectos sensoriales de Rango 1, o quizás un Efecto de Entropía o Mente que manipule una audiencia o manipule la suerte a su favor, un mago no puede usar más de dos Efectos a la vez mientras ejecuta un ritual.

Si un mago *decide* jugar con dos Efectos durante un ritual, entonces ese segundo Efecto añade +1 a la dificultad del ritual. Ten en cuenta que esto se aplica a Efectos *distintos* (como un hechizo de Mente lanzado para influir en una congregación en medio de una celebración más larga), *y no a Esferas distintas usadas en el MISMO Efecto*.

Fallar tiradas

Al margen de los potenciales beneficios de la coincidencia expuestos antes, el principal propósito de un ritual en términos de juego implica la posibilidad de usar tiradas extendidas para crear Efectos mayores. La parte buena es que una tirada extendida te puede ayudar a reunir una buena cantidad de éxitos, la parte no tan buena es que también te da muchas oportunidades para fallar o fracasar en una tirada. Cada vez que lanzas los dados te arriesgas a la posibilidad del fallo o la catástrofe.

Si fallas una tirada (esto es, si no obtienes éxitos durante ese turno), podrás seguir tirando en los siguientes turnos. Sin embargo, cada tirada fallida suma +1 a la dificultad de las tiradas subsiguientes. Si fallas una vez, obtienes un +1, si fallas dos un +2, y así hasta que completes el Efecto, falles definitivamente o fracases en una tirada.

Si la dificultad alcanza 9, fallas otra tirada y adquieres una nueva penalización, entonces las nuevas penalizaciones se convierten en umbrales de éxito: un +1 a la dificultad añade un éxito al total de éxitos requeridos, un +2 añade dos éxitos, etc. Llegados a este punto, tu mago se arriesga a causar un desastre y quizás sea mejor detener el proceso y recuperarse antes de seguir adelante (ver ***Rituales y Paradoja***, más adelante).

Tiradas fracasadas

Si obtienes un fracaso mientras realizas el ritual, puedes invertir un turno, un punto temporal de Fuerza de Voluntad y uno de los éxitos obtenidos anteriormente para evitar que te estalle en las narices.

En este punto, el mago mantiene cohesionado el ritual por pura determinación. Puedes o bien detenerte aquí, o seguir adelante con un +1 a la dificultad. Sin embargo, un segundo fracaso acaba provocando el desastre... De nuevo, ver ***Rituales y Paradoja***.

Interferencia

Si una parte externa altera el ritual (digamos atacando el ritual o distrayendo al hechicero), el mago a cargo del mismo debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8 o todo acabará en un fracaso. Si tiene éxito, procede como si se hubiera obtenido un fracaso en una tirada; un segundo turno de interferencias causa un fracaso definitivo en la ejecución del ritual.

Rituales y Paradoja

Los rituales Mágicos agitan considerablemente la realidad. Por ello, cada tirada a partir de la primera suma un punto de Paradoja al total del lanzador. Si el ritual finaliza con éxito, esos puntos adicionales de Paradoja desaparecen. Sin embargo, si fracasa en la realización del ritual, entonces en el contragolpe de Paradoja se añaden esos puntos adicionales de Paradoja a la que ya tuviera acumulada el mago.

Digamos que realizas tres tiradas como parte del ritual; estas tres tiradas añaden dos puntos a tu reserva de Paradoja (uno por cada tirada después de la primera). Si el Efecto tiene éxito, esos dos puntos desaparecen. Sin embargo, si fracasas en una de las tiradas para ejecutar el Efecto, esos dos puntos se tienen en cuenta para el contragolpe de la Paradoja (para más detalles, ver ***Parte IV: El Efecto Paradoja***).

La acumulación de puntos de Paradoja no se reinicia tras un fracaso; una vez hayas fracasado y adquirido estos dos puntos, puedes continuar a dificultad +1 (ver más arriba), pero en el siguiente turno recibirías tres puntos de Paradoja, cuatro al otro, y así en adelante.

Rituales y Resistencia

Los rituales largos son agotadores. Como regla general, asume que un personaje puede trabajar en ellos durante una hora por punto de Resistencia sin ninguna penalización. Después de eso, necesitarás hacer una tirada de Resistencia en cada hora subsiguiente… y la dificultad de esa tirada es la dificultad base del mismo ritual.

Una tirada con éxito permite al mago seguir adelante durante otra hora, la segunda se hace a una dificultad de +1, la tercera a +2 y así sucesivamente.

Un fallo en una tirada implica que lo ha alcanzado el agotamiento. A partir de ese punto, puedes cancelar el ritual o gastar un punto de Fuerza de Voluntad para seguir adelante. Si continúas, la próxima tirada de Resistencia recibirá una penalización de +3 como antes. Después de todo, ¡tu mago se está quedando sin fuelle!

Una tirada fracasada de Resistencia cuenta como ***Interferencia***. En términos narrativos, el mago empieza a tambalearse por el cansancio y debe esforzarse para que el ritual no acabe en desastre. Por razones obvias, los rituales largos son asuntos extremadamente peligrosos.

Rituales y Habilidades mundanas

Por su propia naturaleza, los rituales suelen emplear Habilidades mundanas (Arte, Informática, Esoterismo, Tecnología, etc.). En términos narrativos, la actividad proporciona foco al ritual; en términos de reglas, la tirada de Atributo + Habilidad reduce la dificultad del rito.

Tal como ya se ha descrito en el epígrafe ***Habilidades mundanas y Efectos Mágicos***, cada éxito en una tirada de actividad mundana reduce la dificultad de la tirada de Areté en −1, hasta un máximo de −3. La dificultad para esta tirada es la dificultad base del mismo ritual.

Para más detalles, ver ***Habilidades mundanas y Efectos Mágicos***; para posibles actividades y herramientas de rituales, ver ***Foco y las Artes***, más adelante en este capítulo.

Regla opcional: Rito, ceremonia y gran trabajo

Como *regla opcional*, podrías dividir los rituales en tres categorías, cada cual reflejo de una determinada cantidad de tiempo y esfuerzo.

- Un *rito breve* (de uno a cinco éxitos) refleja una corta interpretación de una canción, una plegaria rápida, activar una secuencia mecánica, clavar agujas en una muñeca, ese tipo de cosas. En términos de juego, esto requiere una o dos tiradas y cinco minutos o menos de tiempo narrativo.



Con respecto a la Magia, el rito invoca un Efecto simple mediante el uso de un foco o por pura imposición de la Voluntad, dependiendo de las habilidades del mago. Los Efectos más complejos requieren…

- Una *ceremonia* (de cinco a diez éxitos), en la cual se invierte más tiempo y esfuerzo en la ejecución de un Efecto. Una misa, un concierto, una sesión en el taller, un trance, una serie de *katas* o una tarde de libertinaje son ejemplos que servirían para una ceremonia. Por otro lado, ésta no tiene por qué ser un evento social, sino que puede consistir en una práctica individual o un evento comunal. En términos de juego, cada tirada de Areté realizada durante la ceremonia refleja una hora de tiempo narrativo y puede durar hasta cinco horas, tras lo que se convierte en…

- Un *gran trabajo* (diez éxitos o más), una concienzuda dedicación al Efecto entre manos. Las invocaciones de la Alta Magia Ritual a menudo requieren grandes trabajos, al igual que las invenciones mecánicas, la práctica de los principales ritos espirituales, la investigación alquímica, los festivales y demás formas de trabajo duro en el laboratorio, el taller, el *dojo* o el templo. En términos de juego, cada tirada de un gran trabajo representa cinco horas de dedicación a la tarea, que puede durar tanto como se requiera hasta que el mago alcance su objetivo, falle de forma estrepitosa o rebase el límite de su propio aguante, como se detalla en ***Rituales y Resistencia*** y ***Máximo de tiradas***. Al requerir una mayor inversión de tiempo, materiales, esfuerzo y habilidad, un gran trabajo es lo que intentan hacer los magos cuando se proponen mover el mundo.

Tomarse descansos durante un gran trabajo

Los grandes trabajos no suelen ser proyectos que se hagan de corrido. Un mago puede pasarse días, semanas o más dedicado a ejecutar uno. En términos de juego, puedes considerar la *opción* de parar para tomarte un descanso durante un gran trabajo, dejando detenido el proceso con el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad y retomándolo posteriormente tras un breve intervalo.

Para retomar el trabajo, haz una tirada de Astucia + Esoterismo (o Astucia + Tecnología para actos de hipertecnología Iluminada). La dificultad empieza siendo la dificultad base del ritual (sin aplicación de modificadores) y luego aumenta en +1 por cada descanso tomado después del primero. Mientras el área de trabajo permanezca inalterada y no hayan transcurrido más de 48 horas entre sesiones de trabajo, el mago podrá continuar el procedimiento. Sin embargo, fallar una tirada arruina el proceso y obliga al mago a volver a empezar… cosa que explica por qué muchos grandes trabajos necesitan mucho tiempo para llevarse a cabo.

Actuar en concierto

Así que te has hecho con algunos ayudantes para realizar el ritual. ¿Y esto qué implica en términos de reglas? Como ya hemos visto, una multitud simpatética puede hacer que un ritual parezca coincidente y los asistentes pueden reducir la dificultad del Efecto. Otros magos aliados también pueden ayudar si actúan en concierto con quien ejecuta el rito, y un ***Culto*** (según el Trasfondo homónimo) se añade a su reserva de dados. Resumiendo, un grupo que participe en un ritual puede ser increíblemente beneficioso, siempre que estés dispuesto a gestionar las posibles complicaciones que pueda conllevar reunir a un grupo de gente para que coopere en un proyecto importante.

Terreno común

Cuando varios personajes colaboran en un mismo ritual, todos deben compartir cierto terreno común:

- Cada mago implicado debe tener al menos un punto en cada una de las Esferas implicadas en el Efecto del ritual. Después de todo, no puedes ayudar a alguien a invocar un ciclón si no comprendes las Fuerzas elementales.

- Todos los participantes deben permanecer en contacto unos con otros durante la realización del ritual y poderse comunicar unos con otros libremente según el método que les vaya mejor: telepatía, habla, mensajes privados o de texto, etc.

- Los participantes deben trabajar según una visión compartida del ritual; después de todo, un Eterita en un rito chamánico causará más mal que bien. Dicho esto, los magos de grupos distintos pero aliados (distintas Tradiciones o Convenciones de la Tecnocracia) pueden colaborar si aceptan las prácticas de los demás con respeto y atención. Narrativamente, estos colaboradores necesitan establecer puntos en común y protocolos… lo que, en términos de juego, probablemente requiera algunas tiradas sociales antes de que todo quede resuelto. En cuanto hayan establecido una base sobre la que poder trabajar, los aliados podrán focalizar sus intenciones mediante un ritual compartido.

Los colaboradores

Coordinar un ritual de gran alcance puede requerir varias horas de preparación previa. Aun así, una vez esté todo dispuesto, el grupo que realice el ritual puede empezar a trabajar según uno de estos dos métodos:

- *Colaboradores iguales*: magos de más o menos el mismo nivel que el ejecutor principal del ritual. Pueden tirar su Areté y añadir los éxitos obtenidos para contabilizar el total de éxitos del ritual. La dificultad y los modificadores del Efecto se aplican por igual a todos los colaboradores.

- *Asistentes Iluminados*: magos con menos conocimiento y experiencia que el ejecutor principal del ritual. Añaden un éxito automático al Efecto, hasta un máximo de cinco éxitos. Sin embargo, estos éxitos *NO SE APLICAN para cancelar un fracaso*. Si el ejecutor principal obtiene un fracaso, los éxitos de los asistentes desaparecen. Estos éxitos adicionales sólo sirven para potenciar un Efecto.

Sólo puede usarse una opción a la vez, *no ambas*.

Asistentes no Despertados

Los acólitos, cultistas, ciudadanos y demás pueden proporcionar también algunos beneficios a un ritual:

- El Trasfondo ***Culto*** añade un dado a la reserva de dados del ejecutor del rito, hasta un máximo de cinco dados. Y sí, estos dados adicionales pueden ayudar a causar un fracaso en una tirada: los cultos pueden fastidiarla tanto como pueden ayudar.

- Si hay más de 100 personas implicadas, algunos efectos vulgares (invocaciones, portales, alzar a los muertos, etc.) pueden considerarse coincidentes *si no hay otros testigos entre la audiencia que puedan contradecir dicha impresión*. En este sentido, un solitario ritual en los páramos puede ser mucho más efectivo que un concierto en un club nocturno del centro.

Inconvenientes y riesgos

Por supuesto, no es todo un camino de rosas. Los inconvenientes de la colaboración incluyen la dificultad de convencer a varias personas en pos de un objetivo común (especialmente si no comparten un sistema de creencias), coordinar la logística de reuniones multitudinarias (lo que suele requerir tiempo, trabajo, espacio y a menudo dinero) y la posibilidad de joderla a gran escala. Grande hasta el punto de que, si un ejecutor fracasa una tirada (ver más adelante), todos los participantes sufren la Paradoja, ya sea añadiendo puntos de Paradoja a su total, ya sea sufriendo las consecuencias de un estallido a gran escala que afecta a *todos* los participantes (Despertados o no) que se encuentren cerca de ese lugar en ese momento.

Pese a los riesgos y los costes, la colaboración proporciona una sensación de seguridad y hermandad. Los ritos en solitario *también* tienen su propio significado, pero los humanos tendemos a ser sociales por naturaleza y nuestros rituales grupales (sean de Magia o no) transforman el potencial de un individuo en el poder de muchos.

Paso cuatro: Resultados

Se han lanzado los dados. ¿Y ahora qué sucede? En el **Paso cuatro** detallamos los efectos del hechizo de tu mago. En términos de juego, estos efectos se basan en el número de éxitos que saques. Cuantos más hayas obtenido, tanto más poderoso será el Efecto con el que doblegarás la realidad.

Alcance

Como ya hemos indicado en la opción ***división de éxitos*** (ver el recuadro ***Reglas opcionales***), un Efecto estándar afecta a un único objetivo dentro del alcance sensorial del mago. Si decides no usar esta opción, asume simplemente que afectas a un objetivo por éxito obtenido si el hechizo que has lanzado tiene la capacidad de afectar a más de un objetivo a la vez... un hechizo de sueño, por ejemplo, y no uno de curación. Los hechizos dirigidos de forma específica (control mental, maldiciones, transformaciones, etc.) afectarían sólo a un objetivo a la vez. Los que tengan un efecto de área (explosiones, transmisiones, tormentas y similares) afectan a todos los que se encuentren en dicha área.

Un objetivo en el límite del alcance sensorial del mago (a cubierto, lejos, oculto por la niebla o un bosque) incrementa la dificultad de la tirada de Areté en +1. Un mago con Correspondencia 3 o superior puede expandir considerablemente su alcance sensorial, tal como se indica en la ***tabla Alcance de la Esfera Correspondencia***. La familiaridad de dicho mago con las percepciones expandidas le permite ignorar esa penalización; sin embargo, el resto deben tenerla en cuenta.

Si tu objetivo está fuera de tu campo visual, tras un obstáculo o de algún otro modo más allá del alcance sensorial, entonces se debe usar Correspondencia para poder llegar a él. Por ejemplo, una canción puede afectar a alguien que no vea al cantante, pero no llegará a alguien que no pueda oírla a menos que el mago incluya Correspondencia en el Efecto para conectarla con su objetivo (para más detalles, ver el siguiente epígrafe).

Daño y duración

A menos que uses la opción de ***división de éxitos***, un efecto que inflija daño sigue la ***tabla Daño y duración***. Los hechizos de curación funcionan del mismo modo, reparando los niveles de Salud perdidos a la misma velocidad que un hechizo de ataque los elimina.

Al igual que el daño, la duración de un Efecto se basa en la cantidad de éxitos obtenidos: cuanto mejor sea la tirada, más durará el hechizo. Esto se aplica, por supuesto, a los hechizos que podrían perdurar en el tiempo: encantamientos, percepción aumentada, cambios de forma y similares. Los ataques basados en el daño suelen ser inmediatos, mientras que los que cambian al objetivo sin causar niveles de Salud siguen la columna de *duración* en la ***tabla Daño y duración***.

Como se indica en esa tabla, se puede infligir daño inmediato (en cuyo caso la duración es de un turno) o lanzar un hechizo que dure un tiempo (en cuyo caso el daño es cero). El único modo de infligir daño durante un período de tiempo es usar la opción ***división de éxitos***.

Esferas y daño

Tal como se indica en la ***tabla Daño de Magia***:

- Los ataques vulgares de *Cardinal* infligen daño agravado. Cardinal 2, más un punto de Quintaesencia, permite al lanzador convertir el daño de cualquier Esfera en agravado y Cardinal 3 le permite atacar con un arma o una descarga de pura Quintaesencia.
- *Correspondencia* no inflige daño a menos que se combine con otra Esfera (como el uso de Vida 3 / Correspondencia 3 para teletransportar a una persona simultáneamente a varios lugares) o se emplee para dejar caer a alguien en algún lugar desafortunado (como un volcán en erupción). Tales ataques suelen ser extremadamente vulgares y suelen causar daño agravado.
- Los ataques de *Entropía* no pueden infligir daño directo hasta alcanzar el Rango 4, momento en el que causan daño agravado al desintegrar el Patrón del objetivo. Los ataques indirectos basados en Entropía, como la caída de una pared o un atropello, infligen daño como ***Peligros ambientales***; para más detalles, ver el epígrafe correspondiente en el **Capítulo Nueve**.
- Los ataques de *Fuerzas* infligen un éxito de daño adicional. Éste a menudo es letal, aunque los ataques basados en el viento infligen daño contundente, mientras que los basados en el fuego o la electricidad lo infligen agravado.
- *Materia* y *Espíritu* infligen daño letal a menos que se potencien con Cardinal 2 y Quintaesencia.
- Los ataques basados en *Mente* infligen daño contundente, a menos que el lanzador añada Cardinal 2 y un punto de Quintaesencia para que éste se vuelva agravado.
- *Tiempo* no inflige daño a menos que se combine con Materia (para envejecer objetos) o Vida (para envejecer

Efectos Específicos de las Esferas

Algunas Esferas tienen elementos y resultados específicos, los cuales se aplican siempre que dichas Esferas se usan en un Efecto. Por ejemplo, una bruja versada en Correspondencia y Tiempo puede usar la ***tabla Alcances de Correspondencia*** para mirar a un lugar lejano y la ***tabla Marcos temporales de Tiempo*** para mirar hacia atrás en el pasado de ese lugar.

Si no usas esas Esferas, entonces cíñete a las reglas habituales.

Alcances de Correspondencia

Los Efectos de Correspondencia, como se indica en el texto, llegan más allá de los límites espaciales habituales. Al igual que el *daño* y la *duración*, el *alcance* depende del número de éxitos obtenidos. Para averiguar cuán lejos pueden llegar esos Efectos, ver la ***tabla Alcances de Correspondencia***.

Si el lanzador guarda cierta relación con el objetivo de su hechizo o ha estado usando un objeto, lugar o persona que guarde relación con el mismo, es más fácil usar Magia de Correspondencia como puente entre el lanzador y el objetivo. Cuanto más cercana sea tu conexión, menos éxitos necesitarás para alcanzar y afectar a tu objetivo.

Tal como indicamos en el epígrafe de la Esfera ***Correspondencia***, un Efecto que combine Correspondencia con otra Esfera se ve limitado por el máximo de puntos que tengas en Correspondencia. Por ejemplo, no puedes emplear Fuerzas 5 / Correspondencia 2 / Cardinal 2 para destruir la Luna; para alcanzar un objeto tan lejano con un ataque tan potente necesitarías Correspondencia 5 y *muchos* éxitos (y para que quede claro, también sería un Efecto *extremadamente* vulgar).

Magia de Espíritu y la Celosía

Debido a que los Efectos basados en Espíritu a menudo deben cruzar la Celosía, la dificultad de tales Efectos depende de lo que intentes hacer:

- Los Efectos de Espíritu lanzados contra alguien que se encuentre en el mismo lado de la Celosía tienen una dificultad basada en la Esfera más alta + los modificadores habituales de *coincidente*, *vulgar* o *vulgar con testigos*.
- Para lanzar un Efecto de Espíritu a través de la Celosía, consulta la ***tabla Niveles de la Celosía*** para encontrar la dificultad del hechizo.
- Si la Tormenta de Avatares aún arrecia, entonces un mago que atraviese la Celosía con algo más que su percepción o una forma astral puede acabar sufriendo daño. Para más detalles, ver la sección ***Otros Mundos*** del **Capítulo Nueve**.

Alcance de la Esfera Tiempo

Con la Esfera Tiempo, un mago puede expandir su alcance a través del tiempo. En este caso, usa la ***tabla Marcos temporales de la Esfera Tiempo***. Como siempre, el número de éxitos determina la efectividad del hechizo.

Nota importante: Esa tabla muestra el alcance de tiempo al que tu mago puede mirar hacia el pasado o hacia el futuro, y *NO* la longitud temporal durante la cual perdura un hechizo basado en Tiempo. A pesar de lo que muchos creen, la duración de un hechizo (incluso la de hechizos basados en Tiempo) depende de las reglas de ***Daño y duración***, y no de las de ***Marcos temporales de la Esfera Tiempo***.

Algunos Efectos vulgares de Tiempo también pueden acelerar o aminorar el paso del tiempo, e incluso rebobinar sucesos o avejentar objetivos hasta hacerlos desaparecer. Para tales situaciones, usa la ***tabla Tareas de Magia de Tiempo*** que se encuentra justo debajo de la de ***Marcos temporales de la Esfera Tiempo***.

seres vivos). En tales casos, inflige daño mediante la potenciación de la decrepitud.

- Los ataques vulgares basados en *Vida* infligen daño agravado; los *coincidentes* causan daño letal.
- Si se combinan distintas Esferas en un Efecto, entonces el daño se basa en *la Esfera implicada más destructiva*. Por ejemplo, un Efecto de Vida / Tiempo causaría daño agravado. Combinar Esferas no acumula daño: sólo cuenta el de la Esfera más devastadora.

Esquivar y Resistencia

Por lo general, superar una tirada de Areté equivale a un ataque con éxito. Sin embargo, para un efecto inmediato no siempre es así:

Esquivar un ataque físico

Cualquier ataque físico (bola de fuego, espada mística, descarga de plasma, etc.) dirigido a un objetivo en esencia sólido (coche, persona, espíritu, etc.) puede ser evitado si dicho objetivo es capaz de esquivar el ataque en cuestión.

Tal como se detalla en la sección ***Combate*** del **Capítulo Nueve**, una tirada de Destreza + Atletismo (o Acrobacias) a dificultad 6 resta éxitos a un ataque. Si el atacante sigue teniendo más éxitos que el objetivo, los éxitos restantes determinan la cantidad de daño que se hace... y si el atacante se queda sólo con un éxito entonces no se hace ningún daño en absoluto.

Los ataques realmente obvios (rayos, nubes de gas mortal y similares) se ven venir fácilmente. Los invisibles (espíritus devoradores de carne, maldiciones silenciosas, ondas de Entropía que colapsan un puente y esa clase de cosas) pueden detectarse superando una tirada de Percepción + Consciencia, dificultad 8.

Resistir asaltos psíquicos

Los hechizos de control mental, las órdenes mentales, el Condicionamiento Social y otros usos similares pueden ser resistidos por un objetivo involuntario si es consciente de que

se encuentra bajo ataque. En tales casos, una tirada de Fuerza de Voluntad, a dificultad 6, actúa como esquiva para ese asalto, restando éxitos de la tirada del agresor. Sin embargo, si el personaje no es consciente del ataque, sufrirá todo el Efecto... razón por la cual los magos especialistas en Mente prefieren ser sutiles ("*Tienes unos hermosos ojos...*") en vez de descarados ("*Estás en mi poder...*").

Absorber daño de los ataques de Magia

Los ataques de Magia que desencadenan una fuerza física (espadas, descargas, tormentas, etc.) pueden absorberse como cualquier otro daño físico. Las reglas habituales, incluidas en el **Capítulo Nueve**, se aplican a la absorción del daño.

Sin embargo, cargarse la realidad a las bravas es algo difícil de soportar. Los ataques vulgares de un poder que altere bruscamente la realidad (maldiciones, transmutaciones, posesiones, etc.) no pueden absorberse a menos que el objetivo tenga *Contramagia* o alguna otra protección específica contra el Efecto en cuestión.

Los ataques mentales se pueden resistir, como se ha indicado antes, pero no pueden ser absorbidos salvo con Fuerza de Voluntad. Y por este motivo un estallido basado en Mente y que cause un trauma psíquico duele... y *MUCHO*.

Contramagia

Los personajes usuarios de Magia pueden recurrir a la Contramagia para resistirse a los efectos de la manipulación de la realidad. En esencia, el objetivo esquiva el Efecto mediante sus reflejos Despertados y su comprensión de las Esferas. La Contramagia cuenta como una acción completa: puedes abortar una acción planeada anteriormente para emplear Contramagia, pero no puedes usarla si ya has actuado ese turno. Al igual que con la esquiva, cada éxito obtenido en una tirada de Contramagia resta un éxito a los que haya obtenido el atacante en su tirada.

La verdadera Contramagia permite algunas variaciones en forma de *reglas opcionales*, tal como se indica más abajo. Para hacer uso de esa Contramagia avanzada, un personaje debe ser un mago Despertado. Sin embargo, otros personajes (Gente de la Noche, magos menores y personas con el ***Mérito Fe Verdadera***) pueden hacer uso de una suerte de Contramagia básica según sus habilidades innatas (ver el recuadro adjunto). Sea como fuere, la Contramagia reduce la capacidad de un mago de causar daño a un objetivo. En términos narrativos las técnicas difieren de un personaje a otro, pero las reglas son las mismas para todos.

Contramagia básica

- **Conocimiento de las Esferas:** Para contrarrestar el Efecto de otro personaje, necesitas tener al menos un punto en al menos una de las Esferas usadas para atacarte. Por ejemplo, no puedes resistirte a un ataque basado en Fuerzas si no comprendes la Esfera Fuerzas.

- **La tirada:** Suponiendo que posees las Esferas necesarias, puedes realizar una tirada de Areté. En **Mago 2ª Edición** la dificultad para esa tirada es 7, y durante la metatrama de la Venganza en **Mago Edición Revisada** es 8. Sugerimos dejar la dificultad en 7.

- **Éxitos:** Cada éxito obtenido reduce en uno los obtenidos por el atacante. Si el Efecto se basaba en la ***tabla Tareas de Magia***, entonces el hechizo es menos efectivo de lo que de otro modo habría sido (ver la ***tabla Niveles de éxito***). Si el ataque dependía de un número determinado de éxitos, entonces el ataque se desvanece completamente.

Contramagia innata

Algunos personajes o materiales poseen Contramagia innata. Por ejemplo, el primium, un material de la Tecnocracia, proporciona de forma automática una tirada de Contramagia. Los personajes o máquinas con Contramagia innata no necesitan emplear una acciòn en hacer uso de esa protección, es sólo parte intrínseca de lo que son.

Contramagia de protección u ofensiva (opcional)

Aunque la Contramagia normalmente sólo lidia con los ataques que sufra el mago en cuestión, un mago habilidoso puede interceptar un ataque dirigido a otro. Esta Contramagia de protección u ofensiva sigue requiriendo al menos un punto en una Esfera del Efecto atacante, así como también una acción completa para llevarse a cabo. Sin embargo, este tipo de Contramagia también requiere al menos un punto en Cardinal más un punto de Quintaesencia. Esta energía mística es lo que alimentará el hechizo.

Con un +1 a la dificultad de la Contramagia básica, el mago protector puede intentar disipar el Efecto del asaltante. Con un +2 a la dificultad, puede intentar devolver el ataque al lanzador. Como siempre, cada éxito cancela uno de los del atacante. Si el protector intenta rechazar el ataque y devolverlo a su origen, cada éxito obtenido por encima de los que haya sacado el lanzador original cuenta como un nivel de éxito sobre el lanzador (por ejemplo, cuatro éxitos obtenidos contra un ataque de dos éxitos infligirán dos éxitos de daño o de efecto sobre el lanzador inicial del hechizo).

Antimagia (Opcional)

La Antimagia, una táctica común entre los Tecnócratas, usa los principios de Cardinal (o de Utilidad Primordial) para endurecer la Realidad contra la Magia ofensiva de un Subversor. Los magos místicos también usan este método, pero no con el mismo entusiasmo que sus contrapartidas de la Tecnocracia.

Con respecto a las reglas, esto cuenta como acción de un turno completo. El jugador lanza su Rango en Cardinal como reserva de dados; por ejemplo, Cardinal 3 proporcionaría 3 dados a la reserva. La dificultad de la tirada es 8 y cada éxito añade un +1 a la dificultad de un mago que intente realizar un Efecto. Cada éxito cuesta un punto de Quintaesencia del Rasgo de Quintaesencia del mago que realice la Antimagia. En esencia, usa sus propias energías Primordiales para contrarrestar las Artes de otro mago.

Destejer (Opcional)

Recurriendo a la forma más sofisticada de Contramagia, un mago puede destejer los Efectos generados por otro mago. Maldiciones, puertas, guardas, hechizos con detonante, transformaciones y demás pueden quedar deshilachados con un esfuerzo con éxito de destejido.

En términos narrativos, quien desteje un hechizo recurre a su comprensión de las Esferas, la energía Primordial y los métodos para generar un encantamiento, tras lo cual empieza un ritual que descubrirá los trabajos del hechicero original. En términos de juego, un personaje necesita poseer al menos un punto en Cardinal, más al menos un punto en *cada una* de las Esferas empleadas en el

Contrahechizos de la Gente de la Noche

Los vampiros, hombres lobo, entes feéricos y demás entidades paranormales cuentan con una posibilidad para resistir las Artes de un mago... y los magos a menudo pueden resistirse a las habilidades de la Gente de la Noche. Aunque estos monstruos no usen Contramagia del mismo modo en que lo hacen los magos, sus habilidades innatas les proporcionan cierto grado de protección.

Reservas de dados

La Gente de la Noche emplea un equivalente a la Contramagia básica. En vez de Areté, tales entidades usan su Astucia + Ocultismo como reserva de dados. Sin embargo, *esta reserva de dados no puede superar* el valor del Rasgo de Gnosis o Rabia (la que tenga el valor más alto, para los cambiaformas), Fuerza de Voluntad (vampiros, espíritus, wraiths, demonios, cazadores y magos estáticos), Glamour (changelings y seres feéricos), Escudo Místico (Pretéritos) o Fe Verdadera (humanos piadosos) del personaje de la Gente de la Noche. En esencia, esos Rasgos son un reflejo de la capacidad metafísica de un objetivo. Si un hombre lobo, por ejemplo, tiene Astucia + Ocultismo 6 pero Gnosis 4 y Rabia 3, entonces no puede usar más de cuatro dados como Contramagia.

Si la criatura objetivo no cuenta con reserva de dados de Astucia + Ocultismo, entonces el Narrador puede determinar que dicho personaje *no puede* resistirse a la Magia Verdadera (ver ***Límites opcionales***, más adelante). Dicho esto, un mago necesita ciertas Esferas para poder dañar a un miembro de la Gente de la Noche. Tal como se indica en la ***tabla Efectos comunes de Magia*** **(pág. 508)**, la Esfera Vida por sí sola no puede dañar a vampiros, cambiaformas, fantasmas, espíritus o hadas.

Dificultades y límites

Independientemente de la reserva de dados que uses, la dificultad para las tiradas es 7 o bien la Areté del mago, lo que sea mayor. De este modo, un hombre lobo o vampiro poderoso puede deshacerse de las Artes de un mago *amateur*, pero un poderoso hechicero o Tecnócrata puede barrer a sus enemigos sobrenaturales.

Por otro lado, la Gente de la Noche no puede contrarrestar los ataques de daño inmediato como las descargas de plasma o las Artes Marciales Iluminadas, ni puede tampoco oponerse a ataques indirectos como suelos debilitados, fuego, tifones y similares. El único modo de contrarrestar el ataque de un mago es reconocerlo como una agresión mística. Los contrahechizos taumatúrgicos no evitarán que un Adepto Virtual use hipertecnología Iluminada para *hackear* las cuentas bancarias de un Príncipe vampírico.

Magos que contrarrestan a la Gente de la Noche

Al contrarrestar los efectos de las Disciplinas, Dones, Glamour y similares de algunas criaturas sobrenaturales, un mago usa su Areté como reserva de dados. El Narrador puede determinar que dicho mago necesite algunas Esferas concretas para contrarrestar ciertas habilidades (Mente, quizás, para contrarrestar la Dominación de los vampiros; Espíritu para los Dones de los hombres lobo; Entropía y Espíritu para los Arcanoi de un wraith; Mente y Cardinal para los poderes oníricos de las hadas; etc.). Después de todo, no es que los magos tengan la exclusividad de las habilidades sobrenaturales... y por mucho que parezcan ser los señores de las artes paranormales, los magos tienen problemas para ver más allá de su propia perspectiva de la realidad.

Límites opcionales

Como *regla opcional* el Narrador puede decidir que la Gente de la Noche o un personaje mortal no puede usar Contramagia en absoluto a menos que tenga un mínimo conocimiento de magia. Un vampiro, por ejemplo, puede necesitar la Disciplina Taumaturgia (o alguna otra disciplina que refleje un estudio y comprensión mística) para resistirse a las Artes de un mago. Un hechicero estático podría contrarrestar hechizos por defecto, pero la mayoría de humanos no podrían hacerlo. Los cambiaformas, espíritus, Pretéritos y hadas son Mágicos por naturaleza, pero aún necesitan al menos un punto en Ocultismo o Rituales para comprender suficientemente los hechizos de un mago y poder contrarrestarlos.

Teniendo en cuenta la vulnerabilidad de las hadas ante la banalidad de los logros de la Tecnocracia, es adecuado determinar que las hadas no pueden contrarrestar en absoluto la Tecnomagia... o, si *pueden*, la dificultad para hacerlo aumenta hasta 9 o incluso 10.

Para más detalles sobre la ***Gente de la Noche***, consulta la sección homónima en el suplemento de **Mago 20 Dioses, Monstruos y Extraños Familiares**.

hechizo original. Con una tirada a +1 de dificultad con respecto a la Contramagia básica, el jugador intenta superar cada uno de los éxitos obtenidos por el mago que realizó el conjuro original.

¿Cuántos éxitos se necesitan?

Si el Efecto lleva activo un tiempo (como una guarda, una puerta, una maldición en curso o un constructo viviente que haya sido ensamblado con Magia) el destejido requiere al menos 10 éxitos, o incluso 20 en caso de creaciones mayores o grandes trabajos. Algunos Efectos (Gilgul, daño instantáneo, Magias sensoriales y las titánicas Magias empleadas para construir los Reinos del Horizonte) no pueden ser destejidos. Algunos cuentan con protecciones tejidas en ellos mismos, como la armadura de primium de muchos cíborgs y bioconstructos de la Tecnocracia. En este caso, la protección actúa como Contramagia con respecto al destejido, restando éxitos del mago que intenta destejer la creación original. La moraleja es que es casi imposible destejer un HIT Mark. Aun así, un destejido con éxito puede cerrar una puerta, destruir un círculo de invocación o romper un encantamiento.

Coste de Quintaesencia

Para muchos Efectos el destejido no requiere Quintaesencia, aunque puedes gastar algunos puntos para reducir la dificultad de tales esfuerzos. Sin embargo, si el lanzador utilizó Quintaesencia

en el Efecto original, entonces quien desteje debe al menos gastar una cantidad equivalente de Quintaesencia para deshacer ese Efecto... algo importante a tener en cuenta cuando se quiere destruir una Maravilla o eliminar las propiedades especiales de las armas, armaduras y demás creaciones reforzadas con Cardinal.

Fallo

Una tirada fallida (esto es, una que obtenga menos éxitos que los necesarios para activar un Efecto) simplemente se desvanece. Si usas la ***tabla Grados de éxito***, el hechizo puede acabar teniendo un resultado menor; sin embargo, en la mayoría de casos la Magia simplemente no se manifiesta.

Fracaso, Magia y Paradoja

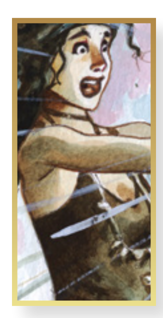
Fracasar en una tirada, el terror de todo mago (y jugador de **Mago**), invoca las fuerzas de la Paradoja. Si obtienes unos en tu tirada sin sacar ningún éxito, entonces fracasas (ver ***Fracasar y la regla del uno*** en el Capítulo Ocho, pág. 393). Narrativamente, esto representa un error desastroso: titubear al pronunciar las palabras, que se caiga un instrumento, bailar en sentido contrario a las agujas del reloj cuando habría que haberlo hecho a su favor, etc. En términos de juego, un fracaso es un completo fiasco.

- Si el Efecto era *coincidente*, tu mago obtiene un punto de Paradoja por cada punto en la Esfera más alta implicada en ese Efecto. Por ejemplo, para un Efecto de Correspondencia 4 / Vida 3 obtendrías cuatro puntos de Paradoja.
- Si el Efecto era *vulgar sin testigos Durmientes*, el mago obtiene un punto de Paradoja, más un punto por cada punto en la Esfera más alta. El hechizo anterior proporcionaría cinco puntos de Paradoja.
- Si el Efecto era *vulgar con testigos Durmientes*, el mago obtiene dos puntos de Paradoja, más dos puntos por cada punto en la Esfera más alta. El desafortunado mago del ejemplo anterior obtendría diez puntos de Paradoja y podría incluso recibir una visita del hada de la Paradoja.
- Si el mago obtiene cinco o más puntos de Paradoja de golpe, el Narrador puede decidir hacer una tirada para determinar un contragolpe. Para más detalles, ver la sección ***El Efecto Paradoja***.

Tal como hemos mencionado antes en la sección ***Magia coincidente contra Magia vulgar***, un testigo Durmiente debe estar físicamente presente. Las cámaras no se tienen en cuenta para evaluar el estado de la realidad local. Los magos no son testigos Durmientes, como tampoco lo son la Gente de la Noche ni sus múltiples servidores. Para más detalles, ver el epígrafe ***Testigos*** en la ***Parte III***, ***Paso dos***.

Por razones obvias, la ***opción del "fracaso gratis"*** mencionada en el **Capítulo Ocho** no se aplica en las tiradas de lanzamiento de hechizos. Habida cuenta el poder que invoca la Magia Verdadera, el riesgo es una parte esencial de **Mago**, el elemento definitivo que complementa la trinidad Orgullo, Poder y Paradoja.

Parte IV: El Efecto Paradoja



Se dice que la Magia es una herramienta de doble filo. Ese delicado escalpelo metafísico reconstruye la Realidad según los deseos de un mago, pero también corta la mano que lo blande. La Paradoja es el coste de tratar con la Realidad, el látigo de la vanidad de los Despertados que recuerda a cada mago su verdadero lugar dentro de la Creación.

Dejando de lado la poesía, la Paradoja limita la capacidad de un mago para obrar su Voluntad sin consecuencias. En términos narrativos, echa a golpes a un orgulloso magus de su trono de diversas formas desagradables: quemaduras, prisiones, manifestaciones, entidades y cosas aún peores. En términos de juego, la Paradoja obliga a todos los jugadores a ser sutiles e imaginativos. La Magia vulgar es un camino seguro hacia el Efecto Paradoja y, aunque la coincidencia también pueda generar un contragolpe, más le vale a tu mago hacer las cosas de modo seguro... o de modo tan seguro como las cosas puedan *llegar a ser* en este Mundo de Tinieblas.

En el **Capítulo Dos** se incluyen las explicaciones metafísicas sobre la Paradoja (ver pág. 56-57) y en el **Capítulo Seis** se detallan los efectos en el sistema de juego que puede tener la misma (ver pág. 331-333). En esta sección veremos qué sucede cuando "Pepito Grillo con una motosierra" aparece para barrerte de escena, junto con las reglas que se aplican cuando lo hace.

Fuentes de Paradoja

Sin duda, la Paradoja es mal yuyu. Sin embargo, a lo largo de las sesiones de juego, es también inevitable. La pregunta realmente no es "*¿RECIBIRÉ Paradoja?*", sino "*¿CÓMO ganaré Paradoja y CUÁNTA recibiré cuando lo haga?*".

En esencia, un personaje obtiene puntos de Paradoja por una de estas tres razones:

Fracasar en tiradas

Como ya hemos indicado varias veces a lo largo de este capítulo, un mago obtiene Paradoja cuando el jugador fracasa en una tirada de Areté:

- Si el Efecto era *coincidente*, la Paradoja es mínima: un punto por cada punto en la Esfera más alta usada en el Efecto.
- Si el Efecto era *vulgar sin testigos*, el total de Paradoja aumenta: un punto, más un punto adicional por cada punto en la Esfera más alta.
- Si el Efecto era *vulgar con testigos*, la Paradoja puede ser catastrófica: dos puntos, más dos puntos adicionales por cada punto en la Esfera más alta.

Magia vulgar

Aparte de lo anterior, *la Magia vulgar SIEMPRE acumula Paradoja*, incluso cuando la tirada tiene éxito.



- La Magia coincidente no genera Paradoja a menos que se fracase en una tirada.
- Un uso con éxito de Magia vulgar genera un punto de Paradoja (ver el recuadro para las reglas de *Paradoja posteriores a la Edición Revisada,* pág. 550).

Paradoja permanente

Algunos ajustes mágicos o hipertecnológicos realizados a un Patrón vivo confieren puntos de *Paradoja permanente* al personaje en cuestión. En ese caso, marca cada punto de Paradoja permanente en la hoja del personaje; sin embargo, a diferencia de la Paradoja normal, ésta nunca desaparece. Un contragolpe de Paradoja tiene en cuenta también estos puntos, pero no los dispersa. Cada vez que un personaje con Paradoja permanente sufre un contragolpe, estos puntos se añaden de nuevo a la reserva de dados correspondiente.

Por lo general, la Paradoja permanente procede del Trasfondo ***Mejora***, descrito en el **Capítulo Seis**. Los contragolpes severos también generan este tipo de puntos, como también pueden hacerlo algunas alteraciones del Patrón de una criatura. Los Pretéritos y los constructos a menudo tienen puntos permanentes de Paradoja, defecto que mantiene a determinados Nefandos o agentes de la Tecnocracia confinados en los Otros Mundos (ver ***HIT Marks*** en el **Apéndice I** y ***Gilledians*** en el **Capítulo Cinco**). Básicamente, un ser con Paradoja permanente es un crimen andante contra la realidad, una violación de la metafísica terrenal cuyo propio cuerpo es perjudicial para su salud.

En estos tres casos, la Paradoja constituye una amenaza para el personaje que la sufre; una reserva de Paradoja grande es el reflejo del potencial para un contragolpe considerable.

El contragolpe de la Paradoja

Las energías de la Paradoja, generadas por actos de Magia, se acumulan en el Patrón de un mago. Al final, dichas energías se agotan solas, se manifiestan como extraños ***Defectos de la Paradoja*** o estallan con un resultado devastador.

Básicamente, la Paradoja se convierte en la versión metafísica de una partida de jenga. Cada incidente que genere Paradoja añade puntos a ***La rueda de Quintaesencia / Paradoja*** del personaje (ver Capítulo Seis, pág. 331). Estos puntos se acumulan hasta que el Narrador decide hacer una tirada para un *contragolpe de Paradoja*, una descarga repentina de las energías de la Paradoja. En ese momento, esas energías se desencadenan y la vida del personaje se convierte en un infierno.

Tirar para un contragolpe

En algún momento que sea dramáticamente inconveniente (normalmente cuando un personaje obtenga cinco o más puntos de Paradoja de golpe), el Narrador puede decir: "*Hagamos una tirada para un contragolpe*". Por lo general, esto sucede cuando tu mago ha hecho algo estúpido, glorioso o gloriosamente estúpido. El Narrador toma un dado por cada punto de Paradoja en tu rueda de Quintaesencia / Paradoja y luego los lanza a dificultad 6. Cada éxito implica que se descarga un punto de Paradoja.

La parte positiva es que una descarga disipa esos puntos de Paradoja, siempre y cuando no sean permanentes (ver más arriba). Los puntos de Paradoja que *no* se descarguen permanecen en la rueda, a la espera de ser descargados más adelante.

La parte negativa es que un contragolpe *duele*.

Tiradas de contragolpes de Paradoja

Éxitos	Efectos de la descarga
Fracaso	Todos los puntos de Paradoja se descargan sin causar daño.
Sin éxitos	Sin efectos, pero no se descarga ningún punto de Paradoja.
1-5	Se descarga un punto de Paradoja por éxito. El mago además sufre un dado de daño *contundente* por éxito y adquiere un ***Defecto de la Paradoja*** trivial.
6-10	Se descarga un punto de Paradoja por éxito. El mago además sufre una Quemadura de un dado de daño contundente por éxito y adquiere un Defecto de la Paradoja menor.
11-15	Descarga habitual de puntos de Paradoja, así como una Quemadura de daño *letal* o *uno* de los siguientes efectos: un Defecto de la Paradoja significativo, la visita de un ***espíritu de la Paradoja*** o ***Silencio*** leve.
16-20	Descarga habitual de puntos de Paradoja, así como una Quemadura de daño letal y un punto de ***Paradoja permanente*** o *dos* de los siguientes efectos: un Defecto de la Paradoja severo, la visita de un espíritu de la Paradoja, un Silencio moderado o el destierro a un ***Reino de la Paradoja***.
21+	Descarga habitual de puntos de Paradoja más una Quemadura de daño *agravado* o bien dos puntos de Paradoja permanente, un Defecto de la Paradoja drástico, la visita de un espíritu de la Paradoja, un Silencio severo o el destierro a un Reino de la Paradoja.

El Narrador tira un dado por cada punto de Paradoja en la reserva actual de Paradoja del personaje contra una dificultad de 6.

Efectos de un contragolpe

¿Cuánto llega a doler? Depende del tamaño del contragolpe, el punto de sadismo de tu Narrador, las cosas que tu mago haya hecho para obtener dichos puntos de Paradoja y las circunstancias en las que se encuentre en ese momento.

Como ya hemos dicho, cada éxito descarga un punto de Paradoja. Para el resto de efectos, ver la **tabla *Tiradas de contragolpes de Paradoja***, incluida tanto aquí como entre las ***Tablas de referencia de Magia***, casi al principio de este capítulo.

Mantener a raya el desastre

En general, un mago puede sentir cómo se acerca un contragolpe de la Paradoja. Las energías que se acumulan en su interior se agitan bajo su piel, vibran en sus huesos o laten en su cabeza como una migraña inminente. Cuando un contragolpe amenaza con desatarse (en términos de juego, cuando el Narrador lanza los dados), ese personaje puede "*forzar con su voluntad que no suceda… AÚN*". El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad, el Efecto falla de forma automática y el contragolpe se contiene hasta el final de la escena.

A partir de ese punto, el mago vive un tiempo prestado. Cada punto adicional de Paradoja que acumule añade un dado al inminente contragolpe. El Narrador podría idear algún horror poético para el acechante castigo, pero el mago tiene una oportunidad para poner en orden sus asuntos (quizás definitivamente…) a medida que las energías del cataclismo se van acumulando… y *acumulando*… y *ACUMULANDO* en su interior…

Un personaje que decida aplazar un contragolpe descargará *todos* los puntos de Paradoja, salvo los permanentes, al final de esa escena, aunque estos últimos aún cuentan para la reserva de dados del contragolpe. El resultado final puede ser desagradable, pero esa escena, mientras dure, puede ser realmente dramática.

Anular Paradoja

Una rara y apreciada habilidad disponible sólo para los Maestros de Cardinal permite a un mago eliminar la Paradoja con las energías de la Creación. En términos narrativos, el magus imbuye parte de su Quintaesencia personal (quizás añadiendo también un poco de fuentes externas) en un símbolo o Periapto vinculado a un trabajo de Magia o consagrado a su cuerpo y a su Resonancia personal (para más detalles sobre la consagración, ver el epígrafe ***Esfera Cardinal***). Cuando las energías de la Paradoja se arremolinan a su alrededor, entonces libera la Quintaesencia acumulada y la Fuerza Primordial cancela las Energías de la Paradoja.

En términos de juego, el jugador acumula su Quintaesencia y luego emplea un Efecto de Cardinal 5 para canalizarla y anular un punto de Paradoja por cada punto invertido. El resto de energías de Paradoja producen el efecto habitual o permanecen en la rueda de Paradoja del personaje hasta algún momento posterior. Si la Quintaesencia disipa toda la Paradoja, entonces ésta desaparece hasta que el mago obtenga más… algo que sabemos que pasará.

Perder Paradoja

En circunstancias normales, los magos suelen generar pequeñas cantidades de Paradoja para luego desprenderse de ellas con el tiempo. Si un personaje se las apaña para mantener su reserva de Paradoja por debajo de cinco, entonces esas energías se desvanecen a un ritmo de un punto por semana. Suponiendo que no haga nada Mágico de forma obvia en ese tiempo (podría, por ejemplo, activar las percepciones de Rango 1, pero no actuar sobre su entorno con Magia), una cantidad tan pequeña de Paradoja no supone un problema.

Si tu mago quiere pasarse de la cuenta y luego "pasar el mono" sin usar Magia, puede abandonar completamente las acciones que cambien la realidad. En ese caso, el Narrador podría (*sólo PODRÍA*) permitirle reducir una reserva de Paradoja de hasta un máximo de 10 puntos a un ritmo de un punto por mes para los primeros cinco y de uno por semana el resto. Esta *regla opcional* queda al margen del sistema oficial para **Mago Edición Revisada**, pero puede ofrecer un salvavidas a un personaje que esté al límite.

Una vez alcance una reserva de Paradoja de 10 o más, las cartas ya están echadas. De un modo u otro, un contragolpe es inevitable…

Formas de contragolpes

Cuando se descarga Paradoja, pueden pasar muchas cosas extrañas. Aunque parezca contradictorio, varias de estas manifestaciones de la Paradoja violan el mismo Consenso de la Realidad que supuestamente protegen. Después de todo, cuando de repente a alguien

Regla opcional: Paradoja en Mago Edición Revisada

Si juegas según las reglas de la metatrama de la Venganza de **Mago Edición Revisada**, entonces la Paradoja es aún más desagradable:

- Un Efecto *vulgar sin testigos* genera un punto de Paradoja por cada punto en la Esfera más alta empleada en ese Efecto. Un Efecto de Tiempo 4, incluso cuando se lleva a cabo con éxito y completamente a solas, generaría cuatro puntos de Paradoja.
- Un Efecto *vulgar con testigos* genera un punto de Paradoja por cada punto en la Esfera más alta, más un punto adicional.

Por razones obvias, la Magia vulgar es mucho más peligrosa en la ambientación de la **Edición Revisada** de lo que jamás había sido. Como *regla opcional*, el Narrador puede decidir emplear esta versión de la Paradoja en vez de la presentada en el texto principal.

Sangrado constante

Según las reglas de la **Edición Revisada**, la Paradoja no se acumula dentro de un mago y luego se descarga de golpe a menos que haya menos de cinco puntos en su reserva de Paradoja. En vez de eso, cualquier acumulación de cinco o más puntos de Paradoja se descarga de forma inmediata "a menos que el Narrador se sienta realmente cruel" (ver **Mago Edición Revisada**). En vez de permitir que la Paradoja se acumule en el Patrón de un mago, este sistema tiene al Narrador lanzando dados para contragolpes siempre que el mago usa Magia vulgar y/o fracasa en un Efecto.

En la práctica, esta regla convierte a la mayoría de magos en máquinas de manipulación de la realidad que desarrollan de forma constante extraños Defectos y peligrosas heridas. Aunque esta idea refuerza el tono de desesperación dentro de la metatrama de la Venganza, también mantiene al mago estándar en un estado de perpetua miseria.

Para los efectos de los contragolpes en cualquiera de los sistemas de reglas, consulta la ***tabla Tiradas de contragolpes de la Paradoja***.

le salen cuernos, explota o desaparece en un agujero en la realidad (probablemente a manos de una criatura demoníaca espiritual), estas cosas parecerán de todo menos reales para una mente científica.

Así que, ¿qué *pasa* con eso?

¿La paradoja de la Paradoja?

La naturaleza de la misma Paradoja suele parecer una paradoja en sí misma: para imponer la Realidad suceden cosas irreales. Por ello, un Narrador puede decidir limitar los efectos de un contragolpe de Paradoja a sucesos más realistas como una suerte nefasta o un contragolpe físico ("*Es algo que pasa siempre: la gente simplemente explota*").

Otras interpretaciones de la Paradoja sostienen que las manifestaciones de un contragolpe son el reflejo de los miedos y la personalidad del mago receptor del contragolpe o que son la representación de alguna irónica parodia de las cosas que hizo el mago para merecer dicho contragolpe. Según esta concepción, un contragolpe se convierte en un mazazo kármico que aúna el ojo por ojo de la justicia del Antiguo Testamento con el elemento autoinfligido del Triple Retorno ("*Todo lo que hagas, para bien o para mal, te será devuelto por triplicado*").

Las repercusiones de la Paradoja parecen incluso más extrañas si se tiene en cuenta el Azote de **Mago: La Cruzada**: una aflicción de aparente origen divino que podría ayudar o perjudicar a un mago haciendo uso de un caprichoso sentido de la justicia. Si el Efecto Paradoja empezó así, ¿se podría argumentar que procede de una voluntad de acción divina y consciente? En última instancia, la verdad debería ser un secreto del Narrador. Cuanto más misteriosas y enigmáticas parezcan estas fuerzas, tanto más ominosa y terrible se volverá la Paradoja en tu crónica.

Los efectos más destacados de un contragolpe de la Paradoja se pueden encontrar a continuación.

Un ataque de Silencio

A veces, un mago superado por la Paradoja puede deslizarse hacia la terrible forma de alucinación metafísica conocida como ***Silencio***. En vez de hacer una tirada para determinar un castigo inmediato, el Narrador empieza a pasar notas al jugador del tipo: "*Te parece escuchar esto y lo otro...*" o a describir de algún otro modo sucesos que sólo el personaje afectado puede percibir. Así, el Silencio se incorpora de forma sutil en la historia, sin la espectacularidad de otros tipos de contragolpe. Adentrarse de esa forma sutil hacia la locura se adecua al nombre que reciben estas alucinaciones.

Por lo general, un ataque de Silencio alcanza a un mago que haya acumulado 10 o más puntos de Paradoja. Para más detalles, ver la sección ***Silencio***, más adelante.

Defectos de la Paradoja

Los Defectos de la Paradoja, una manifestación de "eres lo que haces", retuercen la realidad alrededor de un mago que se dedica a retorcer la realidad. En términos de juego, un Defecto de la Paradoja hace más difícil la vida de tu mago.

Los Defectos triviales o menores crean pequeñas alteraciones, mientras que los Defectos de grado superior generan absurdas distorsiones de la realidad.

Por muy extraños que sean, estos Defectos son un reflejo de la Magia que los ha generado: un jactancioso mago de fuego se encuentra dejando huellas de hollín o abrasando todo lo que toca; un bromista que manipula el tiempo hace que las agujas de los relojes vayan al revés, emborrona las percepciones temporales de sus compañeros y podría incluso envejecer al revés; un agente de la autoridad que quiebra mentes podría hacer que la gente temblara en su mera presencia (un Defecto útil aunque alienante); y la bruja que maldice o cura demasiado alegremente podría causar el efecto opuesto (bendecir a sus enemigos y herir a sus amigos) pese a la mejor de sus intenciones. La Paradoja posee un fino sentido de la ironía impropio de Morrissette y animamos a los Narradores a perfeccionar su propio sentido para la deliciosa ironía.

Los Defectos de la Paradoja incrementan su gravedad, desde inconvenientes menores hasta una distorsión mayor del cuerpo y el entorno. En los niveles más altos, un mago no podría presentarse frente a las Masas sin ser reconocido como una especie de aberra-

ción. Si la Tormenta de Avatares se ha desvanecido en tu crónica (o si nunca tuvo lugar), quienes poseen tales Defectos de la Paradoja probablemente se retirarán más allá de la Celosía por su propia seguridad. Si esa salida permanece vedada, entonces los magos dojados permanecen en una soledad casi total y sus vidas sufren grandes alteraciones a causa de las energías contenidas en su interior.

La mayoría de estos Defectos de la Paradoja desaparecen con el tiempo. Incluso los supuestamente permanentes menguan con el paso de los meses o los años... suponiendo que el mago en cuestión no adquiera más Paradoja en ese tiempo. Sin embargo, una vez que un Defecto determinado se ha acoplado al Patrón de un mago, tiende a convertirse en el foco de su Paradoja. Las energías de la Paradoja que adquiera a partir de entonces gravitan en torno a un Defecto ya existente y, en vez de crear otros nuevos, amplifican el actual. Los cuernos se tornan más grandes y prominentes, la piel caliente o fría se vuelve demasiado caliente o fría como para tocarla; las fluctuaciones del tiempo o el espacio distorsionan tanto la realidad que el mago se desplaza dentro de un vórtice personal de singularidades. En términos de juego, el Defecto inicial puede incrementar su posición en la escala de gravedad, manteniendo su forma inicial pero volviéndose cada vez más perjudicial o grotesco.

La escala de gravedad es la siguiente:

- **Defectos triviales (contragolpes de 1 a 5 puntos):** Distorsiones de corta duración del cuerpo y las circunstancias acechan al mago durante un breve período de tiempo. El pelo cambia de color, la piel se enfría o calienta hasta resultar incómoda, soplan brisas o éstas se aquietan, extraños olores proceden de la ubicación del mago (ya sean placenteros o nauseabundos). Podría oír o pronunciar palabras del revés, como una especie de dislexia metafísica o experimentar alucinaciones menores con algunos de sus sentidos (algunos Extáticos creen que las alucinaciones psicoactivas pueden ser Defectos leves de la Paradoja en acción). Dolores sordos o agudos afectan sus articulaciones, o lo asaltan olas repentinas de cansancio o actividad frenética. Independientemente del Defecto, sus efectos duran entre unos minutos y varias horas antes de desvanecerse... a menos, por supuesto, que el mago continúe generando Paradoja, tras lo cual el Defecto podría durar más e incluso agravarse.

- **Defectos menores (contragolpes de 6 a 10 puntos):** Aunque los efectos a este nivel se vuelven más evidentes, el Defecto sigue representando una molestia menor: quizás estornudos persistentes o un ataque de síndrome de Tourette (lo que, de hecho, es un estallido de estornudos y sonidos repentinos, y no la avalancha estereotipada de blasfemias), o una visión emborronada o un amortecimiento del sonido durante más o menos una hora. Los objetos materiales alrededor del mago también pueden verse afectados: su ropa puede arrugarse, cambiar de color o rasgarse; sus aparatos tecnológicos pueden fallar todos de golpe; o sus huellas podrían humear y dejar quemaduras en la alfombra. Los defectos de la Paradoja de nivel inferior podrían agravarse y durar más si el mago ha continuado acumulando energías de la Paradoja. Estos Defectos pueden añadir un +1 a la dificultad de ciertas tiradas durante una escena o dos y podrían ser causa de más de un bochorno.

- **Defectos significativos (contragolpes de 11 a 15 puntos):** El mago es un anuncio andante de la realidad cambiante: le salen cuernos de la cabeza, le sobresalen alas inútiles de los hombros o sus manos se curvan para formar garras o retorcidos apéndices. Puede irradiar un calor o un frío intensos, o quizás sufrir dolorosas migrañas o náuseas que lo incapaciten. Podría vomitar moscas, balbucear cuando habla o flotar a varios centímetros sobre el suelo. Los Defectos de los niveles inferiores duran más y poseen mayores efectos debilitadores. Algunos desafíos podrían incrementar la dificultad de determinadas tiradas (sociales, físicas, mentales) o penalizar las reservas de dados del mago en uno o dos dados. Los Defectos significativos también suelen durar algún tiempo (unos días, quizás una semana o más).

- **Defectos severos (contragolpes de 16 a 20 puntos):** Las terribles fuerzas de la Paradoja ahora deforman completamente el cuerpo y las circunstancias en torno al mago. Sus rasgos faciales podrían convertirse en una masa lisa e informe o sus brazos podrían convertirse en tentáculos o en pliegues de piel sin huesos. Podría quemar todo cuanto toca o transmutarlo en un metal precioso o sin valor (el toque del rey Midas rara vez es tan útil como podría parecer...). Quizás aparecen verrugas pétreas u otras excreciones en su piel, o se convierte en una sombra o en una voluta de humo. Los Defectos de nivel inferior se intensifican y duran y hieren más. Llegados a este punto, seguramente el mago tenga reservas de dados reducidas, dificultades aumentadas o ambas cosas, y no puede aparecer ante las Masas sin un trágico resultado.

- **Defectos drásticos (contragolpes de 21 o más puntos):** Llegados a este punto, las energías de la Paradoja han distorsionado tanto el Patrón del mago que quizás no pueda recuperarse y volver a su yo anterior. Podría convertirse en un arbóreo terror de madera o fundirse en una masa de protoplasma. Lovecraft necesitaría inventar nuevos adjetivos para la impresión que causa. Los Defectos de menor nivel podrían alcanzar niveles inhumanos o durar meses o años. Asediado por un dolor crónico, un cuerpo inútil o ambas cosas, el mago pierde dados de varias de sus reservas y añade +2 o más a la dificultad de muchas tiradas. Tales abominaciones propias de los Otros Mundos existen más allá de la Celosía o en los rincones más remotos de la Tierra.

Contragolpes físicos, la Quemadura

La *Quemadura*, una consecuencia simple aunque terrible de las energías de la Paradoja, se manifiesta como un dolor intenso en los niveles inferiores, llegando literalmente a niveles explosivos en la parte superior de la escala. Básicamente, se trata de una abrasador contragolpe físico que aparece en forma de heridas (re)abiertas, dolores mareantes, cefaleas repentinas, marcas sobre la piel del mago (a menudo con la forma de crípticos símbolos o glifos), sarpullidos, costras, moratones y demás aflicciones dolorosas y a menudo debilitadoras. En los niveles superiores de la escala, la Quemadura lo incinera literalmente desde dentro o lo hace estallar en un aullante fogonazo de descarga de Paradoja.

Tal como se muestra en la **tabla *Tiradas de contragolpes de la Paradoja***, la Quemadura empieza causando daño contundente en los niveles inferiores, pasa a causar daño letal y, finalmente, agravado. Un mago puede intentar absorber el daño contundente de forma normal; la armadura no ayuda en la absorción de daño letal o agravado, pues éste procede de *dentro* del Patrón de un mago, no de fuera. Sin embargo, otros métodos (como la cibernética, la Magia de Vida, la opción ***Daño cinematográfico***, etc.)

¿Por qué hay Paradoja?

Es una pregunta habitual: *¿Por qué necesitamos la Paradoja?* ¿Por qué mi mago no puede lanzar bolas de fuego por la calle principal como en D&D?

De hecho, tu personaje *puede* lanzar bolas de fuego por la calle principal. Lo único que pasa es que deberá pagar un alto precio por ello.

Hablando en serio, es porque ***Mago*** *no es D&D*. Si los magos se pudieran dedicar a lanzar bolas de fuego alegremente por las calles sin consecuencia alguna, entonces la ambientación de **Mago** no se parecería en nada a nuestro mundo.

A pesar de todos los elementos exagerados y de fantasía que pueda tener, **Mago** se desarrolla en una versión satírica del mundo que conocemos. Y un mundo en el que la gente lanza fuego a voluntad por las puntas de los dedos se habría desarrollado de una forma radicalmente distinta al nuestro. Sin duda, si tu Narrador quiere dirigir **Mago** en un estilo de alta fantasía, puede desechar la Paradoja y dejar que los personajes hagan lo que quieran. Lo que pasa es que el mundo cambiará de forma radical si estas cosas empiezan a suceder... y si han sucedido así desde siempre, el mundo de **Mago** no nos parecería para nada familiar, aunque guardaría parecido con **Mago: La Cruzada**.

Siendo un poco más serios, la magia, tal y como se la entiende en el mundo real fuera del entorno de la alta fantasía, no funciona sin acarrear consecuencias. *D&D* es un juego de guerra disfrazado a lo Tolkien. Es divertido, pero no tiene nada que ver con la magia real. Sin embargo, si observas las prácticas metafísicas de la vida real, verás que todas ponen importantes límites a las cosas que se pueden lograr con magia... y que *todas* acarrean consecuencias por su uso. Desechar este elemento implicaría desechar también un elemento básico de autenticidad. Y, a pesar de que **Mago** se desarrolle en un cosmos ficticio, nos afanamos por mantener auténtica la esencia de su magia, aunque sus prácticas y sus practicantes hayan sido convertidos en ficción.

Más allá de todos estos factores, también dispones de temas centrales en **Mago**: coraje, imaginación, esperanza, lucha, sacrificio, progreso, consecuencias e interconectividad. Ninguno de estos temas contaría con el apoyo necesario (y muchos, si no todos, quedarían socavados) si la Magia fuera algo rápido y sencillo que cualquier héroe pudiera simplemente *HACER*. El tema de la Paradoja realza los demás elementos de **Mago**. Si no te funciona, quizás estés jugando al juego equivocado.

podrían ayudar en este caso. Mientras la protección sea parte del cuerpo del propio mago y no algo que pueda ponerse o quitarse, podría ayudarlo a enfrentarse a la Quemadura.

Dicho esto, las Quemaduras de mayor entidad irradian hacia afuera como las explosiones e infligen daño al entorno y los compañeros del mago. Un contragolpe físico (de cualquier tipo) que implique 10 o más puntos de Paradoja se convierte en una explosión que causa daño dentro de un radio alrededor del mago, según se explica en las reglas de ***Explosiones*** descritas en el **Capítulo Nueve**. Tales contragolpes parecen ser comunes entre los magos que se basan en la tecnología, cuyas máquinas explotan con energías de la Paradoja cuando las cosas van mal.

Espíritus de la Paradoja

Por muy temible que pueda ser la Quemadura, los *Espíritus de la Paradoja*, también conocidos como ***Manifestaciones*** o ***Entidades de la Paradoja***, podrían considerarse el efecto más terrible de un contragolpe. Son policías de la realidad, que abarcan desde fenómenos sin mente a figuras legendarias y que se convierten en juez, jurado y a veces verdugo tanto de los Artesanos de la Voluntad descarriados como de sus costumbres aberrantes.

Estas entidades rara vez se manifiestan por violaciones menores del Consenso. Sin embargo, un contragolpe superior a 10 puntos puede llamar su atención. Las menores parecen manifestarse y desvanecerse con cada infracción. Un contragolpe mayor (superior a 15 puntos) suele convocar entidades más formidables, seres con voluntad propia cuyo aspecto y conducta son lo bastante infames como para que sus mitos reverberen en la cultura de los Despertados: *Farandwee*, *Arruga*, *El Hombre*. Conocidos desde hace tiempo como los *Azotelinos*, tales entidades son inmunes a Magia de Espíritu inferior a Rango 5, a menos que la Magia cause daño... e incluso entonces las peores Manifestaciones de la Paradoja tienen un sorprendente talento para ignorar tales ataques...

En el **Apéndice I** se incluyen varios Espíritus de la Paradoja y se ofrecen fuentes de inspiración para más creaciones originales. Debido a que se cree que tales espíritus a veces son una manifestación del consciente o subconsciente del mago, un Narrador creativo podría crear sus propios Espíritus de la Paradoja basándose en los personajes del juego. Independientemente de su origen, tales entidades suelen tener sus propias tarjetas de visita: tipos concretos de Magia que llaman su atención, castigos determinados que infligen y conductas específicas que siguen cuando se manifiestan. Algunos imponen impedimentos sucios y similares a Defectos, otros atacan al mago causante de la ofensa y hay muchos que se llevan al mago a un Reino de la Paradoja creado para satisfacer la personalidad de ese Espíritu. En los viejos tiempos (esto es, en **Mago: La Cruzada**), tales seres incluso llegaban a ayudar a un mago que lo necesitara. Sin embargo, las variedades actuales parecen ser tan implacables y despiadadas como las fuerzas que las han engendrado.

Reinos

Como cualquier otro tapiz, el Tapiz de la Creación Terrenal a veces se rasga. Cuando lo hace, esas rasgaduras en la Realidad se convierten en *Reinos de la Paradoja*: mundos de bolsillo en los que no se aplican las leyes normales de la Tierra y de los Otros Mundos.

Según algunas fuentes, tales reinos ocupan un lugar en la existencia paralelo al de la Penumbra de la Tierra, aunque vibran con una frecuencia mística distinta. Otras fuentes sitúan los Reinos de la Paradoja más allá del Horizonte, flotando como extrañas pompas de jabón en el espacio etéreo. Al igual que con muchas otras manifestaciones de la Paradoja, el Narrador debería determinar él mismo la verdad y mantenerla oculta a los jugadores. Narrativamente, los Reinos de la Paradoja suponen un eterno misterio que se inmiscuye con inquietante frecuencia en las aventuras de un mago.

En términos de juego, un Reino de la Paradoja podría ser un solitario agujero en la existencia, una prisión gobernada por un Espíritu de la Paradoja o un reino lo bastante amplio como para acomodar

docenas o incluso cientos de personajes. La forma y la apariencia de cada reino son únicas y a menudo reflejan los principios de una Esfera en particular. Sin embargo, ni siquiera esta tendencia es una norma inamovible. Si quieres crear un Reino de la Paradoja en el que el mago se encuentre con, o se convierta en, cada persona que haya herido, entonces haz que ese reino se convierta en su prisión.

Dicho esto, cada Reino de la Paradoja debería tener también una salida. Después de todo, si el mago de uno de tus jugadores acaba encerrado en uno sin posibilidad de escape, el personaje sería desechado a menos que junto con el jugador hayas decidido llevar a cabo una crónica en solitario dentro del reino. Escapar del mismo debería ser *posible*, pero no *fácil*… y esa evasión debería medirse no según el poder místico, sino mediante la resolución de problemas sin usar la Magia.

La realidad en los reinos

Un viaje a un Reino de la Paradoja puede convertirse en una aventura altermundana en la que las reglas habituales de la realidad se convierten en acertijos adecuados para un hechicero o un filósofo. La sección del **Capítulo Nueve *Magia en los Otros Mundos*** incluye sugerencias para los extraños efectos que genera un Reino de la Paradoja al alterar la realidad y cómo pueden afectar a las reglas habituales (ver pág. 483-485). Sin embargo, como línea general un Narrador podría decidir usar las siguientes tendencias para establecer cuál es la realidad dentro de un Reino de la Paradoja:

- Los Reinos de la Paradoja basados en *Cardinal* laten con la esencia de energía pura y sin filtros. Imposibles de describir con meras palabras, tales regiones se convierten en pruebas de resistencia frente a sensaciones y vitalidad abrumadoras.
- Los Reinos basados en *Correspondencia* tienen tendencia a distorsionar la perspectiva y las distancias. Resulta casi imposible determinar las relaciones espaciales en tales sitios: un objeto que parezca estar lejos podría estar lo suficientemente cerca como para tropezarse con él, mientras que alguien que parezca estar a tu lado en realidad podría estar muy lejos.
- Los Reinos de *Entropía* aceleran el deterioro hasta horribles extremos o conservan la calidad prístina de ilusiones generadas en CGI. La gente suele asociar la Entropía con la muerte, pero un reino basado en esos principios podría parecer extremadamente aleatorio o dolorosamente predestinado.
- Los Reinos de *Espíritu* son, en esencia, minúsculos Reinos Oníricos a los que se lanza y en los que se encierra al mago.
- Un Reino de *Fuerzas* blande las energías asociadas con esta Esfera. Abundan las tormentas, las sombras y la luz se mueven de forma caprichosa, la física de la Tierra funciona al revés (el agua fluye cuesta arriba o los objetos caen hacia *arriba* a menos que se sujeten). La Magia basada en Fuerzas causa una gran conmoción o tiene un efecto contrario al deseado.
- Los Reinos de *Materia* manipulan la solidez de las formas materiales y las convierten en un flujo interminable e impredecible de estados alterados. Los sólidos se tornan líquidos, los líquidos se condensan en sólidos y ambos se convierten en gases. Los colores y la masa se vuelven irrelevantes o tan estables que ninguna fuerza imaginable podría cambiarlos.
- Las Paradojas de *Mente* atrapan a un mago en su propia mente junto con sus peores miedos, recuerdos, confusiones y neurosis. El reino se convierte en una especie de ***Búsqueda*** (ver Capítulo Siete, pág. 367-369) basada en *evitar* la Magia en vez de avanzar en su conocimiento.
- Las Paradojas de *Tiempo* confrontan a sus visitantes con bucles temporales, sucesos repetitivos, flujos temporales dilatados, realidades de pantalla partida y escenarios propios de *Atrapado en el tiempo* en los que un mago debe repetir sus pecados anteriores o enfrentarse a una línea temporal en la que nunca existió, entre localizaciones y circunstancias que por lo demás resultan familiares.
- Los Reinos de la Paradoja basados en *Vida* presentan variaciones biológicas o interminables niveles de mutaciones y orígenes. Los seres vivos podrían generarse a sí mismos de la nada o disolverse en nuevas y asombrosas formas. El mismo mago podría convertirse en una caótica masa de carne con brazos adicionales que cambia constantemente de tamaño y forma o quedar incapacitado de algún otro modo en el interminable flujo de la vida.

En resumen, animamos a los Narradores a dejar libre su creatividad cuando se enfrenten a los Reinos de la Paradoja. Dicho esto, también les animamos a crearlos por adelantado y añadirlos a una historia cuando sea apropiado, en vez de tratar de improvisarlos. Los Reinos de la Paradoja funcionan mejor cuando encajan en el conjunto de la historia y de los personajes que incluye.

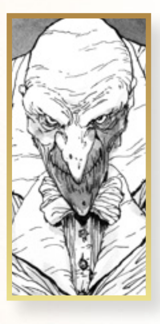
Incredulidad: El Factor Mierda

Quizás la forma más devastadora de Paradoja no sea la que derriba magos. En vez de eso, es la que degrada todo cuanto aprecian: las creaciones a las que dan forma con su Arte, las bestias que encarnan la maravilla, la magnífica tecnología que tanto se afanan en perfeccionar. La *Incredulidad* es el aplastante peso del Consenso que exprime la vida de los milagros y niega los productos de un mundo mejor.

Aunque los magos místicos sean los que más sienten los efectos de la Incredulidad, los Tecnócratas también los sufren. Después de todo, la Incredulidad es la causa de que los cuerpos rechacen los ciberimplantes, limita el vuelo de los aparatos más asombrosos y el disfrute completo de los ideales económicos. Ciertos Artesanos de la Voluntad se refieren a la Incredulidad como "*el Factor Mierda*", la idea de que las Masas no pueden aceptar algo a menos que sea una mierda. Cuando el Agente Smith de *Matrix* describió el mundo lleno de fallos gobernado por las máquinas, se refería a la Incredulidad. Por lo general, las personas normales no pueden aceptar una realidad llena de maravillas. Tiene que ser un desastre para que lo puedan aceptar como algo real. Por este motivo, los dragones, los clones y los HIT Marks deben camuflarse cuando aparecen en la realidad terrenal. De no ser así, morirían a causa de los efectos de la Incredulidad.

El Factor Mierda parece ser más poderoso en las ciudades… y podría ser la principal razón por la que el ideal de las ciudades sigue estrellándose y agostándose en la realidad de la decadencia urbana. Las zonas rurales y la naturaleza salvaje parecen estar menos lastrados y tener más potencial para las cosas maravillosas. Aun así, la Incredulidad sofoca las asombrosas maravillas de las leyendas pretéritas, disolviendo literalmente las cosas que "no pueden ser" poco después de que aparezcan. Quizás las Hebras Míticas puedan sustentar a algunas criaturas (vampiros, fantasmas y similares), pero los dragones y los alienígenas pronto desaparecen sin rastro. En última instancia, la Incredulidad es la desaprobación del *status quo* mortal: lo que no debería existir, no *puede* existir.

Parte V: Silencio



Los magos dependen de una mente clara para hacer lo que hacen. Aun así, en otro nivel de paradoja, viven también en un estado de locura metafísica en el que deciden negar la realidad que todos los demás aceptan. El Despertar es una especie de locura en la que alguien no puede seguir viendo ni aceptando lo que para la mayoría de gente pasa por ser la realidad. Y por eso, de vez en cuando, un mago pierde todo contacto con la realidad, adentrándose en un estado a menudo conocido como *Silencio*.

En esencia, se trata de un estado de disociación y desconexión. El Silencio deja a un mago a la deriva y apartado de toda realidad salvo la suya propia. En sus niveles inferiores, lleva a acciones irracionales y delirios momentáneos. En lo más alto, este Crepúsculo del Mago manifiesta dichos delirios de un modo que los demás pueden ver, o sitúa al mago en una prisión surgida de su propia mente. En el límite de esa desconexión, el mago se convierte en un Merodeador, ignorante del mundo que hay fuera de su cabeza.

Al igual que con la ***Resonancia*** (ver pág. 560-561), el Silencio a menudo depende de las acciones de un mago. Es más probable que un personaje terco e intolerante tienda a la *Negación*, mientras que un libertino lo hará hacia la *Locura* y un exaltado asesino lo hará hacia el *Morbo*. El Silencio suele verse como un único tipo de aflicción. Sin embargo, como se muestra en la sección ***Tipos de Silencio***, la locura metafísica se deriva de las elecciones realizadas estando cuerdo. Al igual que la Magia, el Silencio es una extensión del propio mago. Desde el punto de vista de la crónica, probablemente tu personaje reciba la crisis que se merezca.

Realidad de referencia

De todos modos, ¿qué *es* la locura según los estándares de un mago? Después de todo, cuando toda tu existencia se basa en negar y recrear la realidad que los demás dan por supuesta, ¿no estás loco por definición?

Sí y no... por eso el Silencio es tan peligroso para los Despertados.

Los psicólogos y los filósofos a menudo se refieren a una *realidad de referencia*. Esto es, el nivel de realidad que suele ser aceptable para un miembro de una sociedad. El Consenso, por ejemplo, propone una rígida realidad de referencia. Sin embargo, en torno a ésta, todos tienen un poco de margen: alguien puede creer en los ángeles, otra persona en los Antiguos Dioses y un tercero en nada en absoluto. Aun así, todos ellos aceptan una realidad de referencia en la cual los objetos caen, el Sol se alza por el este y determinadas temperaturas hacen que las cosas se hielen o hiervan.

Los magos usan sus creencias y prácticas para alterar la realidad de referencia, pero incluso entonces conservan su propio marco referencial. Un mago Hermético puede invocar a los ángeles para que causen un tifón, pero acepta que sus amigos son sus amigos, que su espada es una espada y que no hay una versión diminuta y gorda de sí mismo sentada sobre su hombro escupiendo canciones de Macc Lads a su oído. Sin embargo, si *empieza* a ver esa versión en miniatura y regordeta de sí mismo, a creer que sus amigos conspiran en su contra o a percibir su espada labrada con runas como una cantarina plancha de hacer gofres, entonces ese mago está empezando a volverse loco. Su realidad de referencia ha pasado a la *Dimensión Desconocida*.

Por mucho que se hable de la sabiduría loca, un mago inteligente mantiene vigilada su cordura. El poder de la flexibilidad conlleva el precio de la vigilancia. Todo practicante de las Artes místicas o Iluminadas tiene como responsabilidad el mundo en su conjunto: «no dejes que tus prácticas», reza el dicho, «supongan un problema para los demás». Esta cautela también explica por qué tantos magos se unen en grupos (los aliados pueden realizar controles de cordura) y por qué los magos solitarios acaban como un cencerro.

En términos narrativos y de juego, el Silencio tiene lugar cuando la perspectiva y la percepción normales de un mago sobre lo que es real y lo que no tienden a ser irracionales. Incluso según el estándar de su secta y su paradigma, la realidad de referencia se adentra en terrenos pantanosos. Según lo ven muchos místicos del mundo real, la locura es ese lugar en el que tu percepción y tu conducta te convierten en un peligro para ti mismo y para cualquiera a tu alrededor. Cada mago tiene una realidad de referencia distinta... y algunas de ellas son muy excéntricas. Aun así, cuando la excentricidad se torna delirante y potencialmente violenta, la mayoría de Despertados concuerda en que esa persona se está volviendo loca. Y para seres con el poder de moldear la Realidad la locura es algo terrible...

Narrar el Silencio

En términos de juego, es preferible gestionar un episodio de Silencio como un arco argumental dentro de una crónica en curso:

- El Narrador traza algunos planes, basados en la personalidad y las acciones concretas de un personaje, y decide cómo se manifestará este caso específico de Silencio.
- Mediante la selección de los tipos y síntomas de Silencio que se describen más adelante, se determinarán los efectos iniciales de la locura del Silencio.
- Cuando el personaje llegue a un punto determinado (digamos 10 puntos de Paradoja) o se enfrente a un desafío para su cordura (como, quizás, leer un libro blasfemo), el Narrador empieza a pasar notas al jugador en las que describe delirios o sugiere actos irracionales.
- En vez de las notas, o además de éstas, el Narrador puede empezar a introducir objetos o personajes extraños (los trasgos) en la historia, como si fueran una parte más de la narración.
- Si el jugador se resiste a la idea de que su mago se esté volviendo loco, el Narrador puede hacerle gastar puntos de Fuerza de Voluntad o realizar tiradas que pueden o no mantener a raya la locura.
- Y, por supuesto, si el mago gana más Paradoja, el Silencio se torna más profundo e irracional... quizás incluso llegando a retirar al mago del control del jugador si éste se niega a aceptar la locura o deja que llegue demasiado lejos.

A la mayoría de jugadores les divierte la oportunidad de volverse locos y seguramente tomarían un episodio de Silencio y lo llevarían



a extremos deliciosamente demenciales. Tan sólo recuerda que *la locura no es divertida*. No podemos subrayarlo lo suficiente. El Silencio debería ser una experiencia inquietante y potencialmente desastrosa. Y por eso sugerimos que la retirada del personaje, ya sea entrando en estado catatónico o convirtiéndose en Merodeador, sea una opción muy real siempre que un mago entre en Silencio. De otro modo, no habría incentivos reales para temer la locura o rehuir su influencia.

Efectos del Silencio

El comienzo de la locura puede ser gradual o repentino, dependiendo de las circunstancias de la persona afligida. Lo más habitual es que empiece con algunas anomalías en la percepción y la conducta, creciendo (o descendiendo) hacia una dislocación más profunda de la realidad que comparte el resto del mundo.

En términos de juego, el Silencio tiene seis niveles que empiezan con las pequeñas manías que cualquiera pudiera tener y luego progresan, o *re*gresan, a una peligrosa irracionalidad.

Caer en el Silencio

Por lo general, esta locura metafísica es el resultado de la acumulación de Paradoja. El mago se acostumbra tanto a su alejamiento de la realidad que empieza a perder su contacto con ella. Aun así, hay otras fuerzas que pueden inspirar una locura así:

- **Contragolpe de la Paradoja:** Los contragolpes fuertes de Paradoja (10 puntos o más) pueden llevar a un mago directamente al Silencio. El grado de locura depende del número de puntos de Paradoja descargados en el contragolpe (para más detalles, ver la ***tabla Niveles de Silencio***).

- **Trauma:** Una fuerte conmoción mental o psicológica puede sacudir la conexión de un personaje con la realidad. Un fracaso en una tirada de Mente (en Efectos de Rango 3 o superior); tortura prolongada o el Condicionamiento Social; experiencias que quiebran la cordura; pérdidas devastadoras; ataques enormes de la Esfera Mente (que lleven al personaje hasta Incapacitado o más allá); o daño cerebral físico (cinco niveles de Salud o más en la cabeza) son cosas que pueden causar el Silencio. En estos casos, superar una tirada de Fuerza de Voluntad (ataques psicológicos) o de Resistencia (daño físico) con una dificultad igual a la reserva actual de Paradoja del Personaje puede mantener a raya la locura **(ver también *Cosas que el hombre no debería conocer* en el Capítulo Nueve, pág. 407, y *Condicionamiento Social* y *Reprogramación* en este capítulo, pág. 605-607)**.

- **Resonancia o Sinergia (regla opcional):** Los magos que entren en contacto con los límites más alejados de la ***Resonancia*** o la ***Sinergia*** pueden acabar perdiendo su contacto con la realidad. En este caso, el Narrador podría solicitar una tirada de Areté, dificultad 8, cuando el jugador alcance cinco puntos en un Rasgo de Resonancia o Sinergia. Si la tirada tiene éxito, la excelencia del mago supera los efectos embriagadores de la Resonancia o la Sinergia; si no, sucumbe a tales fuerzas y entra en Silencio (para más detalles, ver ***Resonancia y Sinergia***, más adelante).

Niveles de Silencio

Nivel	Paradoja descargada	Delirio o disociación
1	1-3	Pequeñas excentricidades o delirios ocasionales; el mago empieza a manifestar un comportamiento extraño y una disociación menor con respecto a su realidad de referencia.
2	4-6	Los delirios y la desconexión se vuelven más severos; el mago percibe cosas que nadie más puede ver, empieza a negar las experiencias de los demás y a comportarse de forma irracional incluso para los estándares de los Despertados.
3	7-10	Los sentidos del mago se colapsan y causan ceguera (real o conceptual), vívidas alucinaciones y un comportamiento errático y quizás incluso peligroso. Pueden aparecer trasgos, haciendo manifiestos los delirios del mago de un modo que los demás puedan percibir.
4	11-15	El mago o bien queda atrapado en un paisaje mental de su creación, o bien se comporta de forma tan irracional que se convierte en un peligro para sí mismo y todos los que estén a su alrededor.
5	16-20	El mago o bien queda en una catatonia absoluta o bien asume muchas características de un Merodeador pero sin la inmunidad a la Paradoja.
6	21+	El mago se convierte en un Merodeador y pasa a ser un personaje del Narrador.

Tipos de Silencio

Nivel	Negación	Locura	Morbo
1	Terquedad, proyección menor.	Alucinaciones menores.	Atracción por la muerte y la decadencia.
2	Percepción selectiva, comportamiento hipócrita.	Delirios frecuentes, cambios de humor.	Fijación con la mortalidad.
3	Comportamiento irracional, ceguera literal por lo que se niega.	Alucinaciones alocadas, sobrecarga sensorial.	Sed de sangre y comportamiento macabro.
4	Fanatismo mortal.	Paisaje mental o trasgos constantes.	Sociopatía violenta.
5	Esclavo fanático.	Catatonia o demencia.	Asesino sádico.
6	Merodeador.	Merodeador.	Merodeador.

En estos tres casos, el nivel de Silencio dependerá de la reserva de Paradoja actual del personaje. Cuanto más paradójica sea su relación con la realidad, tanto más severo será su Silencio. Para los resultados concretos de esta desconexión, ver la ***tabla Niveles de Silencio***.

Niveles de Silencio

Cuanto más loco estés, de forma más alocada te comportas. En términos de juego, el Silencio va desde una aflicción menor (Nivel 1) a una locura completa (Nivel 5). En el límite extremo de la escala (Nivel 6), el personaje se vuelve loco de forma incurable y se convierte en uno de los Merodeadores, un converso permanente a la realidad en su cabeza (ver el **Capítulo Cinco**, ***Parte ?*!: Los Locos***).

Por las razones que hemos expuesto en el **Capítulo Cinco**, un personaje que se convierta en Merodeador debería estar muerto para el jugador y pasar a manos del Narrador como personaje secundario dentro de la crónica. Aunque el Narrador *puede* permitir a los personajes jugadores Merodeadores, éstos pueden arruinar fácilmente una partida.

Salir del Silencio

Un personaje que sea consciente del deterioro de su condición mental puede intentar deshacerse de los delirios o del comportamiento irracional. En términos de juego, esto implica gastar un punto de Fuerza de Voluntad, pasarse al menos un turno sin hacer *nada* salvo resistirse a los efectos del Silencio, y finalmente obtener tres éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad. Según las reglas habituales de **Mago**, la dificultad de esta tirada sería 7. Como regla *opcional*, el Narrador puede establecer la dificultad en el nivel de Silencio del personaje +5, haciendo que sea más difícil sobreponerse a los efectos de los niveles superiores de Silencio (por ejemplo, ignorar un Silencio de nivel 3 requeriría una dificultad de 8).

Con estos tres éxitos el mago puede imponer su voluntad a sus delirios durante la escena actual. Aunque la locura no desaparezca, conserva la mente clara y supera indemne el resto de la escena. En términos de juego, el jugador elimina un punto de Paradoja de la reserva del mago, lo que podría reducir el nivel de Silencio.

Aun así, esa tirada es todo o nada; el jugador *debe* obtener tres o más éxitos en una única tirada, no en una acción extendida. Uno o dos éxitos sólo logran que el delirio parezca más real y el fallo deja al mago igual que antes. Un fracaso hace que el delirio se manifieste en forma de ***Trasgo*** (ver más adelante). Sea como fuere, el punto de Fuerza de Voluntad se pierde.

¿Curar el Silencio? Algunas opciones dramáticas

Con mucho esfuerzo y Fuerza de Voluntad es posible que un mago fuerce su voluntad hasta recuperar la cordura. Hablando en términos prácticos, el jugador gasta puntos de Fuerza de Voluntad e interpreta el proceso de reafirmar la cordura de su personaje. Esto puede convertirse en un elemento dramático de la historia,

Tiradas de paisaje mental

Para más detalles, ver **pág. 559**.

Tarea intentada	Reserva de dados
Entrar meditando en un paisaje mental	Percepción + Meditación
Entrar meditando en una Heredad	Percepción + Heredad
Reducir el tiempo en un paisaje mental	Astucia + Enigmas o Percepción + Heredad
Comunicarse con el exterior	Fuerza de Voluntad

La dificultad para todas es nivel de Silencio +3.

sobre todo si el personaje se encuentra en medio de una crisis existencial o externa que le obligue a poner en orden sus cosas *deprisa* antes de que las circunstancias las empeoren aún más.

Los demás personajes pueden intentar ayudar a un mago a recuperarse del Silencio. Sin embargo, para hacerlo se requiere normalmente una poderosa interpretación, algunas tiradas sociales o basadas en Conocimientos y una tirada extendida en la que el personaje sanador emplea Cardinal 4 / Mente 4 para expulsar la Paradoja de la mente del afligido mago. Como guía general, supón que el sanador debe invertir su propia Quintaesencia para reemplazar cada punto de Paradoja de la reserva del mago afectado por el Silencio por dos o tres puntos de la Quintaesencia del propio sanador. Los detalles de tales esfuerzos quedan en manos de los jugadores y del Narrador. Sea como fuere, la cura *NO* debería ser sencilla. Después de todo, si arreglar un Silencio fuera fácil, ningún mago temería su locura... y aun así todos los magos sensatos la *temen*.

Tipos de Silencio

Aunque por lo general se considere un efecto secundario de la Paradoja, el Silencio es, en muchos sentidos, algo con entidad propia: un síntoma de la disociación con un Consenso ante el cual todo mago, independientemente de su afiliación, permanece vulnerable. Es la contrapartida del poder divino para rehacer la realidad, el lugar donde no existe ninguna realidad salvo la que tú percibes. Y pese a los viejos estereotipos (y a los viejos sistemas de juego) que muestran el Silencio como una balbuceante demencia o un catatónico retiro, los magos del nuevo milenio reconocen varios tipos de locura:

Negación

La Negación, conocida por error en **Mago Edición Revisada** como *Claridad* (no tiene nada de mente clara), deja fuera todo lo que el mago no quiera admitir. Este delirio, un mal común tanto entre Durmientes como Despertados, niega de forma categórica cosas, personas o circunstancias, que una persona rechaza aceptar. En esencia, si no crees en algo, entonces esto no puede existir.

La Negación tiene otra terrible característica: una persona (mago o no) en estado de negación a menudo recrea aquellas cosas que niega. El celoso amante engaña a su pareja, el que odia a los abusones acaba abusando de los demás, el fanático religioso asesina inocentes porque no eran lo bastante puros. «Lo que reprimes», reza el dicho, «es lo que expresas». El resultado es que un Traje Negro que niega la existencia de la brujería puede encontrarse practicándola como broma... o aún peor, sin percatarse siquiera de que lo que hace es brujería. (*"Eso es ridículo, TÚ eres el que está loco..."*). Este tipo de juegos de sombras no son tanto cuestión de hipocresía como de delirios: alguien realmente loco *no ve* qué está haciendo. Estos delirios ya son bastante malos cuando afligen a los Durmientes, pero con el apoyo del poder metafísico de un mago pueden tener un terrible efecto en el mundo de esa persona.

Un Silencio de Negación priva a un mago de percepciones claras. No verá las cosas que *están* ahí, mientras seguirá insistiendo en cosas que *no están*. Aunque a menudo se asocie con la Tecnocracia (quienes no usan Magia, oh, no, ¡destierra ese pensamiento!), este tipo de Silencio puede afectar a cualquier mago. Un Corista podría odiar a gente en nombre del amor, un Tejedor podría comandar demonios en nombre de Alá o un Akáshico podría convertirse en un armonioso monstruo. Cuando los tentadores Nefandos lanzan sus redes, les encanta inspirar Silencios de Negación... y, debido a que ésta bloquea todo lo que el mago no quiere ver, tales armas se convierten también en sus *escudos* más efectivos (*"No, aquí no hay Nefandos, ¡ni uno! Créeme, si los hubiera, lo sabría..."*).

Efectos de la Negación

- **Niveles 1-2:** En los niveles inferiores de la escala, la Negación se manifiesta como un obstinado rechazo a percibir cosas que son obvias para todos los demás. *No, NO hay ningún dragón en medio de la calle principal; no, el Islam NO es una religión real; no, la Magia NO existe, eso no es más que sinsentidos supersticiosos propagados por los Subversores de la Realidad y cuanto antes los eliminemos de la faz de la Tierra más felices seremos todos.*
- **Niveles 3-4:** A medida que aumenta la Negación, empieza a manifestarse como una ceguera o sordera literal al entorno o, lo que es peor, una ceguera / sordera a nada que no muestre una versión retorcida del mismo: *¿por qué me llamáis todos cerdo asqueroso?; no, nunca me dijiste que el Maestro Porthos hubiera muerto; yo OÍ cómo planeabais matarme y vender mi cuerpo a trozos.* Los delirios bloquean o pervierten la realidad que experimentan cuantos se encuentren alrededor del mago, y lo que en un principio eran manías molestas pueden devenir en algo aterrador y peligroso.
- **Niveles 5-6:** En los niveles más altos de Silencio, la Negación puede reformar el mundo en el entorno inmediato del mago. La gente podría quedarse sin voz junto a él, decir sin pensar cosas que nunca habrían pronunciado en voz alta por sí mismos o incluso desaparecer hasta que el mago abandone la habitación. Esto explica las extrañas alteraciones de la realidad que a menudo siguen a un ataque de los Merodeadores: discos duros borrados, vídeos y fotografías borrosas, gente que *jura* que no ha sucedido nada extraño, incluso mientras los camiones de bomberos se acercan al escenario de una destrucción masiva. Los delirios del mago se convierten en parte de la realidad local y son una externalización de su rechazo por aceptar ciertas cosas, de modo que éstas desaparecen de la realidad que lo rodea.

Locura

La Locura, la forma más infame y común de Silencio, cubre al mago que la sufre de cambios de humor y delirios. Esta percepción alucinatoria y estos comportamientos volátiles, a menudo asociados con los Merodeadores y otros Artesanos de la Voluntad claramente dementes, empiezan como pequeñas manías, pero acaban alcanzando proporciones que destrozan la cordura.

La Locura, a veces llamada *Demencia*, te convierte en prisionero de tu propia mente. Los sentidos te proporcionan percepciones erróneas; cosas y personas que *no están allí* parecen tan sólidas como tú; te asaltan arrebatos de emoción o calma en una montaña rusa emocional con resultados a menudo inapropiados (hacer bromas de pedos en un funeral, meterle mano a tu hijo adolescente en el paquete). Y a pesar de que el viejo mago chiflado pueda ser divertido en la teoría, el maníaco que tiene el poder de sacarte las entrañas sin siquiera saber lo que hace es algo realmente terrible.

Aunque pueda manifestarse de forma sutil (sonidos u olores sin un origen, extrañas fluctuaciones de color o proporción), la locura termina por tener consecuencias *poco* sutiles. El mago puede intentar mantener el control por un tiempo y quizás pueda incluso descartar o ignorar las manifestaciones iniciales de los delirios. Sin embargo, en cuanto las alucinaciones se tornan más fuertes o, aún peor, cuando empiezan a correr libres en forma de trasgos con voluntad propia, entonces es cuando el Silencio se vuelve demasiado poderoso como para ignorarlo. El propio mago podría incluso *creer* que está cuerdo, pero su versión de la cordura resulta bastante destrozada para todos los demás.

Efectos de la Locura

- **Niveles 1-2:** La Locura a menudo empieza como pequeñas ondas de irrealidad. *¿Ha sonado el teléfono? ¿Alguien me ha llamado? ¿Quién está fumando, si pensaba que estaba solo?* En muchos casos, los síntomas empiezan como una extensión de las herramientas y las prácticas del mago: *Setas gigantes, tío… eh, ¿cuándo DESAPARECERÁN? Mmmm… creía haber expulsado a ese fantasma…* Aparte de eso, la Locura puede establecerse como cambios de humor repentinos, obsesiones implacables, anhelos insaciables o monomanía hiperfocalizada. Y, debido a que tales cosas no son raras entre los Despertados, la Locura no hace sino empeorar a partir de ahí…

- **Nivel 3-4:** En el momento en que la Demencia se torna evidente, el mago ya ha iniciado su camino de descenso. Se afianzan las obsesiones, el comportamiento aberrante, las pasiones fácilmente desatadas y las alucinaciones vívidas. Se manifiestan objetos, impresiones o imágenes: grafitis, llamadas de teléfono imaginarias, arañas que flotan en medio de la nada… A nivel 3, sólo puede verlas el mago, pero a nivel 4 también empieza a hacerlo el resto de gente. Mientras tanto, el personaje afligido se comporta de forma errática al reaccionar a cosas que provienen de una percepción delirante de la realidad.

- **Nivel 5-6:** La Locura alcanza su nivel más temible: visiones enloquecidas, comportamiento violento, obsesiones peligrosas o catatonia absoluta. El mago puede sufrir un autismo metafísico, llegando a apartarse de su entorno incluso cuando está despierto. Cantará sinsentidos, se cagará encima y embrollará la realidad en su locura personal. En el nivel más alto, el mago o bien se desvincula de su realidad de referencia y entra en un paisaje mental o bien se convierte en un lunático enfervorecido con los poderes de un dios. Sea como fuere, se le puede considerar perdido para siempre.

Morbo

Derivado de la palabra latina *morbus* (enfermedad), el Morbo refleja una obsesión con la muerte, la corrupción y el dolor. El Archimago Voormas bien podría ser el ejemplo paradigmático de esta locura concreta. Empezando con unas tempranas obsesiones con la mortalidad y la decadencia, un Artesano de la Voluntad Morboso escora hacia los placeres sádicos y la destrucción definitiva. A pesar de que recibe el nombre de *Jhor* en **Mago Edición Revisada**, el Silencio de Morbo es una enfermedad del alma… no una Resonancia de la Muerte, sino una fascinación con el Olvido.

Podría decirse que todos los Nefandos sufren Morbo, pero esta misma acusación también recae sobre Tanatoicos, góticos y Trajes Negros. Al igual que con el resto de formas de Silencio, cualquier mago puede tornarse Morboso: el sacerdote obsesionado con la crucifixión, el amante sádico, el científico desalmado… Como forma de delirio, el Morbo guarda menos relación con la muerte que con las vísceras, la enfermedad y la tortura… y allí donde algunos se deleitan en emociones indirectas mediante el terror de *ficción*, el mago afectado por el Morbo se convierte en un instrumento de la crueldad en la vida real.

Junto con los delirios habituales del Silencio, los cuales en este caso incluyen la decadencia y el sufrimiento, un mago Morboso adquiere una palidez cadavérica y llagas de lepra. Sus pensamientos y sus acciones se centran en la mortalidad y, al contrario que el humor oscuro o sardónico de los Huecos, su humor a menudo es como si dijéramos mortalmente serio: de temperamento nihilista y cruel por definición. A medida que la locura avanza, se ve impelido a extremos insalubres. Llegado al punto en que se acerca al suicidio o al homicidio, un Artesano de la Voluntad Morboso se ha convertido ya en un avatar de la decadencia.

Efectos del Morbo

- **Niveles 1-2:** A pesar del estereotipo de los góticos Morbosos, el Silencio de Morbo a menudo se afinca en personas que *no* comparten una relación casual con la oscuridad. De hecho, lo más habitual es que afecte a quienes reprimen su lado oscuro y son ejemplos de virtud en su mente: el piadoso predicador, el altanero chamán, el valiente cazador de Subversores de la Realidad. Unos provocativos delirios lo llevan a estallidos de rabia y desesperación: *¿Por qué me traicionas? Me has roto el corazón. ¡Dios te ODIA!* Pronto, la violencia no sólo parece razonable, sino también necesaria. Y con estos estallidos de emociones oscuras y sutiles alucinaciones se abren las puertas hacia la locura…

- **Niveles 3-4:** A medida que se afianza el Morbo, el mago empieza a reflejar sus insanas obsesiones. Su comportamiento se vuelve insensible o deliberadamente cruel; sus pensamientos reflejan un odio y una violencia constantes; se enfurece, bulle o se sume en una fría reflexión. La ley de la jungla consume sus pensamientos… en los que se imagina, por supuesto, como el depredador definitivo. En algunos casos, podría tender hacia una fascinación por los excesos, la resolución y el terror parecida a la de Poe; podría dirigirse a los demás con una especie de alegría sardónica y la sonrisa brillante de *American Psycho*.

- **Niveles 5-6:** Llegados a este punto, el mago adquiere la apariencia de un lobo, el alma de un virus y la mente de un demonio puesto de polvo de ángel. Siendo sinceros, se trata de un personaje bien jodido, y el Narrador podría, por principio, hacerse cargo de él. Un mago en este nivel de Morbo es un

Pol Pot o un Dr. Mengele, pero con poderes inhumanos y la voluntad para usarlos de la forma más sádica posible. Si aún no se ha adentrado en la Placenta de los Nefandos es porque acumula una inmensa cantidad de negación o porque cree que él mismo podría convertirse en un dios oscuro. Los Merodeadores de este tipo son los peores de su especie, ciclones de la realidad que deberían ser destruidos nada más verlos.

Manifestaciones del Silencio

Los magos recrean la realidad para que ésta se acomode a sus deseos... por ello, cuando estos magos enloquecen, su magia afecta también la Realidad. Más allá de los cambios en el comportamiento y los delirios internos característicos del Silencio, las siguientes manifestaciones cambian el mundo en torno a un mago enloquecido y son el reflejo de usos a menudo inconscientes de la Magia.

Trasgos

Las mentes simples no son las únicas que sufren por los trasgos. Este término también hace referencia a las tenaces alucinaciones que toman forma y propósito a partir de la mente de un mago demente. Los trasgos, anclados en los miedos, conflictos y recuerdos de un Artesano de la Voluntad afligido, son la encarnación de todas las cosas que ese mago quisiera negar.

En términos de juego, un trasgo entra en acción cuando un jugador fracasa en una tirada para mantener a raya la locura o alcanza un nivel de Silencio en el que los delirios del personaje adquieren forma tangible. De hecho, un trasgo podría ser cualquier cosa: una mancha de pintura, un grito de dolor, un panfleto religioso que aparece en todos los libros que hay en los estantes del mago, la visión de un antiguo amante o enemigo, un programa de televisión que nadie más puede ver, una canción que se repite una y otra vez en su cabeza, un desconocido gritando tras la esquina, un coche que acelera hacia el mago en medio del tráfico... las posibilidades se limitan sólo a la historia de trasfondo del mago y a la imaginación del Narrador.

El típico trasgo dura un día por cada punto que tenga el mago causante en Areté, aunque algunos pueden durar incluso más. Si el trasgo se convierte en un personaje, éste adquiere niveles de Salud y habilidades equiparables a los Rasgos del propio mago. Muchos se manifiestan como *doppelgängers*: gemelos malvados (o quizás buenos) cuyas acciones avergüenzan al mago en cuestión. Otros se muestran como niños perdidos, periodistas comprometidos, parientes llorosos u otras personificaciones de la culpa o la irritación. Y a pesar de que el Narrador podría crear una manifestación por cada punto de Areté del mago, en realidad no hay límite al número de trasgos que podrían aparecer...

Alteración del entorno

Un Silencio realmente poderoso puede expandirse a partir de la mente del mago para alterar su entorno y los seres vivos próximos. Tal como ya hemos indicado antes en esta sección, las cosas pueden modificarse sin esfuerzo alguno por parte del mago: pueden manifestarse patrones climáticos, temblar el suelo, sonar música y la gente podrá quedar muda. Un grupo de gente podría convertirse, temporalmente, en zombis o pájaros. Podrían aparecer grupos de ratas, perros o bebés desnudos de la nada para perseguir al mago por la calle. Tales alteraciones sólo se producen cuando provienen de magos con mucho poder y una locura avanzada, pero cuando aparecen estas manifestaciones, pueden ser jodidamente extrañas.

En términos de juego, las alteraciones a gran escala son prerrogativa del Narrador. El jugador no tiene el control de tales cosas y las manifestaciones pueden retorcer la realidad tanto como quiera el mismo Narrador. En esencia, estas alteraciones se convierten en el efecto de doblegar la realidad que acompaña a los Merodeadores, tal como se describe en el **Capítulo Cinco, *Parte ?*!: Los Locos***. Si tu mago empieza a manifestar tales fenómenos forteanos, entonces está a medio camino de la tierra de los Merodeadores, montado en un tren a gran velocidad.

Paisajes mentales

Un paisaje mental, el polo opuesto a la alteración del entorno, lleva la conciencia del mago hacia su propio y pequeño mundo y entonces cierra la puerta tras de sí. Dentro de ese paisaje mental, el mago se abre camino a través de su locura y encuentra las claves que le permitirán resolver las Paradojas de su consciencia. Para el resto del mundo, el mago entra en el estado catatónico que da su nombre al Silencio. Para el mago, ese viaje se convierte en una Búsqueda que podría devolverle la cordura.

Paisajes mentales voluntarios e involuntarios

Dependiendo de la naturaleza del Silencio y de los esfuerzos del mago, un paisaje mental puede ser tanto voluntario como involuntario. Para uno voluntario, el mago medita hasta alcanzar un santuario mental en el que pueda resolver sus asuntos, probablemente mediante algunas tiradas con éxito de Percepción + Meditación (la dificultad es el nivel de Silencio +3). Si ese personaje tiene el Trasfondo ***Heredad***, podría ser capaz de retirarse a ese territorio mental con una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 9 **(para más detalles, ver el Capítulo Seis, pág. 314-315)**. Una vez se encuentre en ese entorno privado, el mago llevará a cabo una misión simbólica para recuperar su estabilidad.

En el caso de un paisaje mental *involuntario*, el mago acaba atrapado en un reino diseñado por el Narrador en el que lucha por recuperar su cordura. Sea como fuere, al salir de él su reserva de Paradoja está limpia, a menos que tenga Paradoja permanente que no pueda ser resuelta.

Paso del tiempo

Por lo general, los paisajes mentales del Silencio duran un día por cada punto de Paradoja en la reserva. Sin embargo, los paisajes mentales que conciernen a reservas de Paradoja superiores a 10 pueden llegar a durar una *semana* por cada punto y, a pesar de que algunas tiradas de Astucia + Enigmas o Percepción + Heredad (la dificultad es igual al nivel de Silencio +3) pueden acelerar el proceso hacia la cordura en un día por éxito obtenido, recomendamos interpretar este conflicto como una pequeña historia independiente.

Mensajes del interior y ayuda del exterior

Mientras esté dentro de un paisaje mental, un mago loco puede intentar contactar con el mundo más allá de su mente. Tres éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad (de nuevo, la dificultad es el nivel de Silencio +3) le permitirán enviar un mensaje claro, aunque con menos podrá enviar un mensaje embrollado a quienquiera que le esté escuchando.

Por otro lado, un amigo aventurero puede intentar acceder al paisaje mental y recuperar al mago perdido. Con algunos éxitos en un viaje onírico de Mente 3 o una proyección astral de Mente 4 / Mente 5, el aliado podría entrar en el paisaje mental de un Silencio si

Regla opcional: Resonancia y Sinergia

La Resonancia, el reflejo metafísico de las acciones de un mago, tiene un papel vital aunque ambiguo dentro de **Mago: La Ascensión**. En un principio, se definió como ecos metafísicos y basados en la historia, aunque al final acabó reflejando las acciones de un mago mediante las leyes físicas de la energía de la causalidad. Debido a las distintas consideraciones, a menudo en conflicto, que ha recibido a lo largo de la serie de **Mago**, **Mago 20** trata la Resonancia como una *regla opcional*. Y, a pesar de que una explicación completa de esta opción sería demasiado extensa como para encuadrarse en este capítulo o en este manual, incluiremos una breve descripción en las siguientes líneas.

Algunos manuales de **Mago** usaban una definición muy distinta para la Resonancia. En éstos, la Resonancia era un tipo de energía que vinculaba al mago con los principios cósmicos. Aunque esta definición sea, en esencia, la otra cara de la misma moneda, una conexión con las energías universales debería llamarse, más adecuadamente, *Sinergia*. Tu grupo de **Mago** puede decidir usar tanto la Resonancia como la Sinergia para reflejar fenómenos distintos: la Resonancia como un eco de las acciones de un mago hacia el exterior y la Sinergia como un reflejo de las fuerzas cósmicas hacia el interior del mago. Ambas energías siguen las mismas reglas, pero originadas en puntos opuestos y con un resultado también opuesto. Dependiendo de las preferencias que tenga un grupo, en tus partidas podrías usar sólo la Resonancia (o la Sinergia), ambas o ninguna.

¿Qué es la Resonancia?

En esencia, la Resonancia proporciona un residuo energético que proviene de los efectos de un mago sobre la realidad. Cuanto mayores sean estos efectos, más poderosa será la Resonancia. Un mago sutil y moderado que pase por la vida sin muchas estridencias no genera demasiada Resonancia, mientras que una estridente reina del drama con gusto por los hechizos vulgares se convierte en una fábrica ambulante de Resonancia.

En términos narrativos, la Resonancia da forma a la energía dentro y en torno a un mago. Su personalidad la genera, sus hechizos la reflejan, su aura late con ella y su hogar resuena con ella. En los niveles bajos, tales energías son difíciles de detectar, pero en los más elevados son prácticamente imposibles de pasar por alto.

En términos de juego, la Resonancia toma una descripción de una palabra (la *marca*), se mide de uno a cinco puntos (el *grado*), afecta a la historia (las *manifestaciones*) y sigue una de las cuatro categorías (los *sabores*) que reflejan el tipo de energía implicada. Esta marca condiciona los Efectos y la Quintaesencia del mago, da color o forma a su aura, influye en las Habilidades o Trasfondos que pueda poseer e inspira el tipo de Búsquedas, Silencios y contragolpes de la Paradoja que deberá soportar.

Ejemplos de marcas

Afectuosa	Calmante	Graciosa	Rígida
Atormentada	Decadente	Parasitaria	Salvaje
Belicosa	Furiosa	Pesimista	Seductora

Grados de Resonancia y Sinergia

Nivel	Grado	Expresiones
0	Indetectable	Ninguna.
1	Leve	Marca difusa.
2	Sutil	Sabor perceptible.
3	Evidente	Manifestaciones extrañas.
4	Fuerte	Ecos obvios.
5	Abrumador	Energías inequívocas.

Manifestaciones de Resonancia y Sinergia

X	Indetectable: Sin marca discernible. No tiene bonificadores.
•	Leve: Pequeñas trazas (pequeñas alteraciones, sentimientos difusos).
••	Sutil: Características menores pero distintivas (peculiaridades del entorno, regusto de las energías).
•••	Evidente: Signos perceptibles (extrañezas en el entorno, sabor distintivo).
••••	Fuerte: Energías obvias (fenómenos extraños, energías potentes).
•••••	Abrumador: Marca reconocible (fenómenos personalizados e identificables que afectan al entorno, las acciones, las personas y los lugares).

Regla opcional: Resonancia y Sinergia (continuación)

Sabores de la Resonancia

Devoto	Reflejo de la dedicación a una causa, creencia, sociedad o ética.
Elemental	Reflejo de la afinidad por criaturas, espíritus o fuerzas de la naturaleza.
Estabilizador	Reflejo de calma, estructura, control e integridad.
Temperamental	Reflejo del estado emocional predominante.

Sabores de la Sinergia

Dinámico	Afinidad por energías activas, vibrantes, caóticas.
Entrópico	Afinidad por energías destructivas, aleatorias, desintegradoras.
Estático	Afinidad por energías estables, controladoras, preservadoras.

Un Narrador puede decidir conservar la Resonancia como herramienta narrativa y de interpretación; de este modo, no hay reglas vinculadas a la Resonancia, sino que hace acto de presencia a lo largo de la crónica bajo la forma de varios efectos especiales. En los niveles más altos, podría manifestarse como el ***Defecto Ecos*** **(ver Apéndice II, pág. 646-647)**, enviando extrañas alteraciones al mundo que rodea al mago. Los niveles inferiores de Resonancia tienen un efecto muy reducido, pero los más altos pueden revelar muchas cosas sobre un mago determinado.

Por otro lado, el Narrador puede decidir que la Resonancia (y quizás también la Sinergia) sean Rasgos por derecho propio, con efectos considerables en las partidas y los personajes. En este caso, un personaje empieza sólo con un punto en el Rasgo Resonancia y obtiene más puntos con la interpretación y los sucesos de la crónica. Las reglas completas para esta opción se pueden encontrar en **El Libro de los Secretos**, un repositorio de saber arcano para **Mago: Edición 20º Aniversario**.

el Narrador lo permite. Sin embargo, una vez allí, este amigo se vuelve vulnerable al paisaje mental y a todos los terrores que pueda encontrar.

Los personajes heridos en el paisaje mental de un Silencio sufren daño contundente; si ese daño mata a alguien, entonces esa persona podría morir en el mundo real o entrar en coma, a discreción del Narrador. Tal como hemos dicho antes, un paisaje mental se convierte en una Búsqueda mediante la cual el Artesano de la Voluntad demente (y quizás también sus compañeros) debe encontrar el camino de vuelta a la cordura. Y, al igual que cualquier otra Búsqueda, es un viaje que no debiera estar marcado sólo por los dados (para consejos sobre las Búsquedas, ver el **Capítulo Siete**).

Sabiduría desde la locura

Hay una razón por la que la gente habla de sabiduría loca: pese a que la locura sea una peligro para todos los implicados, alguien que se las apañe para desentrañar esa locura puede emerger con una mayor comprensión de la vida, la Magia y el universo.

En términos narrativos, un personaje que salga de un Silencio con su cordura intacta puede dar solución a algunos problemas; cambiar su Conducta o incluso su Naturaleza; obtener puntos (*sólo a discreción del Narrador*) en algunos Rasgos como Consciencia, Cosmología, Enigmas u Ocultismo; y eliminar toda la Paradoja de su reserva, salvo los que se hayan vuelto permanentes.

Por supuesto, es posible que un Silencio *nunca* quede resuelto del todo: Porthos Fitz-Empress se enfrentó a su propio Silencio en los últimos momentos de su vida y esa locura destruyó Doissetep hasta sus cimientos en la saga del Guerrero de la Ascensión. Los Merodeadores pierden a las personas que fueron en la locura que ahora abrazan. Y así el Silencio puede desempeñar un importante papel en tu saga... a medida que da forma y quizás transforma la crónica mediante una locura solitaria, aunque en *expansión*.

Parte VI: Ejemplos de juego



Reglas, reglas, reglas... tantas *reglas*. ¿Cómo se desarrollan cuando los dados caen sobre la mesa? Los siguientes ejemplos deberían darte algunas ideas sobre aplicaciones prácticas de los sistemas descritos anteriormente y sobre el modo en que se mezclan con la narración y la interpretación a lo largo de tu crónica.

Efecto místico coincidente

Una hambrienta Jinx quiere obtener algo de comida. Para mendigar en la calle, coloca su cartel y decide mejorar sus probabilidades con algo de Magia. A tal fin, saca sus naipes y empieza a repartirlos siguiendo patrones en apariencia aleatorios mientras susurra una plegaria a su diosa, Riesgo. Para todos los demás, Jinx no es más que una extraña chica de la calle que juega al solitario mientras habla sola. Sin embargo, la jugadora de Jinx, Camille, sabe perfectamente qué hace.

—Estoy lanzando la posibilidad —dice—, de que alguien invite a Jinx a comer o le dé bastante dinero como para comprar una comida o dos. —Mientras baraja y reparte las cartas, Jinx no deja de mirar a los transeúntes con ojos de cachorro abandonado—. Entropía 2 para manipular la probabilidad —dice Camille— más Vida 2 para detectar



viandantes hambrientos que estarían dispuestos a ayudar a que una chica linda consiga algo de comer y Espíritu 1 para leer auras y ver quién estaría más dispuesto a auxiliarla sin esperar nada a cambio.

Para usar Entropía 2 / Vida 2 / Espíritu 1, Camille lanza los dos dados de la Areté de Jinx. Sus naipes personalizados cuentan como instrumento (–1 a la dificultad) y el Efecto es coincidente debido a que no hace nada obvio que desafíe la realidad o que tenga la apariencia de Magia. La dificultad de la tirada tiene, pues, una base de 5 (Esfera más alta +3), –1 por las cartas, lo que hace un total de 4. Camille lanza los dados y obtiene un éxito.

Dentro de la historia, Jinx ve una chica de universidad no mucho mayor que ella misma. Lleva vaqueros de los que se compran ya deshilachados, una sudadera de la Washington State y un aura azul verdosa que sugiere confianza y generosidad, teñida con un poco de hambre. El hechizo de Jinx inclina las probabilidades a su favor, la chica mira hacia ella y sonríe.

—Eh —dice mientras le ofrece la mano—, yo también tengo algo de hambre. ¿Quieres ir a tomar algo? Yo invito…

Habilidades para potenciar un Efecto

Digamos que el intento de Jinx *no* tiene éxito. Camille ya ha lanzado los dados un par de veces y la gente sigue pasando de largo porque no ha obtenido ningún éxito.

—De acuerdo —dice Camille—, Jinx se pone en serio con el hechizo.

A nivel de reglas, Camille tira el Carisma 4 de Jinx más su Etiqueta 1, con un total de cinco dados de reserva. A nivel narrativo, Jinx se enzarza en un discurso más o menos así:

—Escoge una carta, cualquier carta, ¡y el primero en sacar la jota de diamantes se va de almuerzo con una hermosa chica!

Debido a que es una interpretación algo presuntuosa, el Narrador permite que Camille use su Especialidad ¡Atrévete! para que cualquier 10 cuente como dos éxitos. La dificultad queda establecida en 7 (una desconocida que intenta convencer a la gente para que le compre comida) y Camille obtiene dos éxitos.

Estos éxitos, a su vez, reducen la dificultad de Camille para la tirada de lanzamiento del Efecto en –2. Con una dificultad total de 3 (4 –2 = 2, pero la dificultad mínima es 3), Jinx no tarda en conseguir algo de comer.

Efecto Tecnomágico

El Dr. Hans von Roth deja que lo siga la policía en una persecución inútil. Riendo tras el volante de su Aston Martin Vanquish remodelado (con su chasis color cobre plateado convertido en un borrón a simple vista), pone la séptima marcha y activa el Motor de Curvatura Transtemporal…

Mientras tanto, en la mesa de juego, Paul reúne los cinco dados que necesita para tirar un Efecto con los extraordinarios 5 puntos de Areté del Dr. von Roth. Debido a que el Efecto (Correspondencia 4 / Tiempo 3 / Fuerzas 2 / Materia 2) se enfoca mediante un deportivo con el motor sobrealimentado el Narrador decide que la huida a alta velocidad es coincidente:

—*APENAS* coincidente, pero lo permitiré por esta vez.

Las Esferas implicadas son: Correspondencia para mover el coche de un lugar a otro eludiendo los espacios intermedios para evitar chocar contra otros vehículos, Tiempo para acelerar el coche

más allá de sus capacidades normales, Fuerzas para manipular las energías gravitacionales implicadas y Materia para evitar que el coche acabe despedazado a causa de unas tensiones que no está diseñado para soportar. Debido a que el Dr. von Roth ha incorporado esas capacidades al vehículo, éste funciona como un instrumento único y personalizado y, debido a que sólo funciona para el Dr. van Roth, el coche es un instrumento de foco, y no una Maravilla.

Entonces Paul lanza los dados. La dificultad base es 7 (coincidente = Esfera más alta +3), reducida en –2 por el uso de un instrumento único y personalizado. Paul además le añade un punto de Quintaesencia ("*combustible especial*"), por lo que la dificultad se reduce a 4. Tira cinco dados y obtiene tres éxitos…

Unos segundos después, los policías se quedan sacudiendo la cabeza, imaginando qué tipo de coche puede desaparecer de la vista justo frente a sus ojos…

Efecto de daño dirigido

Bruce Foster suspira, apunta y dispara. El proyectil de una Magnum del calibre .44 penetra en el rabioso hombre bestia que ha estado causando estragos en el complejo de oficinas. El monstruo se burla:

—¿Balas? Qué patético.

Y entonces aúlla al darse cuenta que la munición especial de la Tecnocracia en la pistola de Bruce, combinada con su puntería Iluminada, tiene consecuencias inesperadas y mortales.

—Gracias a nuestra munición especial —dice el jugador de Bruce, Bill—, hago uso de la pistola para lanzar un Efecto coincidente a ese licántropo bastardo: Fuerzas 2 para velocidad y daño y Cardinal 2 para proporcionar energía a mis balas y que éstas causen daño agravado.

Dado que es un Efecto coincidente, la dificultad es 5 (2 +3 = 5). Bill tira la Iluminación 4 de Bruce para generar el Efecto deseado. Los cuatro dados caen sobre la mesa y proporcionan dos éxitos.

Para determinar si su disparo alcanza el objetivo o no, Bill lanza la Destreza + Armas de Fuego de Bruce. Tres éxitos. La pistola puede realizar hasta tres disparos por turno, pero debido a que un jugador sólo puede hacer una tirada de Areté / Iluminación por turno, el resultado del Efecto se aplica al daño resultante de los tres disparos.

Tras consultar la ***tabla Daño o duración base***, Bill se da cuenta de que con sus dos éxitos, más el éxito adicional por la Esfera Fuerzas, causa seis niveles de Salud de daño. Gracias al daño mejorado con Cardinal 2, el arrogante Lupino, que pensaba que podría librarse sin problemas de ese disparo, de repente recibe seis niveles de Salud de daño *agravado* en un ataque. Sí, el hombre lobo puede intentar absorber ese daño, pero aun así, ¿seis agravados en un solo turno? Esa mierda va a *doler*. De repente Wolfie ya no está tan jocoso como hace unos momentos…

Ritual con tirada extendida

Nix decide proteger su casa, resguardándola de observadores externos y preparando alarmas silenciosas en caso de que alguien entrara por la fuerza. Tras juntar una serie de velas negras, un pincel, las hierbas adecuadas y un cuenco con su propia sangre, Nix inicia el largo proceso de encender las velas, quemar las hierbas, pintar las esquinas con sangre, escribir glifos de Magia del caos con tiza sobre varias superficies y murmurar invocaciones de seguridad y amenazas mientras va de una habitación a otra con la sangre, una campana y una vela.

El jugador de Nix, Koe, describe las Esferas que serían necesarias: Correspondencia 2 para volver el espacio más denso contra la observación a larga distancia, Materia 2 para vincular el Efecto a los materiales de ese lugar, Mente 2 para emitir un impulso sutil y constante para que cualquiera que se acerque al lugar se *vaya* y un componente añadido de Correspondencia 2 / Mente 2 que enviará a Nix una alarma mental si alguien accede al lugar. Teniendo en cuenta que Nix intenta afectar un área amplia, reducir los éxitos de un posible intruso y hacerlo de modo más o menos permanente, el Narrador de Koe consulta la sección ***Rito, ceremonia y gran trabajo*** y entonces determina que Koe requiere siete éxitos (en términos de rituales, una *ceremonia*) para lograr el Efecto deseado.

Gracias a su naturaleza sutil, el Efecto de protección es coincidente, pero si esas protecciones fueran a estallar en llamas o resultar obvias de algún otro modo el Efecto sería vulgar. La dificultad de base es sólo 5 (Esfera 2 +3 para Magia coincidente) y Koe invierte dos puntos de Quintaesencia (en la forma de la sangre de Nix). Aun así, Nix tiene sólo tres puntos de Areté, por lo que le llevará algunas tiradas completar el ritual.

En la historia, Nix va de una habitación a otra, cantando, pintando y tocando la campana. En la mesa de juego, Koe lanza tres dados y obtiene un éxito en la primera hora, dos en la segunda y uno más en la tercera. Nix tiene cuatro puntos de Resistencia, por lo que Koe tira los dados una cuarta vez para reflejar esa cuarta hora de trabajo. Esta vez, sin embargo, obtiene un fallo (ningún éxito). Esta tarde los dados no están de parte de Koe. Nix decide tomarse un respiro y acabar tras un breve descanso.

Tras ese corto receso Nix retoma el ritual. La siguiente tirada le proporciona dos éxitos para un total de seis éxitos. Necesita sólo un éxito más. En la última hora obtiene dos éxitos, lo que le proporciona un total de ocho para la ceremonia. Ahora, tras seis horas y un descanso en medio, el ritual protege el hogar de Nix, restando ocho éxitos a cualquiera que intente espiarlo mediante Correspondencia, emitiendo un impulso bastante potente para que los posibles intrusos se *VAYAN* y enviando la alarma mental deseada a Nix a través de una distancia considerable. Sin duda requirió esfuerzo, pero las protecciones serán básicamente permanentes hasta que Nix las desactive y se prepara para dormir al despuntar el día, segura de que las protecciones aguantarán…

Opción de división de éxitos

A lo largo de las últimas semanas, Malcolm Jamal Leonard ha acumulado bastante basura sobre personajes públicos. Con ella podría desmontar su credibilidad, minar su influencia, alejar a sus patrocinadores y retirarlos del gran juego del poder político. Sin embargo, esa basura debe ser revelada del modo adecuado. Entregarla a las autoridades competentes no serviría de nada. No, sus objetivos deben deshonrarse a sí mismos. *Moyo kizungu* ("hablar desde el corazón") es un antiguo hechizo de honestidad. Mediante la combinación de datos de origen tecnológico con un antiguo ritual, Malcolm prepara un espectáculo público de desgracia autoinfligida.

En la mesa de juego Steve expone su plan:

—Con mis nuevos niveles en la Esfera Correspondencia crearé un hechizo de Mente / Entropía / Correspondencia que hará que los objetivos revelen aquello que *menos* quieren que sea divulgado.

Debido a que el hechizo a larga distancia está limitado por los dos puntos de Correspondencia (en vez de los tres puntos que tiene en Mente), el Efecto que busca Steve se basa en un hechizo de

Correspondencia 2 / Mente 2 / Entropía 1 que envía un impulso para contar la verdad a los objetivos de Malcolm de tal modo que éstos lo canten todo en el momento menos oportuno posible.

[En términos de juego, Correspondencia establece las conexiones, Mente envía el impulso y Entropía se aprovecha de los puntos débiles psicológicos de los hombres y mujeres en cuestión.]

Al igual que en el ejemplo anterior, este Efecto requiere un ritual con un buen número de éxitos para alcanzar a todos los objetivos. Haciendo uso de las **tablas** de ***Tareas de Magia*** y de la ***regla opcional de división de éxitos***, Steve y su Narrador establecen los éxitos de base en cuatro (influir en la mente de alguien); seleccionan seis objetivos (para un total de seis éxitos adicionales más); establecen una duración de una historia para el Efecto (tres éxitos más) para que los objetivos difundan sus secretos a lo largo de un período de tiempo; y finalmente determinan (mediante el uso de la ***tabla Alcance de la Esfera Correspondencia***) que se necesitarán cinco éxitos más (localización descrita) para alcanzar a los objetivos a partir de la información que Malcolm ha recogido. Por suerte, se trata de un Efecto coincidente, pues nadie verá a Malcolm realizar el ritual y todos saben que los personajes públicos dicen estupideces cuando les plantas en la cara una cámara y un micrófono. Así pues, el ritual de Malcolm requiere 17 éxitos (un gran trabajo, de acuerdo con el epígrafe ***Rito, ceremonia y gran trabajo***) con una dificultad base de 5. Las herramientas y el tiempo pueden reducir esta dificultad a 3, pero sigue siendo un ritual de considerable envergadura.

El proceso es agotador. Malcolm necesita hacer varios descansos y Steve tiene que hacer muchas tiradas de dados. Por suerte no fracasa en ninguna de ellas y al cabo de pocos días la prensa e Internet están agitadas con los ataques de diarrea verbal que han acabado con varios comentaristas y políticos. En su ático, Malcolm sonríe al ver el resultado de un trabajo bien hecho.

Efecto de Magia vulgar / Gastar Quintaesencia y Fuerza de Voluntad

¡No hay tiempo para sutilezas! Cuando Aria ve que dos mamones están golpeando con un bate a un chico hasta casi matarlo, recurre a su comprensión de los flujos temporales. Tras concentrarse unos segundos, parpadea rápidamente mientras el bate se alza y se precipita para golpear las costillas y los brazos de la víctima. Inspira profundamente, se concentra en el hedor de la basura, el fuerte olor de la sangre, el asfalto lleno de añicos de cristales bajo sus pies descalzos y el ruido sordo de los impactos de la madera contra músculo, piel y hueso, el milagroso arco de dolor y mortalidad en esta fría noche de ciudad.

En la mesa de juego, Cedar toma seis dados para representar la Areté 6 de Aria.

—Centrándose en su afinidad por los sentidos, los lugares y el tiempo —dice Cedar—, Aria detendrá a estos bastardos, agarrará al chico y lo sacará de allí.

Eso es un buen reto. El Efecto sería extremadamente vulgar (¡y además con testigos Durmientes!). Al consultar la ***tabla Tareas de la Magia de Tiempo***, Cedar descubre que necesita al menos cinco éxitos para crear una burbuja de tiempo alrededor de los tres hombres. Debido a que el Efecto requiere Tiempo 4, la dificultad sería 9 (Tiempo 4 + 5 para *Efecto vulgar con testigos*). ¿Seis dados, cinco éxitos y dificultad 9? Las probabilidades son muy malas.

—No puedo quedarme quieta y no hacer *nada* —dice Cedar—. Añadiré también tres puntos de Quintaesencia. —Gracias a que el Avatar de Aria es de 5, es algo fácil de hacer. Esto reduce la dificultad de 9 a 6. Cedar gasta también un punto de Fuerza de Voluntad, lo que le proporciona a Aria un éxito automático. Ahora sólo necesita obtener cuatro éxitos a dificultad 6. Sigue siendo complicado con sólo seis dados, pero posible...

Paradoja: Éxito, fallo, fracaso y contragolpe

Cedar lanza los dados para el Efecto *vulgar con testigos* de Aria.

- **Éxito:** Los dados vuelan. ¡Cinco éxitos, más el automático de Fuerza de Voluntad! En la historia, Aria alza sus manos y el tiempo se detiene. Los hombres con los bates se quedan congelados en el sitio, al igual que la víctima. Aria se precipita hacia ésta, la agarra y la saca de en medio.

  —¿Siguen congelados? —pregunta Cedar al Narrador.

  —Has obtenido seis éxitos y necesitabas sólo cinco, así que esos chicos se quedarán congelados... —El Narrador consulta la ***tabla Regla opcional de división de éxitos***—... durante el resto de la Escena porque has obtenido un éxito más de los necesarios para lograr el Efecto.

  Tras echar un vistazo para asegurarse de que nadie más los mira, Aria toma el bate de las manos de uno de los asaltantes, golpea a ambos con él como si no hubiera un mañana y se lleva a la víctima aún congelada.

  Sin embargo, esa victoria tenía un precio. Incluso a pesar de haber tenido éxito, Aria obtiene un punto de Paradoja (el grupo de Cedar no usa las reglas de la metatrama de la Venganza. Si jugaran en el mundo post-Venganza de **Mago**, entonces habría obtenido *cinco* puntos de Paradoja: un punto + un punto por cada nivel en la Esfera más alta).

- **Fallo:** Los dados vuelan, pero Cedar obtiene sólo tres éxitos, no cuatro. Las energías temporales se agitan, pero no sucede nada. Uno de los atacantes alza la vista y mira a Aria tras ellos.

  —¡EH! —grita, señalando a la maga. El otro hombre también se da la vuelta. Algunas noches no vale la pena ser un buen samaritano...

- **Fracaso:** Los dados vuelan. No obtiene ningún éxito, pero sí dos unos. *¡Fracaso!* Las energías temporales hierven, se enroscan y entonces se quiebran en un estallido de dolor paralizante.

  —Oh, *mierda* —dice Cedar cuando Aria obtiene 10 puntos de Paradoja (dos puntos + dos puntos por nivel en la Esfera más alta).

  —Bien, Cedar. ¿Cuántos puntos de Paradoja tenía ya Aria? —pregunta el Narrador.

  —Hmmmm... —responde Cedar, mirando la hoja de personaje—. Mierda. Seis.

  —¿Eso son en total *dieciséis* puntos de Paradoja? —El Narrador sacude la cabeza—. Probablemente, esto se ponga feo...

Contragolpe de Paradoja

El Narrador toma dieciséis dados, uno por cada punto de la reserva de Paradoja de Aria. Los tira contra una dificultad de 6 y obtiene diez éxitos. Tras consultar la ***tabla Contragolpes de la Paradoja*** narra el destino de Aria:

—El dolor paraliza todos tus músculos. Aria grita en cuanto una cascada de tiempo y posibilidades sacude todo su cuerpo y su mente. Durante lo que parece una eternidad se desliza hacia el suelo, cayendo bajo el negro velo de la inconsciencia. Borra diez puntos de Paradoja y… —Lanza los dados.— ¡Ay! Siete niveles de daño.

—¿Contundente o letal?

—Hmmm… —el Narrador consulta la ***tabla Tirada de contragolpes de Paradoja***— contundente.

Cedar suspira.

—Eso podría *matarme*.

—Quizás no —dice el Narrador, mientras escoge otra opción.

—¿Entonces ahora qué pasa?

—*Ésa* —dice el Narrador—, *es* la cuestión, ¿verdad?

A partir de este punto, el Narrador tiene la palabra. ¿Acabará Aria estallando en pedazos? ¿Succionada hacia un Reino de la Paradoja? ¿Siendo visitada por el Viejo Arrugas, el guardián del tiempo? Cedar no tiene ni idea, motivo por el cual no suele ser sensato jugar alegremente con las titánicas fuerzas del espacio y el tiempo. Incluso cuando tienes el poder de hacerlo las cosas pueden salir muy *mal*…

Silencio

Le pasa incluso a los mejores magos. Y cuando has vivido varios siglos, como Jodi Blake, entonces no te será ajeno un Silencio no-del-todo-tranquilo. Blake ha pasado por la Negación, la Locura y el Morbo a lo largo de su camino por la Tierra. Esta vez sufre Negación… desconocedora incluso de que es maga, no digamos ya uno de los infames Nefandos. ¿Cómo llegó siquiera *aquí* y qué pasa ahora que *está*?

En términos de juego, Jim, el jugador de Jodi, había acumulado Paradoja. En vez de descargar un martillazo, el Narrador decidió animar la crónica dándole a Jodi un tipo especial de locura. Para un Maestro Nefando, la *inocencia* es demencia. Y así, cuando un poco de Magia vulgar envía la rueda de Paradoja de Jodi más allá de 10, el Narrador empieza su campaña de Silencio.

—Jodi —dice el Narrador—, cuando te levantas a la mañana siguiente, te encuentras en una bonita habitación, el Sol se derrama por las ondeantes cortinas blancas. Tu pijama rosa tiene pequeñas caras sonrientes y puedes oler las torrijas que hace tu madre en el piso de abajo. Es un día maravilloso para estar vivo.

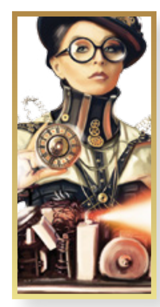
—Hmmm… —dice Jim—. *¿Pero QUÉ?*

En términos de juego, los nuevos 13 puntos de Paradoja de Jodi la han llevado a un paisaje mental de nivel 4 de Negación. A pesar de que la hechicera Nefanda esté en realidad desnuda en su dormitorio negro y rojo ricamente decorado poco después del ocaso, su reciente Silencio se resiste a su verdadera identidad. Hasta donde ella puede decir, Jodi es ahora una inocente chica de 12 años en una resplandeciente mañana de sábado.

Parece ser que el Narrador llevaba planeando esto algún tiempo. Ha escogido un nombre y una personalidad para la madre de Jodi (por una cruel jugarreta de la memoria, es una versión del siglo XXI de la madre real de Jodi, del medioevo francés, muerta desde hace *muchísimo* tiempo) y tiene una descripción detallada de la nueva vida de Jodi. Mientras tanto, las amistades mágicas de Jodi poco a poco se dan cuenta de que la srta. Blake no es ella misma… que de hecho se ha alejado del hermoso monstruo que normalmente es y se ha adentrado en un engaño en el que es una chica adolescente sin recuerdo ni conocimiento de que existen cosas como la Magia.

¿Se desprenderá Jim de los efectos del Silencio mediante el gasto de puntos de Fuerza de Voluntad y una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 9? Por ahora, Jim parece estar satisfecho con el paisaje mental y ver a dónde conduce. Para una maga como Jodi Blake, sin embargo, la inocencia nunca puede durar mucho…

Parte VII: Foco y las Artes



La creencia es lo que hace al mago. Creer en algo (en dioses, la ciencia, los espíritus, el lugar de uno mismo en el universo o quizás incluso la mera convicción de que la propia Voluntad basta para mover el mundo) es esencial si quieres cambiar la realidad. Quienes carecen de fe no pueden usar la Magia Verdadera, pues tales Artes y Ciencias dependen de las creencias. Éstas proporcionan el núcleo del *foco*: la lente a través de la cual un mago hace lo que hace.

Los **Capítulos Uno**, **Dos** y **Seis** ya han tratado la importancia del foco y de los tres elementos (*paradigma*, *práctica* e *instrumentos*) que lo constituyen. En las ediciones anteriores de **Mago**, este término se había usado para describir las herramientas con las que un mago trabaja. La *práctica* se llamaba entonces *estilo* y el paradigma simplemente quedaba a criterio del jugador para que éste lo determinara. Sin embargo, en realidad estos tres aspectos están conectados. Después de todo, las herramientas son meras extensiones de la práctica y ésta deriva de las creencias. La creencia *inspira*, la práctica *dirige* y los instrumentos ponen esta práctica en *acción*. De este modo, estos tres elementos proporcionan un foco a la Voluntad de tu mago.

Práctica, instrumentos y crecer más allá de ellos

Tal como se detalla en el **Capítulo Seis** (ver pág. 259 y pág. 329), cada personaje de **Mago** empieza a jugar con un foco compuesto de un paradigma, una práctica y al menos siete instrumentos que canalicen esa creencia mediante la práctica. A medida que avanza en el juego, tu personaje puede decidir modificar o desechar esos instrumentos, cambiar las prácticas, modificar una para que se acomode a otra, e incluso llegar a darse cuenta de que no necesita las herramientas en absoluto. Pero incluso entonces tu personaje cree en *algo*. Sin esa convicción no es más que otro Sonámbulo repitiendo movimientos que no llega a comprender.

Algunos magos nunca logran separar los instrumentos de esas convicciones. Se requiere cierta visión global, especialmente en nuestros tiempos, para darte cuenta de que no necesitas tecnología para obrar milagros. Cuando la creencia de un mago en la tecnología proporciona una Senda hacia la Iluminación, esa creencia es prácticamente imposible de eludir… y la mayoría de personas no querrían eludirla, aunque pudieran. Después de todo, hay cierto solaz en la tecnología, incluso si ésta implica libros y huesos en vez de coches y computadoras.

Paradigmas, prácticas e instrumentos comunes

Cómo funciona el foco

¿En qué cree el mago? = paradigma

¿Cómo convierte el mago la creencia en acción? = práctica

¿Qué usa el mago en esa práctica? = instrumentos

Todo combinado = foco

Paradigmas (pág. 568-571)

Un Cosmos Mecánico

La Creación Es Divina y Está Viva

Un Mundo de Dioses y Monstruos

Orden Divino y Caos Terrenal

El Poder Da la Razón

La Tecnología Tiene Todas las Respuestas

Todo Es Caos

Todo Es Datos

Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error

Todo Está Bien: ¡Ten Fe!

¡Traer de Vuelta la Edad Dorada!

Viaje Sólo de Ida al Olvido

Prácticas (pág. 573-586)

Alquimia

Alta Magia Ritual

Arte del Deseo / Hipereconomía

Artes marciales

Artesanías

Brujería

Chamanismo

Cibernética

Ciencia extraña

Dominio

Fe

Hackeo de la realidad

Hipertecnología

Magia callejera

Magia del caos

Maleficia

Medicina

Sabiduría loca

Vudú

Yoga

Instrumentos (pág. 588-600)

Administración y RR.HH.

Alineaciones celestes

Armaduras

Armas

Artilugios e invenciones

Bendiciones y maldiciones

Círculos y patrones

Comida y bebida

Contacto visual

Copas y recipientes

Danzas y movimiento

Dinero y riqueza

Dispositivos y máquinas

Dominación social

Drogas y venenos

Ejercicio físico

Elementos

Encrucijadas y días señalados

Energía

Equipo informático

Escritura, inscripciones y runas

Formas de pensamiento

Fórmulas y matemáticas

Gemas y piedras

Hierbas y plantas

Herramientas domésticas

Huesos y restos mortales

Iconografía sagrada

Interfaz cerebro-computadora

Juguetes

Laboratorios y equipo

Lenguas

Libros y periódicos

Medios de comunicación de masas

Meditación

Moda

Música

Naipes e instrumentos de azar

Nanotecnología

Nombres verdaderos

Nudos y cuerdas

Números y numerología

Obras de arte

Ofrendas y sacrificios

Ordalías y esfuerzos

Plegarias e invocaciones

Pociones y brebajes

Ritos grupales

Sangre y fluidos

Sexo y sensualidad

Símbolos

Trucos e ilusiones

Varas y varitas

Vehículos

Voz y vocalizaciones

Trabajar sin foco

Debido a que los magos son receptáculos de Voluntad, a veces pueden desear que las cosas sucedan sin emplear utensilios o prácticas. Haciendo uso sólo de su determinación, un mago puede superar su foco y conjurar Efectos sin canalizar las creencias mediante prácticas o herramientas.

Trabajar de este modo tiene un precio. En términos de juego, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y sufre una penalización de +3 a la dificultad de su tirada. En esencia, imbuye hasta la última migaja de su convicción en el hechizo y usa sólo la Voluntad para focalizar sus intenciones.

Debido a su dependencia de los métodos científicos y las herramientas, los tecnomantes no pueden actuar así a menos que hayan trascendido completamente su necesidad de instrumentos. Un Adepto Virtual puede creer que tiene la voluntad necesaria para *hackear* la Realidad sin equipo, pero a menos que acepte ese concepto como parte integral de su realidad, no podrá hacerlo (ver ***Foco, creencia y el golpe a una pulgada***).

En todos los casos el modificador por usar un instrumento no puede aumentar o reducir la dificultad más allá de ±3. La realidad tiene cierta flexibilidad, pero tampoco puede tensarse demasiado.

Trabajar con instrumentos poco familiares

De vez en cuando un mago se encuentra trabajando fuera de su paradigma. Quizás esté aprendiendo una nueva práctica o añadiendo nuevas herramientas a una práctica que ya use (por ejemplo varitas de incienso y exvotos de dinero falso si su Senda chamanística empezó en Kenya o Arizona). Podría incluso hacer uso del laboratorio o del taller de otro, adoptar medidas desesperadas (como agarrar el arma de un Traje Negro durante un combate) o usar instrumentos y rituales con los que aún no ha tenido tiempo de familiarizarse. ("Los timbales no me hablan hasta que hemos pasado algún tiempo armonizando nuestras vibraciones"). En estas situaciones tu mago trabaja con una práctica o un instrumento con los que no está familiarizado… lo que a veces es mejor que no usar nada en absoluto, pero no es tan efectivo como usar tus trucos habituales.

En términos de juego, esta falta de familiaridad se manifiesta como un incremento de la dificultad hasta que hayas tenido tiempo de ajustarte a los instrumentos o rituales en cuestión. En los primeros estadios, un instrumento (como un *jetpack* arrebatado a un loco Eterita) o un ritual (como unirse a una pintoresca danza lakota cuando normalmente empleas una práctica de movimientos de los cinco ritmos) nada familiares añaden un +2 a la dificultad. Más adelante, cuando has tenido cierta experiencia con las herramientas o prácticas en cuestión (has invertido cierto tiempo practicando el alcance con esa pistola *blaster* o has aprendido a invocar los puntos cardinales en tu nueva comunidad wiccana), pero aún no has adoptado plenamente la práctica, el modificador se reduce a +1. Ambos modificadores aparecen en la ***tabla Modificadores a la dificultad de la Magia***.

Cambiar herramientas y prácticas

En términos de juego, un personaje puede modificar o alterar su práctica y las herramientas asociadas a ésta mediante un cambio mayor en su vida. Es relativamente sencillo modificar tu práctica actual (por ejemplo, pasar de ser un pagano primitivo a incorporar computadoras y modificar las Viejas Costumbres para convertirlas en una práctica neopagana). Las conversiones radicales (como pasar de la hechicería pagana al Islam suní) son más difíciles y requieren una interpretación intensa y arcos argumentales profundos.

Tal y como se describe en el **Capítulo Seis**, en la sección ***Cambiar de foco y de afiliación*** **(pág. 339)**, estos monumentales cambios de paradigma implican varias complicaciones en el juego y en la historia. Aunque un personaje no pierda Areté, deberá al menos recuperar el uso de los siete instrumentos (algunos de los cuales pueden ser compartidos entre su práctica anterior y la nueva). Además, durante varios meses dentro del juego usará las Esferas a la mitad de su nivel… después de todo, está aprendiendo un nuevo modo de tratar con esos principios, por mucho que *sí* los entienda. En el **Capítulo Seis** se detalla cómo un mago puede recuperar sus niveles de capacidad anteriores. Por ahora, debe bastar con saber que el personaje está reorientando sus creencias más profundas.

Crecer más allá de las herramientas

Cuando hay que crecer más allá de las herramientas de una práctica determinada, los magos místicos tienen ventaja sobre los basados en la tecnología. Pese a la naturaleza engorrosa de calderos y ritos, el punto de vista místico por lo general es más flexible que el científico. El místico puede llegar al punto en que finalmente se dé cuenta de que la Magia procede de su Voluntad y de una conexión con el universo como un todo. Sin embargo, un científico (aunque esté loco) seguirá convencido de que sus herramientas y teorías proporcionan el puente que une la Voluntad con el Efecto **(ver el recuadro *¡¡¡CIENCIA!!!* en el Capítulo Seis, pág. 290)**. Superar esta convicción a veces es posible, pero es difícil hacerlo.

En términos de juego, un personaje místico puede empezar a desechar los instrumentos de su práctica cuando alcanza Areté 3. A partir de entonces, puede desechar uno por punto de Areté a partir del tercero (dos con Areté 4, tres con Areté 5, etc.). Al llegar a Areté 9, *podrá* usar herramientas, pero ya no las necesitará **(ver Areté, foco e instrumentos en el Capítulo Seis, pág. 329)**.

Los *tecnomantes* por definición encuentran difícil hacerlo pues, después de todo, ven "mediante la tecnología". Un tecnomante orientado al pensamiento místico no puede desechar instrumentos hasta que alcance Areté 6. Sin embargo, a partir de entonces se percata de que su comprensión trasciende su necesidad de tecnología, lo que le permite desechar *dos* herramientas por punto de Areté en vez de uno.

Los *Tecnócratas* reciben un adoctrinamiento tan intenso en este sentido que nunca llegan a ser capaces de ver más allá de sus prejuicios. A menos que deje la Tecnocracia para seguir una Senda distinta, un Tecnócrata seguirá convencido de que la percepción de la realidad de su facción es la única que realmente funciona… y esta perspectiva requiere los instrumentos de la ciencia, incluso aunque dichos instrumentos no sean siempre obvios. Al alcanzar Areté 10, un Tecnócrata se convierte en parte de la Máquina, un foco para la Voluntad de la tecnología y no al revés.

Creencia: El núcleo del foco

Con o sin instrumentos, la creencia conforma el núcleo del foco de un mago. Esta creencia, a menudo llamada *paradigma*, refleja el modo en que un mago ve el mundo, su lugar en él y las cosas que hace para que el mundo se adapte a sus propósitos.

Las creencias y los paradigmas no son exactamente lo mismo, pero están estrechamente relacionados los unos con las otras, especialmente en cuanto al foco de un mago. La *creencia* suele ser una fe o un credo personal, mientras que el *paradigma* tiende a reflejar un marco intelectual para comprender tales cosas. Uno depende de la otra. Podríamos decir que el paradigma representa *cómo crees que funciona el mundo* y la creencia representa *por qué crees que funciona así*.

Las variaciones de las creencias humanas son casi ilimitadas. No exageraríamos si dijéramos que toda persona viva (y quizás todo ser sensible) tiene creencias distintas. Las cosas en las que creemos proceden de tantos factores (cultura, experiencias, recuerdos, percepciones, reflexiones sobre estos y otros factores, y muchas otras cosas) que por mucho que podamos hacer afirmaciones generales sobre las creencias jamás podremos saber realmente lo que otra persona cree, ni podremos compartir realmente nuestro paradigma único. Podemos aproximarnos en muchos sentidos, pero salvo los extraños casos en los que un mago comparte una conexión duradera y total de la mente, el cuerpo y el alma con otra entidad, nuestras creencias seguirán ocupando mundos distintos.

Foco, creencia y el golpe a una pulgada

Pese a algunos malentendidos sugeridos en la primera edición de **Mago**, un mago no usa su foco para engañar a los testigos mientras mete la mano en los bolsillos de la Realidad. El foco es un elemento intrínseco de todo mago y, a pesar de que uno pueda darse cuenta de que *él mismo* es el foco de sus Artes, pocos alcanzan el nivel en que no necesitan depender de nada salvo de sí mismos.

Por supuesto, en última instancia, el mago es el verdadero foco, el instrumento viviente de práctica y creencia. Es una idea fácil de asimilar, pero es casi imposible aprehenderla en el nivel más profundo del alma. Sin duda, un mago puede darse cuenta a un nivel *intelectual* de que se limita a mover cosas para dirigir sus intenciones hacia un propósito determinado. Sin embargo, comprender esto a un nivel que le permita reorganizar la realidad a su voluntad es como romper un tablón de un golpe a una pulgada de distancia. Sin duda, puedes reconocer que es posible, puedes ver cómo Bruce Lee lo hace en YouTube e incluso entrenarte lo suficiente en artes marciales como para romper unas tablas de madera de un puñetazo o una patada fuertes. Pero dominar el golpe a una pulgada requiere una práctica intensa con aspectos menos habituales de esas artes. Pocos artistas marciales pueden romper tablas de madera con ese golpe e incluso el mismo Bruce Lee tenía que golpear la tabla.

Ahora intenta romper esa tabla simplemente con pensar en ello.

Exacto. *Ése* es el motivo por el que es tan difícil ir más allá de un foco incluso aunque sepas que teóricamente es posible.

Paradigmas comunes de Mago

La palabra con "P" recibe muchas críticas en **Mago**. Sin embargo, en realidad el paradigma es una idea bastante sencilla. Un paradigma es un modelo que refleja el modo en el que algo funciona. Los paradigmas de **Mago** representan los distintos sistemas de creencias que Despertados y no Despertados usan para comprender el mundo que comparten.

Los sistemas de creencias más comunes que podrás encontrar en **Mago: La Ascensión** incluyen:

Un Cosmos Mecánico

La creación es, en esencia, una máquina. Si la comprendemos, podremos elevarnos a un estado superior. Todas las cosas poseen un sentido intrínseco de orden, el caos es una ilusión que oculta una forma más profunda de simetría. Este paradigma, pese a que se suele relacionar sobre todo con la Tecnocracia, se remonta al menos hasta la Antigua Grecia. El concepto del "relojero divino" del deísmo Iluminado, ciertas formas del gnosticismo y el concepto postmoderno del *hackeo* de la realidad proceden de esta imagen de un cosmos sistemático y comprensible.

Para este punto de vista mecanicista, la iluminación incluye una visión clara de la máquina cósmica. Aunque pueda percibirse a través del cristal de la deidad, las divinidades son aún parte del sistema. La Magia, pues, es una Ciencia Iluminada mediante la cual alguien ajusta los engranajes. Las prácticas metafísicas son sólo las herramientas de quienes saben cómo modificar la realidad.

La Creación Es Divina y Está Viva

El mundo, y quizás incluso el *universo*, es un ser vivo. Este ser es o bien parte de la divinidad, o bien la divinidad misma. Los dioses y los monstruos existen, al igual que el dolor, el horror y la muerte, pero eso está bien porque al final algo bueno sale de todo ese sufrimiento. La muerte sustenta la vida, la vida da paso a la muerte y todo en general es un ciclo que se perpetúa de un modo que en última instancia es beneficioso. La Magia fluye a partir de la comprensión de este ciclo y tu lugar en él como agente de cambio. Quizás todo tenga potencial para la Magia, pero la mayoría de seres no se da cuenta.

Suele ser una creencia común entre Verbena, Cuentasueños, Euthanatoi, Extáticos u otros magos sombríamente positivos y subraya una aceptación pragmática mezclada con un alocado júbilo. Ciertas interpretaciones de la cábala también apuntan en esta dirección, siendo la Creación la encarnación infinita de Dios inefable. Salvo con respecto a la parte de la divinidad, este paradigma también tiene un análogo científico en la hipótesis de Gaia, la cual mantiene que la tierra es una biomasa viva y en cierto modo sensible. Algunos Progenitores también han adoptado esta idea, especialmente durante el siglo XXI, cuando esta biomasa parece estar luchando contra la infección humana. Al contrario que el paradigma *Dioses y Monstruos*, este sistema de creencias mantiene que, en esencia, la locura *tiene* un sentido si observas en el panorama general y aceptas que aquello que nosotros percibimos como dolor y horror no son más que leves ondas a lo largo de espectro más amplio de la vida.

Un Mundo de Dioses y Monstruos

Según este punto de vista, el mundo es básicamente irracional y peligroso y está lleno de poderosas fuerzas, muchas de las cuales son hostiles. Nada conserva su sentido por mucho tiempo y la aparente seguridad puede ceder en cualquier momento y sumirnos en el caos. La Magia, la ciencia y la fe son herramientas que usamos, como el fuego y el acero, para mantener lejos los peligros. Estas herramientas nos dan ventaja sobre nuestros antepasados, pero en última instancia estamos bien jodidos. Según este punto de vista, la Magia es un arma cósmica y usarla también te convierte en un monstruo. Estos dioses y monstruos tienen las llaves de la Magia y si les gustas (o si les pateas el trasero), pueden compartir esos poderes contigo… mientras tu cordura aguante.

El lado oscuro de esta filosofía existencial es que este modelo insiste en que nada tiene sentido. Paradójicamente es un punto de vista a la vez primitivo y actual. En el Mundo de Tinieblas es literalmente cierto: en efecto, *existen* vampiros y espíritus malignos por todas partes. Los seres humanos *son* presa de seres que, en esencia, son dioses y con frecuencia los magos se convierten ellos mismos en esos monstruos divinos. Aunque a menudo resulte

ser el mordaz credo de los Huecos y otros huérfanos, este modelo llega hasta las creencias supuestamente más refinadas de muchos magos de las Tradiciones, de la Tecnocracia y de los magos Dispares… y, por supuesto, hasta las locuras de los Merodeadores y las maliciosas verdades de los Nefandos, para quienes esta realidad se convierte en una de sus mayores armas filosóficas. Después de todo, cuando tienes un hombre lobo a las puertas, el mundo parece bastante irracional y también monstruoso de forma *obvia*.

Orden Divino y Caos Terrenal

De acuerdo con el sistema de creencias más común hoy en día en la Tierra, el mundo material es un reflejo o una creación imperfecta de un sublime orden celestial. Este paradigma incluye los tres credos religiosos predominantes (cristianismo, Islam y judaísmo), así como muchas ramas del confucionismo, del hinduismo y de otras filosofías. Algunos creyentes ven un Adversario cósmico que se opone al orden divino de Dios o de los dioses, mientras que otros consideran que nuestro miserable amasijo de arcilla mortal es una corrupción de la Voluntad divina o de unos ideales platónicos abstractos **(ver *Gnosticismo* en el Capítulo Uno, pág. 39)**.

Según esta perspectiva, la Magia procede de la observancia y la obediencia de la perfección celestial, o de las fuerzas que se oponen a la voluntad divina. Algunos creyentes, que podrían ver a los dioses como arquetipos que representan este orden, ven este plan divino como una interacción de fuerzas cósmicas impersonales que son perfectas por derecho propio; sin embargo, la mayoría ven la Tierra y los reinos a su alrededor como un titánico tablero de ajedrez con magos que interpretan dentro del juego el papel de piezas valiosas, aunque prescindibles.

Este modelo en el que se enfrentan el orden y el caos es el credo más común de magos monoteístas como los Coristas Celestiales y los Ahl-i-Batin, pero también se extiende a politeístas (los Wu Lung), místicos agnósticos (muchos Akashayana) y otros grupos que se mueven entre el monoteísmo y el politeísmo (los Bata'a y muchos Cuentasueños). Incluso algunos ateos declarados, especialmente dentro de la Tecnocracia, aceptan una versión descreída de esta idea, en la que se mezcla la dualidad Orden / Caos con el paradigma *La Tecnología Tiene Todas las Respuestas*. Con o sin la divinidad, el núcleo del paradigma es que la perfección existe y que, a pesar de que la vida en la tierra no llega a alcanzarla, ésta sigue siendo alcanzable. La Ascensión, en este caso, implica trascender nuestro valle de lágrimas y unirnos, aunque sea como siervos, al orden celestial mayor.

El Poder Da la Razón

La ley de la jungla gobierna un mundo en que unos se devoran a otros. Al tiempo que nos arrojan de un lado a otro por un cosmos indiferente, nada importa más allá de la habilidad para imponer la propia Voluntad. El hombre o mujer realmente superior sobresale porque es incapaz de aceptar nada que no sea la excelencia. Cualquiera que no alcance el nivel exigido en esencia admite que no es más que carne de cañón para la élite.

El Poder Da la Razón es un paradigma implacable y popular que toma su nombre y sus valores del libro homónimo de Ragnar Redbeard. Aunque se suela llamar "darwinismo social", lo que hace en realidad es corromper la afirmación de Darwin de que los organismos más *adaptables* sobreviven. Ayn Rand y Anton LaVey copiaron esta filosofía a partir de una versión simplificada del ideal del *übermensch* de Nietzsche, y sus seguidores mantienen



esta perspectiva en los negocios, la política y el debate público. Según este paradigma la verdad es una ilusión útil, creada y manipulada por la sociedad y quienes la gobiernan o trascienden. "Bueno" se refiere menos a la rectitud *moral* (¡la moralidad es para los débiles!) que al acto de reclamar tus derechos mediante el uso de un poder superior.

Para los magos este paradigma anuncia el triunfo de la Voluntad, el cual recompensa a los Despertados con un estado de existencia superior. La Ascensión, pues, es una meta individual, siendo la Ascensión social la habilidad de lograr que mucha gente acepte tu dominio. Algunas versiones de este paradigma reconocen la existencia de dioses implacables, mientras que otras rechazan cualquier forma de divinidad salvo la propia perfección. En última instancia, *El Poder Da la Razón* desafía a que uno mismo trascienda el rebaño y alcance la excelencia a costa de los seres inferiores. La realidad, bajo esta perspectiva, no es más que otra furcia a la que golpear siempre que sea necesario.

La Tecnología Tiene Todas las Respuestas

La tecnología no es una invención secular moderna. En realidad, es completamente al revés. Las ciencias que conocemos en el mundo moderno son las descendientes de la alquimia, la geometría sagrada y otras formas de conocimiento refinado con resultados reproducibles. La mayoría de los elementos de la ciencia actual fueron antes las llaves de la creación de Dios, entregadas a los elegidos (y a veces también elegidas) para llevar a cabo los planes de Dios en la Tierra. Por consiguiente, el ateísmo racionalista procede de unas preguntas que fueron posibles gracias a un conocimiento que antaño se creía que procedía de los dioses.

De acuerdo con el paradigma dominante en el mundo industrializado, el universo es racional y comprensible de forma innata. Toda pregunta tiene una respuesta y la tecnología proporciona las herramientas mediante las cuales podemos entenderlas. La Magia es sólo ciencia que no ha sido aceptada por la gente de a pie y que puede que siempre sea demasiado avanzada para que la mayoría la pueda comprender. Aunque sea el punto de vista por defecto de la Tecnocracia, ésta no es la única facción que lo incorpora. La mayoría de Eteritas, Adeptos Virtuales, Hijos del Conocimiento e incluso muchos magos Herméticos aceptan esta creencia. Después de todo, la Alta Magia Ritual no es sino otra forma de tecnología, por mucho que a muchos magos ritualistas no les guste pensar en ella de este modo.

Todo Es Caos... Sólo te imaginas que tiene sentido

Este paradigma, el centro de la filosofía existencialista, insiste en que la creación es indiferente y quizás incluso carezca de sentido a menos que decidamos imponerle uno en nuestra pequeña parcela. La Magia proviene de pelearse con cualesquiera misterios o principios cósmicos en los que creas y en darte cuenta que tu creencia es lo que te da el poder. En última instancia, la Magia procede del interior. El Universo es un Telesketch y los magos aprenden a juguetear con las clavijas. Llevada al extremo, esta visión mantiene que no hay nada que tenga significado... y que, quizás, *todo* existe sólo en la mente del mago. ¿Quién podría decir que este punto de vista está equivocado? Después de todo, el Universo puede que no sea más que un juego en la mente de un dios loco...

Todo Es Datos

Todo es código. Al menos ésa es la teoría. Lo que llamamos realidad es de hecho una simulación, una *Matrix*, una proyección holográfica que cualquiera que conozca el código de la realidad puede manipular. Las variantes de esta idea incluyen el concepto de un código de Dios que le permitiría a la élite Iluminada hacer *trampas;* un código entretejido en los textos sagrados como la Biblia, el Corán o la Torá, o con sistemas de adivinación como el I Ching o el tarot; una versión computerizada del paradigma del *Cosmos Mecánico*; o la teoría de que todo está formado por ondas y frecuencias que pueden ajustarse con música u otros métodos. Al margen de la naturaleza de esta información, el paradigma sigue siendo el mismo: todo es datos y la gente inteligente puede trabajar con ellos.

Para quienes siguen este paradigma, la Red Digital es la evidencia definitiva. La Red, formada por datos vivientes (o al menos *ajustables*) es la encarnación de esta creencia. Por supuesto, el mundo material es mucho más complejo, con una inmensidad de *bugs* y errores de código. Aun así, un *hacker* de la realidad sabe cómo examinar ese código, cómo reescribirlo y cómo alterar las realidades físicas, sociales y mentales mediante el uso de una comprensión sofisticada de los datos esenciales y del modo de manipularlos.

Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error

Una visión amarga y persistente entre los magos es la que considera la Creación tal y como la conocemos como una enorme y jodida mentira. Fue creada como una prisión, una broma o un proyecto de entidades malignas (gnosticismo a lo *Matrix*); es un accidente cósmico que tan sólo *parece* tener sentido (una visión común entre los Merodeadores, los Adeptos Virtuales y muchos Tecnócratas); o es una ilusión que oculta una verdad cósmica más profunda que es en esencia benévola o, en el peor de los casos, indiferente (una idea a menudo vinculada a ramas del hinduismo, del budismo, de la ciencia extraña y de la filosofía existencialista).

Según esta perspectiva, la Magia procede de trascender la ilusión y aprender cómo trabajar con los hilos que atan a todos los demás. El conocimiento y la comprensión proporcionan la Ascensión definitiva desde esta dolorosa sombra de la verdad cósmica. Por supuesto, su contrapartida implica realizar pactos con los poderes que hay detrás del trono. Muchos Nefandos ven su Senda de este modo. Según su opinión, el mundo es una broma grotesca, por lo que más te vale obtener algunos beneficios en el proceso.

Todo Está Bien: ¡Ten Fe!

Esta concepción gnóstica de la nueva Era insiste en que la Creación es, en última instancia, benévola. Sufrimos porque *creemos* que vamos a sufrir; en el momento en que ajustamos nuestra actitud, el mundo vierte sus bendiciones sobre nosotros. La Magia procede del rechazo a verse atado por las expectativas comunes. La energía es, en esencia, una fuerza positiva y una actitud positiva puede, literalmente, hacer milagros con ella.

Aunque sería sencillo burlarse de este paradigma, estas creencias son muy efectivas en el Mundo de Tinieblas. Allí *sí* existe una correlación entre la buena suerte y un punto de vista optimista. Quizás se deba sólo al desafío que implica, como si escupieras a la cara al infierno. Sea por la razón que fuere, esta trascendente inocencia da poder a Extáticos, Cuentasueños y demás místicos (¡e incluso a algún tecnomante!) que tratan la creación más como una fiesta que como un funeral.

¡Traer de Vuelta la Edad Dorada!

Según este paradigma, hubo un tiempo en que todo era perfecto. Dios, o los dioses, reinaba en su gloria y la gente ocupaba un valioso, aunque sumiso, lugar en el paraíso terrenal.

Y entonces algo lo rompió. Quizás esa catástrofe implicó a unos desobedientes seres humanos, a dioses o ángeles rebeldes, a una invasión de salvajes nómadas a caballo o a alguna otra revuelta que marcó el fin de la edad de oro y el inicio de una era de miseria. Se trata de una historia arquetípica que abarca desde las escrituras monoteístas a la cultura neopagana. "Tuvimos algo bueno antaño y lo perdimos", mantiene. "¡Y depende de nosotros recuperarlo!".

En este sistema, la Magia o la Iluminación proceden de tu conexión con la edad de oro, con sus ideales, su sabiduría ancestral y el poder que antaño tuvo y que volverá a tener de nuevo. Esta creencia encuentra su lugar entre las historias de las Tradiciones que hablan de la vida antes del imperio de la Tecnocracia... y también entre los ideales de la Nueva Ávalon mantenidos por algunos Tecnócratas. Proporciona la base de las Artes Akáshicas, las cuales rememoran la pérdida de un sentido de perfección humana. Y de un modo retorcido incluso da forma a la visión de los Nefandos, según la cual el Caos Primordial fue usurpado por la Luz, por lo que todo debe regresar a la Oscuridad para restablecer el orden adecuado.

Viaje Sólo de Ida al Olvido

La creencia de que todo está perdido es preocupantemente común y está vinculada a muchos otros paradigmas. Algún día, quizás cercano, se derrumbará todo el castillo de naipes. Dios nos pedirá cuentas y la muerte térmica del universo acabará con todo lo que una vez apreciamos, logramos o creímos. Para los creyentes, este Fin de los Tiempos implica la extinción de este mundo y el comienzo de uno nuevo... preferentemente uno en el que ellos estén al mando. Entre los agnósticos y los ateos nada importa una mierda porque todo se acaba igualmente. Lo que importa es tener *todo* lo que puedas *mientras* puedas, así como disfrutar del espectáculo antes de que las luces se apaguen del todo.

Esta creencia puede encontrarse en todas las facciones. El reloj imparable que parece definir el Mundo de Tinieblas refuerza esta visión pesimista. Si incorporas la metatrama de la Venganza descrita en los **Capítulos Tres**, **Cuatro** y **Cinco**, entonces es una creencia adecuada: ¡el Fin de los Tiempos ya *ha llegado*! Para estos creyentes, la Magia implica tomar todo lo que un mago pueda tomar, cualquiera que sea su fuente, y agitar esas llaves metafísicas en todas las puertas que encuentres con la esperanza de abrir alguna. Después de todo, el tiempo se agota y cualquier táctica es lícita.

Por razones obvias ésta es la máxima definitiva de los Nefandos. Anima a todo tipo de excesos, desde el extremismo religioso al individualismo de Rand, pero también inspira grandes actos de heroísmo. Si la Creación está en una cuenta atrás, entonces los mayores héroes serán los que puedan parar el tiempo, darle la vuelta o cambiar el desenlace cuando todo parezca perdido.

Estos paradigmas no son excluyentes ni son los únicos sistemas de creencias entre los Despertados. Muchos se combinan entre sí y mezclan conceptos de la teoría del Fin de los Tiempos con los ideales de la edad dorada y la cosmología del orden divino que sustenta ambas. Cuando decides en qué cree un mago, *sea lo que sea* tienes una idea bastante concreta de cuáles son su fe, su foco, sus afiliaciones y sus metas. Teniendo en cuenta lo importante que es la creencia en este mundo Mágico, éste es un elemento principal (aunque a veces subestimado) de cualquier crónica de **Mago**.

Crear otros paradigmas

La mayoría de las filosofías de los credos puede modelarse a partir de la variación o combinación de los epígrafes anteriores. Si quieres crear un nuevo paradigma o reflejar uno que no se adecue a ellos, recuerda estos puntos mientras lo describes:

- **La creencia sigue a la necesidad:** La gente puede crear y aceptar nuevos sistemas de creencias porque éstos satisfacen sus necesidades. Por ejemplo, si eres alguien hambriento en una tierra devastada por la guerra, entonces necesitas algo que te ayude a comprender tus circunstancias, ya sea aceptándolas de forma temporal ("Las cosas mejorarán en el cielo") o mejorándolas ("Puedo luchar por mi derecho a ser libre"). En la historia de **Mago** las Masas no aceptaron la tecnología porque la Tecnocracia los golpeara. Lo hicieron porque mejoró sus vidas.
- **Las creencias inútiles son rechazadas:** Por la misma razón la gente rechaza las ideas que se interponen en su camino. Cuando los ideales victorianos toparon con el escollo de la Primera Guerra Mundial, éstos dieron paso al existencialismo, al nihilismo y a la posmodernidad. Un paradigma puede funcionar durante un tiempo, pero si deja de cumplir su función entonces la gente adoptará una idea que *sí* lo haga.
- **Los paradigmas Mágicos requieren fuerza:** Los magos hacen uso de sus paradigmas como palancas para mover el mundo. Una palanca débil (por ejemplo, que Mickey Mouse es Dios) se romperá en el intento. Como jugador debes evitar paradigmas simplistas o ridículos. Tu mago vive y muere por sus creencias, por lo que éstas (y la gente que las acepta) deben ser lo bastante fuertes como para aguantar bajo presión. Sin duda podrás defender los puntos fuertes del pastafarismo y recitar los mandamientos del Monstruo Espagueti Volador, pero ¿te ayudarán a sobrevivir a una guerra civil? Probablemente no.
- **Las evidencias soportan las creencias:** Los paradigmas fuertes necesitan una base firme. Como resultado, quienes propagan las creencias aportan pruebas que las respaldan. Por esta razón las personas religiosas dan su testimonio sobre la fe y los milagros, los científicos evalúan el trabajo de sus pares y los filósofos mantienen sus disputas. Los paradigmas sin sustancia se desmoronan en seguida. Los que *sí* la tienen se fortalecen. Y por mucho que la fuerza proporcione argumentos válidos a corto plazo ("Obedece a Dios o muere"), tales sistemas de creencias se desmoronan cuando otro mejor inspira la revolución.

Si quieres confeccionar paradigmas más allá de los incluidos más arriba, echa un vistazo a filosofías, credos y sistemas metafísicos del mundo real. *The Complete Idiot's Guide to Philosophy*, u otros libros similares, te pueden ayudar a informarte y dar forma a tus ideas. No necesitas un máster universitario en religiones comparadas para jugar a **Mago**, pero si quieres nuevos modelos de creencias primero deberías revisar los ya existentes. Como siempre, tu Narrador tendrá la última palabra sobre un nuevo sistema de creencias. Si dice: "No, no puedes basar tu práctica de Magia en citas de los Monty Python", entonces su decisión prevalece. *Podrías* ser capaz de hacerlo cambiar de opinión

Mezclar prácticas

A pesar de que todo personaje de **Mago** necesite *al menos* una práctica, no estás restringido a *sólo* una. La mayoría de magos del siglo XXI mezclan dos o tres prácticas tradicionales en una práctica única y personal. Lee Ann, por ejemplo, cruza sabiduría loca con un poco de chamanismo y artes marciales, Jennifer Rollins funde artesanía y brujería y Jinx mezcla Magia callejera con bastante caos. Puedes fusionar hasta tres de las prácticas enumeradas a continuación en una única práctica o incluso crear la tuya propia, *siempre que estas prácticas se adecuen a un sistema de creencias coherente.* Sin duda unir chamanismo, hipertecnología y alquimia es posible... pero sólo si tu personaje cree que esa práctica podría ayudarlo a cambiar el mundo.

Práctica y coincidencia

El mundo es un sitio grande, con muchas grietas en su aparente Consenso. Aun así, ciertas prácticas tienden a ser coincidentes en el Mundo de Tinieblas del siglo XXI, mientras que otras tienden a ser vulgares. Para una visión general de estas prácticas y cómo se desarrollan por el mundo, consulta ***Zonas de realidad* (pág. 611-617)**.

mediante tu conocimiento de las filosofías del mundo real, pero si dice *NO*, respétalo y pasa a otra cosa.

¿Moral absoluta o relativismo?

Es uno de los debates más candentes entre magos, jugadores de **Mago** e incluso desarrolladores de **Mago**: *¿hay fuerzas morales absolutas en el universo?* ¿Todo es moralmente relativo? Esto es, ¿la moral y la ética dependen de quién eres y de dónde te encuentres y cuándo? ¿O hay fuerzas morales cósmicas que hacen que algunas cosas *siempre* estén bien o mal?

No podemos responder esta pregunta por ti.

Algunos magos (especialmente los Coristas, los Templarios y otra gente muy devota) afirman que hay fuerzas morales absolutas incluso cuando sus propias acciones son moralmente relativas. Otros no están tan seguros o afirman que *todo* (incluso el tiempo, el espacio y la moralidad) es relativo. En última instancia, la respuesta a tales cuestiones depende del Narrador que hay tras cada crónica... hecho que, por extensión, *sí* deja todo el asunto como algo relativo. Tus personajes pueden existir en un cosmos dualista, en un vacío moral o en universo virtuoso en el que el Creador al final arreglará las cosas. **Mago** deja la respuesta definitiva (si es que hay alguna) en tus manos.

Práctica: La forma del foco

Práctica quiere decir "hacer" o "ejecutar" algo. De este modo, un mago, guiado por sus creencias, lleva a cabo su Magia mediante una práctica. Tal como sugiere el nombre, una práctica es también *práctica*, de modo que convierte las ideas abstractas en actividades útiles.

Cuando tu personaje hace que pasen cosas hace uso de una práctica que se adecua a sus necesidades y creencias. Un mago puede suplicar a los dioses, mientras que otro lleva puesto su traje de negocios, se pone un sutil maquillaje y sale a emplear su Voluntad en la reunión de accionistas. En términos de juego, todos los magos tienen una práctica; en términos narrativos, esta práctica procede de la cultura, las creencias y las circunstancias del personaje.

Una práctica apropiada también puede determinar la diferencia entre la Magia coincidente y la vulgar. Dicho esto, los personajes de **Mago** no escogen sus prácticas basándose en los beneficios dentro del juego. En **Mago**, como en la vida real, la gente a menudo decide creer en cosas inconvenientes y seguir prácticas inconvenientes. Sí, sin duda ese practicante de Alta Magia Ritual sabe que es un anacronismo en el mundo posmoderno cuando canaliza su Voluntad mediante rituales engorrosos e instrumentos teatrales. Sería más fácil y sencillo que usara una computadora como todos los demás. Sin embargo, para él su práctica es cuestión de orgullo. No es *igual* que todos los demás, por lo que sus creencias, prácticas e instrumentos lo diferencian y lo definen como un ser extraordinario incluso aunque parezcan inconvenientes.

A continuación hemos incluido una relación de las prácticas más comunes dentro del mundo de **Mago**. Cada entrada está generalizada *en exceso* y abarca docenas (a veces *cientos*) de disciplinas ligeramente relacionadas, distintas en muchos detalles aunque unidas por varios elementos e intenciones comunes. Aun así, cada cual ofrece una visión general de una práctica que puedes escoger para tu personaje. Si lo deseas (y si el Narrador está de acuerdo), puedes crear tu propia práctica para que se acomode a tu personaje. Sólo debes recordar que cada práctica satisface una necesidad. La gente confecciona nuevas artes, ciencias y religiones cuando las viejas ya no cumplen con su función. Si creas algo nuevo, pregúntate esto: *¿De qué modo esta práctica satisface las necesidades de mi personaje, más allá de la capacidad de realizar Efectos? ¿Cómo convierte tus creencias en acciones? ¿Y qué tipo de instrumentos dirigen esas acciones hacia una meta deseable?*

En el espíritu de tales actividades, cada uno de los siguientes epígrafes incluye algunos ***Paradigmas asociados***, ***Habilidades asociadas*** e ***Instrumentos comunes***. De este modo tendrás algunas indicaciones sobre las cosas que tu mago conoce, hace y emplea para aplicar la práctica de su elección. Estas Habilidades pueden encontrarse en el **Capítulo Seis**, y los instrumentos están descritos en la sección que sigue a ésta.

Alquimia

Desde convertir materiales básicos en amasijos en descomposición y entonces mejorarlos hacia la perfección definitiva, la ancestral arte de la alquimia proporcionó la base para la química moderna. Esta Arte, envuelta en elaborados códigos, símbolos y metáforas que aún siguen abiertas a la interpretación, depende de la idea de la transformación desde un estado del ser inferior a otro superior. La idea general que se tiene de esta Arte se centra en la antigua afirmación de que puede convertir el plomo en oro. En realidad, esa afirmación es a la vez una metáfora y un modo de timar dinero que sirva para financiar proyectos alquímicos. Sin duda, un

alquimista habilidoso puede usar Magia de Materia para convertir el plomo en oro; sin embargo, a un nivel más profundo, el plomo es el propio alquimista y el oro representa la propia perfección.

Por mucho que su nombre proceda de una práctica árabe, la alquimia tiene distintas formas: las Artes taoístas de las energías sublimes, la vocación de la Europa medieval de "convertir el plomo en oro", el refinamiento del yo del Islam mediante las claves dejadas por Alá en las manos de los hombres sabios, los orígenes de esas Artes en la Grecia clásica y en Egipto, las primeras formas de la química, la compleja farmacología de los místicos sudamericanos, los experimentos psicotrópicos posmodernos de químicos filósofos transhumanistas y quizás algunas otras formas. Un alquimista del siglo XXI puede estudiar algunas de estas disciplinas y formular nuevas variaciones sobre principios antiguos. Después de todo, la alquimia se centra en una perfección basada en el estudio. La mente y el cuerpo del practicante se transforman mediante la práctica de esta Arte.

Aparte de sus aplicaciones químicas (venenos, psicotrópicos, explosivos y demás), la alquimia no es realmente el Arte de un luchador. Sus técnicas requieren paciencia, tiempo y un lugar de trabajo adecuado. El resultado es que los alquimistas de la Guerra de la Ascensión suelen construir Maravillas y compuestos que puedan resultar útiles cuando las cosas se pongan tensas. Y, debido a que no es muy difícil convertir el plomo en oro si sabes lo que haces, estos magos suelen ser bastante ricos... con todos los recursos que la riqueza pueda proporcionar.

La alquimia requiere disciplina en todas sus formas. Un alquimista estudia los principios, experimenta con materiales, descifra códigos, les da vueltas a los símbolos, trabaja en su laboratorio, crea artilugios útiles y se desafía y perfecciona constantemente a sí mismo. Para él, las aplicaciones prácticas de la alquimia (drogas, ácidos y demás compuestos químicos; agudezas; lenguas extranjeras; y otras técnicas de transformación) tienen un lugar secundario con respecto a la propia perfección que se encuentra en el núcleo de esta venerable Arte.

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; La Creación Es Divina y Está Viva; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Es Datos; Traer de Vuelta la Edad Dorada.

Habilidades asociadas: Arte, Artesanía, Ciencias (Química), Criptografía, Enigmas, Esoterismo, Farmacopea, Medicina.

Instrumentos comunes: Diseños, dispositivos, drogas, fórmulas, laboratorios, libros, pócimas y pociones.

Alta Magia Ritual

Para alcanzar la excelencia uno debe ser perfecto. Para emplear la propia Voluntad se debe tener la disciplina necesaria para dominar esa Voluntad y entonces dirigirla con el mayor aplomo. Según la perspectiva de un foráneo, los rigurosos devotos de la Alta Magia Ritual (todo en mayúsculas) son un puñado de pretenciosos mamones obsesivo-compulsivos. Sin embargo, para esos mismos devotos la verdad es sencilla: debes ser fuerte, valiente, disciplinado y sabio para liberar el poder de la Creación. La Alta Magia Ritual requiere esas cualidades.

En esta Magia todo tiene su significado: el alineamiento de los planetas, el tono de las palabras, los cálculos necesarios para descubrir el número correcto de veces que se deben repetir determinadas frases, la formalidad de los tratamientos y la medida o el ángulo de los materiales alineados *de una forma determinada* para obtener su efecto máximo. Esta precisión tiene un doble propósito: por una parte, la relación de todos estos elementos es crucial para tener éxito; por otra, la precisión desafía y pone a prueba al mago y lo obliga a superar sus defectos y convertirse en la persona con mejores cualidades que se requiere para tal precisión. Esta práctica es a la vez un Arte *y* una ciencia cuyo dominio ha sobrevivido al paso del tiempo. No puedes ser débil, ni torpe, ni estúpido si quieres imponer tu Voluntad a la Creación. Sólo los más listos, los más valientes y los más refinados son capaces de ejecutar la Verdadera Alta Magia, y por ese motivo los rituales y su elaborada preparación desaniman a quienes carecen de las cualidades necesarias para alcanzar el éxito.

Esta idea también explica la actitud condescendiente por la que los practicantes de la Alta Magia Ritual tienen tan mala fama. Aunque no *todos* piensan igual, muchos de estos magos creen que los demás practicantes no se han ganado el *derecho* de emplear Magia Verdadera. Para ellos, esos magos inferiores son como niños borrachos acelerando según bajan por oscuras carreteras de montaña con el coche de papá, una licencia de conducir en prácticas caducada y el mago sentado en el asiento de atrás, incapaz de evitar la inminente colisión.

Aunque a menudo se asocie con la Europa medieval, la Alta Magia Ritual tiene muchas formas, todas ellas refinadas por culturas urbanas y civilizadas. La Magia ritual china se jacta de la complejidad del confucionismo y los ritos de Egipto y Mesopotamia proporcionan el núcleo de las tradiciones ocultistas occidentales de Grecia, Roma, Persia, Israel y Arabia. Las Artes rituales de Nubia siguen siendo un secreto bien guardado, custodiado por los Ngoma como una herencia atemporal. Tíbet, India y Japón tienen sublimes prácticas rituales, mientras que las ramas ocultistas de Norteamérica fusionan la sofisticación del Viejo Mundo con el eclecticismo del Nuevo Mundo. Los ritos de América Central y del Sur se han perdido en su mayor parte gracias a los conquistadores españoles... pero aun así en secretos rincones de México, Brasil, Chile, Guatemala y Perú hay sectas que conservan esas prácticas de los aztecas, mayas e incas.

En todas sus formas, la Alta Magia Ritual requiere preparación, disciplina y los mejores materiales que un mago pueda obtener. Tales prácticas conectan al mago con los poderes superiores (dioses, ángeles, demonios, elementales y las fuerzas sin rostro del universo) y estos poderes exigen respeto. El mago, a su vez, debe ganarse su respeto, pues tales poderes no responden a las demandas de los necios. En términos prácticos, la Alta Magia Ritual es lenta y precisa. El hechicero puede recurrir a los *resultados* de un trabajo anterior en el calor del momento, pero esos resultados (varitas encantadas, varas talladas, preciosos amuletos, pergaminos místicos, demonios encarcelados, favores angélicos, estatuas de valor incalculable, pendientes de jade labrado, portales altermundanos, elegantes túnicas, imponentes códices) deben prepararse con antelación.

A pesar de todos estos adornos, un magus ritualista competente comprende que es *su* Voluntad la que gobierna estos elementos. No espera ni suplica, sino que ordena. Se puede negociar con los espíritus, invocar dragones o incluso lograr que Dios le conceda un favor, pero en última instancia estas partes respetan al alto magus porque se ha transformado *a sí mismo* en el verdadero instrumento de su Voluntad.

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder

Da la Razón; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Es Datos; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Traer de Vuelta la Edad Dorada.

Habilidades asociadas: Academicismo, Artesanía, Cosmología, Documentación, Esoterismo, Expresión, Investigación. Liderazgo, Meditación, Ocultismo, Sistemas de Creencias.

Instrumentos comunes: Alineamientos celestiales, armas (espadas y cuchillos), círculos y diseños, computadoras (para los hechiceros modernos), contacto visual, copas y recipientes, dominación social, elementos, escritura e inscripciones, formas de pensamiento, gemas, gestos, lenguas (latín, sánscrito, mandarín, griego, etc.), libros, meditación, moda, nombres verdaderos, números y numerología, ofrendas y sacrificios, plegarias e invocaciones, símbolos, varas y varitas.

El Arte del Deseo / Hipereconomía

El Arte del Deseo, conocido en el Renacimiento como *Ars Cupiditae*, se centra en alcanzar tus deseos mediante el descubrimiento de lo que los *demás* desean y entonces usar ese conocimiento para ejercer tu Voluntad. Al igual que la alquimia (y muchas otras formas de arte, Magia o ciencia), esta disciplina implica bastante perfeccionamiento personal: ejercicio físico, meditación, ejercicios mentales, introspección, etiqueta y otras florituras sociales. La ropa de moda, el maquillaje sutil aunque impactante, la elegancia y la gracia, las artes marciales, la seducción, la intimidación y los adornos de la riqueza y el refinamiento proporcionan herramientas esenciales para esta práctica. Aunque se asocie más fácilmente al Sindicato y a su forma original como el Alto Gremio, el Arte del Deseo tiene seguidores por todo el mundo mortal y Despertado.

En esencia, la *Ars Cupiditae* convierte el deseo en realidad. Aquello que *quieres*, haces que *suceda*. Un devoto alimenta sus deseos y los de los demás y entonces los usa para promover sus objetivos para la Realidad como un todo. Esta práctica es una valiosa Arte que recurre a las conexiones entre personas y lugares, interpreta emociones e influye en los pensamientos, manipula los estados físicos y mentales del mago y sus objetivos, y dirige la probabilidad y lo material hacia un bien mayor. Por ello, esta Arte prefiere las Esferas Cardinal, Correspondencia, Entropía, Materia, Mente y Vida, y las usa como parte de un todo útil y entretejido.

Esta Arte es una práctica eminentemente cultivada que recurre a una mezcla de tecnologías sociales y filosóficas de Asia, Europa y Oriente Próximo. Un practicante del Deseo rara vez parece ser un mago: se asemeja más a Nikita que a Hermione. A pesar de que algunos magos Extáticos y Herméticos prefieran este enfoque, y de que los Ngoma y Taftâni actuales lo usen para dominar el comercio y la cultura urbanos, un devoto de esta Arte usa la influencia social, la hechicería económica y la excelencia personal para obtener lo que quiere. Estos magos rara vez hacen uso de la violencia ellos mismos y dejan el trabajo sucio a matones a sueldo. Pero, si necesitan ensuciarse las manos, entonces su capacidad atlética y su tecnología avanzada demuestran que no son unos peleles de oficina.

La ***Hipereconomía***, una práctica que está relacionada, refina el Arte del Deseo para convertirlo en un control social y global. Al explorar y explotar los deseos y los valores dentro de un grupo determinado, un hipereconomista puede percibir las Energías Primordiales del anhelo y la necesidad en el seno de ese grupo y usarlas en beneficio propio. La hipereconomía, una práctica arcana que entienden principalmente los agentes del Sindicato y algún que otro Adepto Virtual, proporciona un excelente vehículo para el uso de Efectos de Entropía, Mente y Cardinal canalizados mediante actividades matemáticas y sociales tan sutiles que muy pocos se percatan siquiera de que sus vidas han resultado alteradas. Casi siempre se considera coincidente (las burdas violaciones del Consenso se consideran ordinarias), motivo por el que la hipereconomía es un secreto bien guardado en las guerras por la realidad del siglo XXI.

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Es Caos; Todo Es Datos; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Traer de Vuelta la Edad Dorada; Viaje Sólo de Ida al Olvido.

Habilidades asociadas: Academicismo (Cultura, Filosofía, Psicología), Alternar, Artes Marciales, Atletismo, Consciencia, Etiqueta, Expresión, Finanzas, Intimidación, Liderazgo, Medios de Comunicación, Política, Seducción, Subterfugio.

Instrumentos comunes: Armas, artilugios, cartas y dados, contacto visual, danzas y ademanes (muy refinados), dinero y riqueza, dominación social, maquillaje, medios de comunicación de masas, moda, sexo, vehículos, voz.

Artes marciales

La máquina humana es un milagro cuyo vasto potencial queda limitado por sus hábitos indisciplinados y comportamientos adquiridos. Las artes marciales se centran en ese potencial para liberar las capacidades físicas y metafísicas más profundas del cuerpo, la mente y el espíritu. Aunque tales artes, en los niveles más básicos, sólo ayudarán a la persona a golpear o moverse de forma más efectiva en un combate, en los niveles superiores se va más allá del combate físico hacia el reino de la concentración mental y el perfeccionamiento espiritual.

A pesar de que el ejemplo más obvio de la propia perfección obtenida mediante las artes marciales sea el kung-fu (traducido rudamente como "trabajo duro" o "arte de esfuerzo propicio"), la mayoría de artes marciales cuenta con elementos esotéricos. La esgrima renacentista incluye filosofía, psicología y matemáticas además de habilidad física; el pancracio griego enfatiza ser "todopoderoso" en todos los aspectos; la capoeira recurre a la *esencia* de la libertad además de a las maniobras acrobáticas por la que tanto se la conoce. Así pues, las artes marciales avanzadas nutren el espíritu, afinan la mente y convierten el cuerpo en un foco para los poderes de ambos.

En sus niveles más metafísicos, las artes marciales avanzadas permiten que su practicante entre en sintonía con la fuerza de vida de la Quintaesencia, que la canalice mediante elaborados movimientos y que ésta le proporcione increíbles poderes (algunos dirían que inhumanos) mediante el foco de un arte. El Do de los Akáshicos es quizás el ejemplo más claro de esta práctica en un ámbito metafísico, pero cualquier arte marcial, incluso la pelea sucia, puede convertirse en una práctica Mágica si se le aplica la devoción y dedicación adecuadas (ver las secciones del **Capítulo Nueve** relativas a las ***Artes Marciales*** y el ***Do***). En esencia, el artista manifiesta su voluntad mediante claridad, energía y acción. En términos de juego, usa esa arte como foco místico.

Más allá de sus elementos místicos, las artes marciales también son tecnologías, formas sutiles de conocimiento que pueden ser estudiadas, repetidas y empleadas con un resultado práctico. De este modo, los Tecnócratas y los otros tecnomantes pueden

usar también las artes marciales como foco. Y con respecto a todas esas majaderías sobre las metáforas y las técnicas mentales, un tecnomante bien puede separar su entrenamiento en las artes marciales del misticismo y aun así conservar su potencia metafísica. Con tales poderes es capaz de dirigir Fuerzas, alterar Vida, reordenar Materia, percibir Entropía, canalizar Cardinal, potenciar Tiempo y, quizás por encima de todo, perfeccionar Mente hasta una capacidad sublime. Aunque no podrá volar por los aires ni saltar entre las ramas de los árboles haciendo uso del *chi* ("Eso es sólo un mito"), seguirá siendo capaz de remodelar la física y la biología convencionales mediante su conocimiento de las artes de lucha.

Paradigmas asociados: La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Es Caos; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Traer de Vuelta la Edad Dorada.

Habilidades asociadas: Acrobacias, Alerta, Artes Marciales, Atletismo, Consciencia, Esoterismo, Etiqueta, Intimidación, Medicina, Meditación, Pelea con Armas.

Instrumentos comunes: Armas, danzas y movimiento, energía, ejercicio físico, hierbas, meditación, ordalías y esfuerzos, símbolos, varas y varitas, voz.

Artesanías

Hay razones por las que Hefesto es un forjador, Jesús un carpintero y Ogun el hierro "que siempre muerde primero". No es una casualidad que los masones sigan siendo una de las sociedades más respetadas y temidas, responsable, en cierta medida, de la fundación de EE.UU. Hay muchos mitos que vinculan los orígenes de la humanidad a deidades que nos confeccionaron a partir de arcilla a la que insuflaron el hálito vital. Esto es porque la *artesanía*, el Arte de realizar milagros a partir de materias primas, se encuentra entre las primeras prácticas metafísicas.

La mística de la artesanía ha quedado muy reducida en el mundo industrial… tanto que a menudo es subcontratada a talleres clandestinos o la llevan a cabo máquinas (lo que conlleva sus propias y ominosas connotaciones metafísicas, como atestiguan las sagas de *Matrix* y *Terminator*). Aun así, hay algo mágico en ese especialista del escuadrón *geek* que puede arreglar tu computadora averiada, en el tatuado disconforme que repara tu coche o en ese amigo que forja espadas o crea disfraces para un grupo de recreación histórica. El corazón de la artesanía procede de una pericia sobrenatural con los materiales y las herramientas, de la habilidad para tomar pedazos de piedra, de piel o de un árbol y crear a partir de ellos objetos bellos y útiles.

Muchos místicos son reacios a considerar la artesanía como una práctica mágica. Después de todo, la Tecnocracia empezó siendo un grupo de Masones Artesanos contrariados que dieron forma a las máquinas que pusieron fin a la Alta Edad Mítica. ¿Por qué entonces deberían

ser considerados magos? Y aun así, este prejuicio ignora los vínculos legendarios entre la artesanía y las Artes místicas: el legado del templo de Salomón y los albañiles que lo construyeron, de los templos cuya geometría sagrada invitaba a los dioses a residir en ellos, los moldeadores del hierro, el oro y la piedra que llevaron a la humanidad de las cuevas a ciudades construidas según sus propios diseños. Incluso en la época industrial puede encontrarse un aire de Magia: el elegante brillo de las torres de cristal, el glamur de las infernales fábricas, la fascinante danza de píxeles que proviene de las computadoras, de los televisores y de Internet… todo ello requiere de la artesanía en su creación, mantenimiento y eventual desmantelamiento para poder reciclar sus componentes. Hoy en día, esta Arte podría darse por supuesta, pero sigue siendo Mágica para quienes la comprenden.

Como práctica, la artesanía combina pericias físicas y mentales en varias artes aplicadas (carpintería, forja, trabajo del cristal, plásticos, marroquinería, etc.) y entonces las combina con Artes de Patrones para hacer que esos objetos sean mejores de lo que eran antes. Materia es la Esfera más obvia a usar en tales disciplinas, pero Fuerzas (para gobernar el fuego, la electricidad, la gravedad y similares), Cardinal (para dar energía y fortaleza a esas creaciones) y a menudo Vida (para trabajar con materia viva u orgánica) y Entropía (para detectar, añadir o eliminar defectos) también son más o menos esenciales. Los artesanos de la vieja escuela usan Espíritu para despertar o aplacar los espíritus que hay dentro de los materiales (proceso importante en la artesanía ancestral, la cual depende de la buena voluntad de dioses y espíritus para tener éxito). Y, a pesar de que los rituales de creación requieren tiempo, materiales y pericia, los resultados, desde vasos de cristal a tanques reforzados, pueden durar siglos… o, como las pirámides, incluso milenios.

Un mago artesano típico puede parecer algo tosco en comparación con sus pares más académicos. A menudo son físicamente fuertes y tienen una personalidad ruda, y pueden parecer aburridos y sosos. Pero esto no es más que una percepción equivocada, pese a ser habitual. En el oficio de su elección, este mago es tan agudo e instruido como sus compañeros bibliófilos… la mayoría de los cuales estarían perdidos sin su pericia. Y a pesar de que los prejuicios más habituales los ven como miembros de la Tecnocracia (no sin algo de verdad), un artesano bien puede ser un escultor Verbena, un forjador Ngoma, un artesano Hermético o un técnico informático AV. Los tejedores Taftâni se ganaron ese nombre gracias tanto a sus habilidades físicas como a las místicas y los Ngoma conservan las habilidades prácticas de sus orígenes egipcios y nubios. Incluso los Akashayana emplean las Artes de la artesanía en sus prácticas marciales, como se puede ver en los ejemplos de *El hombre de los puños de hierro*. Aunque a menudo quede olvidada en los catálogos de la magia, la artesanía es tan antigua como la humanidad y tan nueva como el portátil con el que escribes.

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Todo Está Bien: ¡Ten Fe!; Traer de Vuelta la Edad Dorada.

Habilidades asociadas: Academicismo, Armas de Energía, Arte, Artesanía, Ciencias, Documentación, Esoterismo (Geometría Sagrada, Matemática Cuántica, Pactos Elementales, Cultura de la Piedra y del Metal), Hipertecnología, Informática, Tecnología.

Instrumentos comunes: Armas (martillos, espadas, hoces, pistolas, etc.), artilugios, computadoras y equipo informático, dispositivos y máquinas, elementos, herramientas domésticas y de talla, laboratorios y talleres, libros, obras de arte, sangre, símbolos.

Brujería

Bruja. Ésta es una de las palabras más venenosas de la lengua española, capaz de condenar alguien a una terrible muerte. Incluso ahora, cuando el Tiempo de las Hogueras parece más un mito que parte de la historia, la imaginación popular relaciona las brujas con arpías llenas de verrugas encorvadas sobre pócimas venenosas y apestosas. ¿Por qué, entonces, querría alguien usar un término tan terrible como "brujería"? Porque quienes la comprenden saben que *funciona*… no sólo como una práctica de Magia, sino también como un modo de reverenciar al mundo natural.

El término "brujería", con las mismas cargas negativas, abarca un amplio terreno, desde las diabólicas maldiciones de las leyendas medievales hasta la recuperación que ha llevado a cabo el neopaganismo de los tiempos actuales. Como práctica de **Mago**, el término hace referencia a un oficio práctico y orientado a la naturaleza en oposición a la abstracción académica de la Alta Magia Ritual, la alquimia y demás. La brujería tradicional es una Magia menor orientada a las tradiciones practicada por gente común para obtener resultados palpables: curación, fertilidad, adivinación, suerte buena o mala, prosperidad, claridad, fortaleza física e intercesión entre la gente y sus dioses mucho más íntimas que las que se puedan obtener en el templo local. El origen del término *bruja* es "sabiduría" [**N.d.T.:** En inglés, *witch* y *wisdom*, respectivamente], aunque otras posibilidades serían palabras con el significado de "enredo", "nudo" o "conocimiento". Y por eso de las brujas se ha dicho a lo largo de los tiempos que saben cosas… que la gente de bien no podría o debería saber.

La brujería actual es una mezcolanza posmoderna de saber tradicional europeo; ocultismo literario del siglo XIX y fusiones místicas del siglo XX; elementos precristianos de las culturas griega, nórdica, celta, hindú, eslava, romana, egipcia y mesopotámica (con enormes apropiaciones culturales de origen amerindio, africano, gitano y en ocasiones asiático); prácticas reinterpretadas del cristianismo y el judaísmo (especialmente de la iglesia católica y la cábala); filosofía posmoderna y la interpretación que hace la nueva Era de la física cuántica; la iconografía de los medios de masas; y un montón de añadidos envueltos en un brillante lazo de fantasía mediática, activismo político y tecnología multicultural. Esta sinergia, considerablemente ecléctica, a menudo incorpora computadoras, Internet, psicología popular, teoría del caos y otros elementos que resultarían completamente irreconocibles para los antiguos brujos. Aun así, habla a la gente a un nivel elemental… y sí, como práctica mística es tan efectiva como cualquier otra herramienta en la mesa de trabajo de un mago.

La brujería tiene en todas sus formas cierta mística proscrita a causa tanto de las persecuciones constantes como a una posición desafiante y siniestra. Las brujas actuales pueden practicar medicina holística y la política de la no violencia, pero siguen estando al margen de la respetabilidad… a menudo con una actitud de "*que te jodan*". Independientemente del estilo de brujería que prefieran, este Arte / Oficio incorpora potentes símbolos (antiguos dioses, espíritus de la naturaleza, espadas, círculos, varitas, ropa ceremonial, colores muy oscuros o muy brillantes, iconografía ocultista, estaciones del año, sombras, cálices, cenizas, los cuatro elementos clásicos, etc.) que apuntan al terreno subconsciente más allá de la zona de confort de lo convencional.

Nuestra bruja del siglo XXI bien puede preferir las ropas oscuras, el arte corporal y una altanera imagen de subcultura, u ocultar sus Artes tras una fachada de clase media que esconda su devoción primordial. Podría obedecer unas estrictas Leyes de las Brujas o proclamarse anarquista mística. Casi en todos los casos muestra reverencia por la naturaleza y la diversidad y canaliza su Voluntad mediante la armonía con la luz y la oscuridad, la muerte y la vida. Aunque personificada por la Tradición Verbena, no tiene por qué ser una práctica pagana ni esconder su Arte en la manga, como suele decirse. Al margen de sus herramientas o su devoción, su brujería es eminentemente *práctica* y se centra en los milagros de cada día y en su visionario oficio.

Paradigmas asociados: La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; Todo Es Caos; Todo Está Bien: ¡Ten Fe!; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Traer de Vuelta la Edad Dorada; Viaje Sólo de Ida al Olvido.

Habilidades asociadas: Academicismo, Afinidad Animal, Arte, Artesanía, Consciencia, Farmacopea, Medicina, Meditación, Ocultismo.

Instrumentos comunes: Alineamientos celestiales, armas, bendiciones y maldiciones, brebajes, cartas, círculos, contacto visual, copas y recipientes, danzas, dominación social, drogas y venenos, ejercicio físico, elementos, encrucijadas, escritura e inscripciones, herramientas domésticas, huesos y restos mortales, libros, música, nombres verdaderos, nudos y cuerdas, obras de arte, ofrendas, ritos grupales, sangre y fluidos corporales, sexo y sensualidad, símbolos, varas y varitas.

Chamanismo

Residimos en un mundo vivo cuya esencia es mayor y más inteligente de lo que admitimos. Mientras que la gente común se tropieza con las ilusiones materiales, un chamán trasciende tanto la humanidad *como* las ilusiones. Moviéndose por un mundo de niveles ocultos y trampas, existe fuera del reino de lo cotidiano. Aun así, gracias a su guía la Gente Durmiente duerme más cómodamente y los Despertados son más conscientes.

El *chamanismo*, quizás una de las palabras usadas con mayor exceso en la magia, se refiere en principio a un tipo concreto de manipulador de los espíritus de Siberia. Sin embargo, con el paso del tiempo ha llegado a definir a cualquiera que emplee antiguas tradiciones culturales para caminar entre el mundo sublime y su, a menudo ridícula, contrapartida material. Tras haber muerto (a veces literalmente) a la vida que llevaba antes de ser llamado por los espíritus, un chamán renace en un estado de marginado a medias… loco según los estándares de su sociedad anterior, aunque consciente (pero no siempre de forma clara) de la verdadera naturaleza de la Realidad.

Debido a que los chamanes tradicionalmente han vivido entre los mundos de la carne y el espíritu, del hombre y el animal, de la materia y la esencia, de la cordura y la locura, de la convención y el caos, éstos encarnan una encrucijada viviente en la que se entrelazan estas cualidades. En muchos casos, sufren de dolencias físicas y/o psicológicas, sanadores heridos cuyas inseguridades los hacen más sensibles a otras almas dañadas. Los chamanes a menudo cuentan con la ayuda de otras personas y de aliados espirituales cuyo auxilio y guía le permiten sobrevivir a su extraña condición. A cambio, confiere a sus aliados curación, perspicacia, acciones en reinos que quizás no pudieran alcanzar por sí solos y la intercesión de un poderoso mediador ante interlocutores a los que no podrían dirigirse por sí mismos. Nuestro chamán es un guía, un profeta, un proveedor de medicinas y un guerrero espiritual que avanza por una Senda sagrada… aunque a menudo *desagradable*.

Gracias a las bobadas sobre la idea del buen salvaje, el chamanismo cuenta con una imagen psicodélica que suele entrar en contradicción con la naturaleza terrenal y a menudo extraña del

propio chamán. De hecho, el chamanismo es una vocación ruda y poco ortodoxa, llena de contradicciones y conceptos dudosos sobre la cordura. A menudo invierten las ideas de propiedad, se dedican al travestismo, hablan con acertijos o actúan de un modo deliberadamente rudo u ofensivo para agitar o derribar prejuicios. Estas herramientas, junto con las habituales máscaras, bailes y demás adornos que uno esperaría de un chamán, constituyen los instrumentos de sus Artes. Los que esperen encontrarse al soñador ingenuo del romanticismo de la nueva Era se llevarán una buena sorpresa cuando conozcan a un verdadero chamán… y ese impacto es también parte de sus herramientas.

A pesar de que el chamanismo prefiera un punto de vista naturalista, también existen prácticas *tecnochamanistas* en nuestros tiempos. Mediante la conexión con los espíritus urbanos (almas de la ciudad, entidades electrónicas, espíritus mecánicos y demás), a menudo a través de la informática, ofrendas de comida rápida, desechos del consumismo y otros talismanes posmodernos, el tecnochamán funde la antigua consciencia con la tecnología actual, actuando como un recipiente en el que destilar la esencia de la eternidad en el poder del ahora.

Paradigmas asociados: La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Todo Está Bien: ¡Ten Fe!; Traer de Vuelta la Edad Dorada.

Habilidades asociadas: Alerta, Arte, Callejeo, Cosmología, Enigmas, Esoterismo, Expresión, Farmacopea, Medicina, Sueño Lúcido, Supervivencia.

Instrumentos comunes: Armas, computadoras, danzas, drogas y brebajes, elementos, formas de pensamiento, herramientas domésticas, hierbas, huesos y restos mortales, juguetes, nombres verdaderos, ofrendas y sacrificios, ordalías, sangre y fluidos corporales, sexo y sensualidad, voz.

Cibernética

Cuando las máquinas orgánicas se desposan con otras máquinas mecánicas, entonces la sinergia que llamamos *cibernética* alza al ser humano hacia un nuevo nivel. En un ámbito más general, la cibernética va más allá de la simple carne y máquina para abrazar las tecnologías de la comunicación, el lenguaje, los impulsos eléctricos, los sistemas complejos y el propio pensamiento. Procedente del término griego que significa "conducir o gobernar", la práctica de la cibernética emplea complejos sistemas de interacción (computadoras, elementos electrónicos, prótesis, fórmulas matemáticas, lenguas, filosofía e incluso las dinámicas sociales) para expandir el control de su practicante… primero sobre su propia realidad y luego sobre la realidad de otros sistemas y entidades.

En esencia, la cibernética ve la Creación como una vasta máquina cuyos sistemas pueden ser comprendidos y manipulados con el empeño adecuado. Para muchos de sus seguidores, como los miembros de Iteración X, este empeño incluye fundir sus cuerpos con componentes mecánicos. Sin embargo, otros practicantes usan la cibernética como constructo teórico, como un modelo mediante el cual se puede doblegar las probabilidades (con Entropía), cambiar las mentes (con Mente), transformar los materiales (con Materia y Vida), canalizar las energías (con Cardinal y Fuerzas) y redefinir la física temporal… o, en otras palabras, reorientar el Tiempo, todo ello mediante el uso de cálculos, psicología, símbolos y artefactos y máquinas externas (en vez de las implantadas).

A pesar del uso excesivo de "ciber" como adjetivo, la cibernética sigue siendo una disciplina puntera. Con base en la tecnología china, griega y árabe, floreció durante la Revolución Industrial y no ha cesado de hacerlo. En el siglo XXI nos encontramos con países enteros formados de cíborgs: gente que usa *smartphones*, ve constantemente vídeos, se alimenta de televisión, se relaciona mediante máquinas y define su realidad a partir de la relación constante con la interfaz de la era de la información. Y por mucho que el mundo de obreros sin personalidad de la ciencia ficción no se parezca en nada al nuestro tal y como lo conocemos, todos los elementos de nuestra vida en este nuevo milenio dependen de la compleja interrelación de fuerzas cibernéticas que muy poca gente comprende realmente… e incluso menos puede controlar, salvo algunos tecnomantes.

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; El Poder Da la Razón; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Es Datos; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Viaje Sólo de Ida al Olvido.

Habilidades asociadas: Academicismo, Armas de Energía, Artesanía, Biotecnología, Ciencias, Hipertecnología, Informática, Medios de Comunicación, Política, Tecnología.

Instrumentos comunes: Armas, artilugios e invenciones, computadoras y equipo informático, dispositivos y máquinas, escritura e inscripciones, interfaz cerebro-computadora, laboratorios, lenguas, libros, medios de comunicación de masas, nanotecnología, números y numerología.

Ciencia Extraña

Quienes piensan que "la ciencia es aburrida" no tienen *ni idea* de ciencia. Bajo las batas de laboratorio y las complejas ecuaciones fluyen corrientes de curioso asombro. Y, a pesar de que los fríos Tecnócratas pueden preferir una aproximación más controlada a las Artes Científicas, hay visionarios que se resisten a estar tan constreñidos. ¿Los llamarías locos? Quizás… ¡pero su dedicación mantiene vivas las esperanzas de la ciencia!

Al contrario que la mayoría de las Artes Tecnomágicas, la ciencia extraña no se basa en resultados reproducibles. Sin duda, un científico loco *querría* ser capaz de construir ejércitos de servidores robotizados o armadas de dirigibles de guerra… y podría ser capaz de crearlos en cuanto saliera un prototipo viable de su laboratorio. Sin embargo, este Científico Inspirado (no lo llamemos "mago", ¡sería ridículo!) está más interesado en el espíritu de la investigación y el potencial que en la devoción por la producción en cadena. Como consecuencia, sus creaciones a menudo tienen fallos y Paradojas que deberán ser pulidas en intentos posteriores… si alguna vez le interesa hacerlo, claro.

Por definición, la ciencia extraña desafía los límites de la posibilidad. Sus alocadas ideas dan empuje a una alocada creatividad. Unas teorías que ningún científico cabal tomaría en serio son la guía para la creación de dispositivos y criaturas cuya mera existencia supone una violación del Consenso: *jetpacks*, rayos de la muerte, estrambóticos robots, vehículos extraterrenales, tecnologías sónicas atlantes, naves espaciales, miembros mecanizados, equipos de mejora psíquica, aliados creados en el laboratorio, máquinas de guerra devastadoras y cualquier otro extraño artilugio que pudiera imaginar un científico loco. Y aun así esto no es ningún tipo de "magia" (¡por supuesto que no!) Cada elemento de tecnología rara depende de teorías tan poco

convencionales y sublimes que *DEBEN* ser ciertas, aunque sólo sea para contribuir a un universo más imaginativo.

Al igual que con las demás prácticas basadas en la tecnología, la ciencia extraña requiere un extenso trabajo en el laboratorio antes de obtener resultados viables. Un Científico Iluminado podría pasarse meses o años mejorando sus creaciones antes de revelarlas al mundo. Pero una vez se ha alcanzado esa innovación, podrá replicarla fácilmente, a menudo con la ayuda de habilidosos (aunque desapasionados) esbirros. La ciencia extraña, además, permite que un científico altere la tecnología con repentinos brotes de inspiración y crear chapuzas propias de MacGyver que duran lo justo para acometer una tarea sencilla. De este modo (debido a que no es ningún mago, ¡so imbécil!) un científico loco necesita tener a mano herramientas y materiales para confeccionar sus maravillas. La Ciencia Verdadera sin duda es milagrosa, pero no es ningún tipo de magia. No, por supuesto que no...

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Es Datos; Todo Está Bien: ¡Ten Fe!; Traer de Vuelta la Edad Dorada.

Habilidades asociadas: Academicismo, Armas de Energía, Artesanía, Ciencias, Documentación, Esoterismo (diversas teorías científicas rechazadas), Hipertecnología, Tecnología.

Instrumentos comunes: Alineamientos celestiales, armaduras, armas, artilugios e invenciones, computadoras y equipo informático, dispositivos y máquinas, elementos, escritura e inscripciones, huesos y restos mortales, interfaz cerebro-computadora, juguetes, laboratorios, lenguas, libros, números y numerología, vehículos.

Dominio

El control social bien podría ser la forma más antigua de Magia. En su nivel más básico, esta práctica dirige los instintos animales y las interacciones humanas hacia la voluntad (y la Voluntad) del grupo dominante. A pesar de que otras prácticas (en especial la *Ars Cupiditae*, el chamanismo y la Alta Magia Ritual) recurren a estas técnicas de dominación, la cruda afirmación del dominio es la base de la Autoridad con mayúscula... sobre todo entre el Nuevo Orden Mundial.

Pese a que no suele considerarse "Magia" en el sentido estricto de la palabra, la práctica del dominio emplea la disciplina interna, el control social, un instruido conocimiento del comportamiento y el gobierno, palabras y símbolos significativos y una gran cantidad de trucos verbales y físicos que mantienen al practicante en una posición ventajosa en cualquier situación. En su forma más baja, es el arte del abusón, del mafioso y del artista de la seducción. Sus técnicas entran en juego mediante políticas relativas al cargo o a la sexualidad y a menudo constituyen una buena parte del arsenal de cualquier padre con fuerte carácter. En un nivel metafísico, el dominio recurre a la necesidad primordial de liderazgo y paternalismo, y entonces dirige esta necesidad de forma consciente hacia un control abrumador. A su vez, mediante este control puedes gobernar la Realidad, porque *crees* que puedes hacerlo y de este modo haces que los demás lo crean también.

Un practicante serio del dominio (esto es, un mago) va más allá de la simple intimidación gracias al estudio de las aplicaciones más profundas del dominio social y el perfeccionamiento personal. Al igual que un devoto del deseo, aprende a maximizar sus fortalezas personales y a minimizar sus defectos sociales a la vez que se aprovecha de las debilidades de los demás y apela a su necesidad de sentirse protegidos y guiados. Al igual que la *Ars Cupiditae* se centra en el deseo, la disciplina del dominio se centra en el gobierno. Las técnicas pueden parecer algo arcanas, especialmente si se las combina con creencias religiosas y/o filosóficas. Sin embargo, es mediante la tecnología que el dominio alcanza su mayor influencia. La reina Victoria era una maestra de esta Arte... y, a pesar de que usaba elementos tecnológicos para imponer su voluntad, desprendía tal místico carisma que aún usamos su nombre para describir la época en la que gobernó.

Los practicantes habilidosos en el dominio emplean contacto visual, lenguaje corporal, tácticas vocales, presión de grupo, atractivo social y símbolos con relevancia (uniformes, armas, comportamiento paternalista, iconografía religiosa) para acobardar a su rebaño. A partir de este punto, estos alfas imponen su Voluntad tanto en un sentido mundano como Despertado. Muchos magos usan técnicas sociales, pero un maestro del dominio les da una dimensión metafísica para asumir el control de la Realidad mediante el gobierno de las masas. Es un Arte propio de reyes que ha dado forma a la historia del pasado y sigue haciéndolo hoy en día.

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Es Caos; Traer de Vuelta la Edad Dorada; Viaje Sólo de Ida al Olvido.

Habilidades asociadas: Academicismo (Historia, Psicología), Arte, Empatía, Expresión, Intimidación, Liderazgo, Medios de Comunicación, Política, Seducción, Sistemas de Creencias, Tecnología.

Instrumentos comunes: Arte, contacto visual, dominación social, formas de pensamiento, interfaz cerebro-computadora, lenguas, medios de comunicación de masas, moda, música, ritos grupales, símbolos, trucos e ilusiones, voz.

Fe

Mediante la fe todo es posible. Este dicho subraya la esencia de lo que podría considerarse la práctica mística más común en todo el mundo: la devoción a un poder superior. La fe, término procedente del latín *fides* (lealtad, confianza, creencia), proporciona la base de muchas otras prácticas, aunque es también una práctica por derecho propio. A pesar de que las brujas, los chamanes, los practicantes de vudú e incluso los científicos tengan fe en un poder superior, ésta por sí misma proporciona consuelo y poder a los creyentes.

Aunque se suela considerar principalmente el núcleo de sectas manifiestamente religiosas como el Coro Celestial y los Ahl-i-Batin, la fe es capaz de inspirar y dar energía a cualquier mago. Incluso los demoníacos Nefandos tienen fe en su horrible Absoluto y en las entidades infernales que adoran. La fe proporciona al verdadero creyente estabilidad y un propósito. Y, por mucho que la magia se use a menudo de forma egoísta, en última instancia la fe elimina el ego en favor de un Ser superior. El mago piadoso dice: "Hágase TU Voluntad" y entonces actúa como instrumento de la Divina Voluntad.

Para un mago con fe, las acciones que emprende y las Artes a las que se dedica representan los ideales del poder superior al que sigue. En la mayoría de los casos estos ideales le llegan a través de la religión, un vínculo que une a la divinidad con los fieles. Pero no todos los creyentes son religiosos. La religión, en

su sentido estricto, es una institución social, mientras que la fe es una conexión personal. Incluso la ciencia, a la que hoy en día se considera enemiga de la fe, puede ser una práctica devota. Históricamente, la base de la ciencia moderna fue establecida por hombres y mujeres piadosos que emplearon sus descubrimientos para indagar, y posteriormente revelar, la gloria de su dios.

Un magus piadoso sigue los preceptos de su credo, mantiene contacto con la divinidad mediante la plegaria y actúa, siempre que le es posible, como emisario de los ideales de su credo. "Mantener la fe" implica dedicarse a las virtudes que supuestamente complacen al poder superior y, aunque los detalles dependerán de cada credo en concreto (¡un franciscano católico, un devoto chií y una *spá-kona* odinista tienen conceptos muy distintos sobre la virtud!), la fidelidad del mago para con ese credo es esencial. Después de todo, "fe" significa *lealtad*.

Paradigmas asociados: La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Todo Está Bien: ¡Ten Fe!; Traer de Vuelta la Edad Dorada.

Habilidades asociadas: Academicismo (Doctrinas de la Fe), Consciencia, Cosmología, Empatía, Enigmas, Esoterismo, Expresión, Medicina, Sistemas de Creencias.

Instrumentos comunes: Bendiciones y maldiciones, comida y bebida, copas y recipientes, energía, escritura e inscripciones, formas de pensamiento, iconografía sagrada, libros (escrituras), música, ofrendas y sacrificios, ordalías y esfuerzos, plegarias e invocaciones, ritos grupales, símbolos, voz.

Hackeo de la realidad

Las personas con imaginación pueden hacer cosas imaginativas con estructuras en apariencia estáticas. Al *hackearlas* para luego reconfigurarlas, estas personas emplean diversas herramientas (tecnología, filosofía, arte, política y, a veces, Magia) para convertir lo que *era* en lo que *puede ser*. Con el equipo adecuado y las ideas correctas ni siquiera necesitas ser un mago para *hackear* el *paradigma* dominante… sólo necesitas preguntarle al fantasma de Osama bin Laden. Sin embargo, cuando *eres* un mago, puedes usar esas herramientas para modificar la Realidad a gran escala.

Aunque normalmente se asocie a los Adeptos Virtuales (y, en menor medida, al Culto del Éxtasis), cualquier mago con la mentalidad y la pericia necesarias puede usar la práctica. La idea central, que la *realidad es flexible*, parece común hoy en día. Como práctica, el *hackeo* de la realidad emplea un despliegue de tecnología para rehacer los sistemas que rigen nuestro mundo: el comercio, la política, los medios, los *memes*, las conexiones, las fes, la física, etc. Concentrándose en sistemas o ideas específicas, el mago puede empezar a mezclar las expectativas para darles una forma nueva e interesante.

¿Parece anarquía? A veces lo es. Sin embargo, muchos de los seguidores y los principios más antiguos de esta práctica proceden de la Orden de la Razón y de la Tecnocracia. Después de todo, fueron los primeros Tecnócratas los que *hackearon* los conceptos humanos del universo, de Dios, de los gobiernos y de las demás tecnologías. Los Tecnócratas dieron forma a la esgrima (un *hackeo* para la lucha con espadas), las ciencias físicas (un *hackeo* elemental), la exploración (un *hackeo* geográfico), los medios de comunicación de masas (un *hackeo* de la consciencia) y el programa espacial (un *hackeo* planetario). No debería sorprendernos que los Adeptos Virtuales y la Sociedad del Éter empezaran como Convenciones Tecnocráticas. Y, a pesar de su aplicación heterodoxa de la tecnología, siguen manteniendo viva esa antigua ética *hacker*.

Irónicamente, podría decirse que la Orden de la Razón *hackeó* las Tradiciones mediante la sustitución de la Época Mítica por la Era Industrial. Esta idea podría divertir a un Traje Negro, pero no estaría en desacuerdo con ella.

Los *hackers* de la realidad posmodernos tienden a emplear las tecnologías de la información, y no sólo computadoras, sino también *memes*, a los medios y otras formas de acceder intelectualmente a las masas. Como quedó demostrado con el 11-S, no hace falta ser un adicto a la informática, basta con ser un visionario que se dé cuenta de las debilidades de una estructura y del modo de sacarle partido. La idea transhumanista de la realidad como información, ejemplificada por las ***Esferas Datos*** y ***Utilidad Primordial*** **(ver pág. 525-527)**, proporciona un punto de apoyo a un mago *hacker* de la realidad. Mediante la canalización de sus ideas y energías a través del código informático, redes sociales, vídeos, eslóganes, bromas, teatro de guerrilla, películas, novelas gráficas, música, moda, *memes* de Internet y una inteligente manipulación de símbolos dinámicos (máscaras, títeres, iconografía, medios audiovisuales remezclados y demás), ese mago puede recontextualizar la realidad tal como las Masas la comprenden y entonces aprovecharse de esas nuevas percepciones. No es tan rápido ni gratificante como un rayo, pero tiende a ser mucho más poderoso… y también mucho más coincidente.

Al igual que la cibernética, el dominio y el Arte del Deseo (todas ellas prácticas relacionadas), el *hackeo* de la realidad se basa más en la influencia que en la fuerza bruta. Un *hacker* de la realidad aspira a modificar el sistema en beneficio propio, en vez de destruirlo. Aun así, algunas herramientas (como el terrorismo y las atrocidades) pueden ser muy violentas tanto en su implementación como en sus resultados. Sin embargo, incluso entonces esa violencia sirve como *extensión e instrumento* del *hackeo*; por ejemplo, el poder del terrorismo guarda mayor relación con la atmósfera de temor y furia que con las propias víctimas. En cuanto a las Esferas, el *hackeo* de la realidad tiene preferencia por Correspondencia (para recurrir a las conexiones y explotarlas), Entropía (para descubrir defectos y manipular probabilidades), Fuerzas (para destruir o controlar sistemas electrónicos), Mente (para influir en las ideas y en quienes las tienen), Vida (para renovar las conexiones del ser humano), Cardinal (para obtener, acumular y dirigir energías) y Tiempo (para recontextualizar las percepciones temporales), y emplea instrumentos que expresen y subviertan estos principios en el mundo moderno.

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Es Caos; Todo Es Datos; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Traer de Vuelta la Edad Dorada; Viaje Sólo de Ida al Olvido.

Habilidades asociadas: Academicismo (Historia, Filosofía, Ciencias Sociales), Arte, Ciencias (tanto Psicología como Ciencias Físicas), Expresión, Gobierno, Informática, Medios de Comunicación, Política, Sistemas de Creencias, Subterfugio, Tecnología.

Instrumentos comunes: Armas, computadoras y equipo informático, contacto visual, dinero y riqueza, dispositivos y máquinas, dominación social, drogas, formas de pensamiento,

interfaz cerebro-computadora, lenguas, libros, medios de comunicación de masas, música, nanotecnología, obras de arte, ritos grupales, sexo, símbolos, trucos e ilusiones, voz.

Hipertecnología

La hipertecnología, un término genérico para los cientos de métodos usados para unir la tecnología más avanzada con ideas visionarias, representa un enfoque dinámico de la ciencia. Al margen de las diatribas de los místicos de la vieja escuela, este enfoque ha transformado el mundo en el que vivimos. Por supuesto, las computadoras son el reflejo más evidente de esta Arte y esta Ciencia, pero la fuerza bruta de la metalurgia, los poderes en expansión de la combustión interna, el relámpago domesticado de la tecnología electrónica y la emocionante física tras todas esas cosas llevan a la hipertecnología y a la humanidad hacia nuevas y excitantes fronteras. Los críticos mantienen que ESO no es magia... pero, de hecho, lo *es*. Después de todo, no ha sido la hechicería Hermética la que nos ha dado los coches, los teléfonos, las computadoras y el poder de la electricidad... todas esas cosas, y muchas más, empezaron como hipertecnología.

La práctica de la hipertecnología refleja el genio de la condición humana, el inquieto anhelo de mejorar y comprender. En sus formas anteriores (como las usadas por la Orden de la Razón), tales Artes "impías" eran el reflejo de una profunda veneración. Los hombres y mujeres de Dios buscaban las claves de Su creación y veían la gloria divina en cada rama y en cada flor. La tecnología de China, Grecia y Persia fue también el reflejo de aspiraciones místicas. No es por casualidad que muchos nombres científicos provengan de antiguos dioses y mitologías clásicas y, por mucho que la ciencia moderna enfatiza las pruebas por encima de la fe, sigue habiendo mucho espacio para la maravilla en este mundo.

En el corazón de esta práctica (y en sus muchas aplicaciones, desde la clonación y la biotecnología a la astrofísica, la ingeniería mecánica, la química, la física teórica y muchas más cosas), la hipertecnología se basa en el potencial... en encontrarlo, reconocerlo y expandirlo para crear algo mejor de lo que teníamos antes. Un científico comprende que no tiene todas las respuestas y por eso las busca constantemente. Se pasará largas horas en el laboratorio o leyendo monografías, no para convertir a la humanidad en esclavos, sino para crear algo *mejor*. A pesar de su aparente esterilidad, la hipertecnología conserva un visionario optimismo.

Aunque el científico pueda creer en un Creador, no se verá atado por la fe ciega. En vez de eso, emplea rigurosas pruebas, complejos datos, verificaciones consistentes y un Arte que se basa no en la suerte o en los caprichos externos, sino en principios probados y en logros concretos. Es el Progenitor, el Adepto, el tecnomante cuyas herramientas reflejan la precisión de su Arte. Al contrario que sus homólogos que practican la ***Ciencia extraña***, este visionario emplea firmes protocolos para obtener resultados fiables. En cierto modo, lleva a cabo la Alta Magia Ritual de nuestra época y construye maravillas con su vigorosa Ciencia.

Para más detalles sobre la amplitud del potencial de la hipertecnología, ver el Rasgo ***Ciencia*** y el recuadro ***¡¡¡CIENCIA!!!*** en el **Capítulo Seis**.

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Es Caos; Todo Es Datos.

Habilidades asociadas: Academicismo, Artesanía, Ciencias, Documentación, Hipertecnología, Informática, Investigación, Medicina, Tecnología.

Instrumentos comunes: Computadoras, dispositivos y máquinas, escritura, herramientas domésticas, interfaz cerebro-computadora, invenciones, laboratorios, libros, nanotecnología, y las diversas herramientas de la tecnología avanzada.

Magia callejera

La Magia más práctica es la que usa cualquier cosa que tengas para trabajar. Sin duda los hechiceros, los cíborgs y los magnates Iluminados pueden permitirse el mejor equipo para realizar rituales. Pero ¿qué sucede cuando estás más o menos arruinado? ¿O cuando eres un indigente? ¿O cuando vives en una casa okupada o estás atascado en la calle o te las apañas para seguir adelante como un trabajador pobre? Bien, pues entonces usas la Magia callejera, el arte de apañártelas.

Esta Magia, compuesta de trastos con connotaciones simbólicas, emplea monedas, cartas, juguetes, restos, botellas, latas, clavos, basura, grafitis y objetos elaborados a partir de los desechos de la sociedad de consumo. Televisores estropeados, revistas viejas, cajas de cartón, huesos de pollo roídos, ratas sacrificadas y gatos callejeros, ropa vieja recuperada rediseñada con un salvaje aire urbano... tales instrumentos dirigen la Voluntad de los desposeídos. En el siguiente peldaño de la escala socioeconómica, los magos de clase baja usan trucos baratos, ropas *kitsch*, libros de la nueva Era, muñecos de acción y demás piezas de la magia posmoderna de los grandes almacenes. Cuando los Despertados las imbuyen con sus intenciones, estas baratijas proporcionan un foco a los huérfanos, los Huecos y los demás místicos con más ambición que recursos.

Al igual que en muchas otras prácticas místicas, el arte constituye una gran fuerza en la Magia callejera. La cultura del *hip-hop*, el *rock* gótico, las distintas variantes del *heavy metal*, el *blues*, la música neotribal, el *tecno* industrial e incluso el *country* son estilos que proporcionarían una banda sonora al lado místico de la vida urbana. Dentro de los clubes, el baile y las drogas crean hipnóticas atmósferas en las que a menudo parece que *cualquier cosa* pueda suceder. La Magia callejera es una táctica de supervivencia paranormal que merodea en los callejones que hay entre las Artes respetables y las prohibidas. Es la prueba de que no se requiere ni hechicería altanera ni viejos códices para llamar la atención (aunque no necesariamente el respeto) del mundo espiritual. En su vertiente más oscura, esta Magia emplea pistolas, espadas, sexo barato y alcohol aún más barato, crímenes y castigos, locura y desesperación. Aunque en la forma no sea realmente nueva, se trata de una práctica común en el nuevo milenio.

Paradigmas asociados: La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; Todo Es Caos; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Todo Está Bien: ¡Ten Fe!; Viaje Sólo de Ida al Olvido.

Habilidades asociadas: Afinidad Animal (Ratas, Gatos, Cuervos, etc.), Armas de Fuego, Arte, Artesanía, Callejeo, Conocimiento Regional, Expresión, Farmacopea, Intimidación, Supervivencia (Urbana), Tecnología.

Instrumentos comunes: Armas, contacto visual, danzas, drogas y venenos, herramientas domésticas, hierbas y plantas, huesos

Sendas de las Manos Izquierda y Derecha

En su origen, recibieron su nombre por parte de europeos que intentaban diferenciar entre enfoques distintos de las prácticas tántricas, aunque al final los términos *Senda de la Mano Izquierda* y *Senda de la Mano Derecha* han pasado a describir respectivamente un enfoque criminal y otro respetuoso del misticismo. Supuestamente, los magos de la Mano Izquierda prefieren la sensualidad, el hedonismo, la intoxicación y demás formas de gozo con mala reputación, mientras que los seguidores de la Mano Derecha prefieren el ascetismo, la reverencia, la negación y otras formas de disciplinada devoción.

Lo cierto es que las prácticas místicas (en especial el tantra) son mucho más complejas que esta división simplificada (y occidentalizada) entre comportamientos presuntamente buenos y malos. Aun así, la distinción entre la Mano Izquierda y la Derecha suele ser muy recurrente cuando se habla de sabiduría loca, brujería, Magia del caos y demás prácticas que incluyen tanto actividades socialmente cuestionables como bien vistas.

Sin duda, algunas actividades *son* más destructivas que otras y la Magia *tiene* consecuencias, como la Resonancia, que van más allá del momento de la acción. De todos modos, la división entre Magia de la Mano Izquierda y de la Derecha tiende a aplicar una pátina cristiana sobre prácticas mucho más antiguas que la cristiandad que carecen de la simplista polaridad moral entre bien y mal. Algunos magos actuales emplean este término como descripción abreviada de su aproximación, pero otros evitan sus respuestas sencillas a preguntas complejas.

y restos mortales, moda, música, naipes y dados, obras de arte, ofrendas y sacrificios, sangre y fluidos, trucos e ilusiones, vehículos.

Magia del caos

No es lo que crees que es. Aunque el término "magia del caos" suele asociarse a los demonios y al mal, los ocultistas comprenden que la *Magia* del caos es un Arte posmoderno y a menudo improvisado. Al igual que cualquier otra práctica mística, enfatiza el conocimiento, la reflexión y otras formas de mejora personal. Sin embargo, este giro revolucionario de las disciplinas místicas tradicionales depende de la intuición y de la interpretación personales, de la libertad individual, de un enfoque deliberadamente iconoclasta y de un uso a menudo subversivo de los símbolos de la cultura popular, los comportamientos sociales y los diseños improvisados.

La Magia del caos se ríe del dogma establecido. A menudo los ajenos a ella la consideran una *Senda de la Mano Izquierda*, pues se trata de una práctica centrada en el sexo, las drogas y el *rock and roll* que reúne y dirige la energía personal (esto es, la Quintaesencia) mediante experiencias extremas. Por supuesto, este tipo de cosas atrae a los Cultistas del Éxtasis, cuyas prácticas más formales (el tantra, las búsquedas de visión, las ordalías y la ***Sabiduría loca***) se han integrado en la mezcolanza de la Magia del caos. De todos modos, incluso esa cultura tan diversa es demasiado constreñida para muchos practicantes del caos, cuyo abrazo de la *Caosfera* (el torbellino fractal de la existencia absoluta) se resiste a cualquier tipo de limitación.

Las prácticas de la Magia del caos, a la vez juguetonas y serias, se basan en las experiencias y los deseos personales de cada practicante. Dependiendo de cada uno, puede incluir rituales formales o recurrir a la improvisación espontánea… o ambas cosas, o ninguna. La flexibilidad y la implicación personal son elementos intrínsecos de esta práctica, y a menudo están conectadas a formas de pensamiento llamadas *egregores*: conceptos convertidos en realidad mediante la aplicación continuada de energía psíquica (ver ***Formas de pensamiento*** en la sección ***Instrumentos*, pág. 593**). Algunos usan juguetes y cartas del tarot, mientras que otros dibujan signos, escriben novelas gráficas, organizan *raves*, preparan *flash mobs* y elaboran complejas bromas contra la sociedad en general. Eris, Bob, el Monstruo de Espagueti Volador… estas deidades suplantan a las clásicas en un caótico panteón cuyos miembros están menos preocupados por el culto que por el cambio. Cada mago, pues, es un vórtice de potencial cuya Voluntad conduce la energía hacia la existencia. Y si esto te parece demasiado abstracto como para ser útil, entonces es que estás pensando demasiado.

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; Todo Es Caos; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Viaje Sólo de Ida al Olvido.

Habilidades asociadas: Alternar, Arte, Callejeo, Consciencia, Esoterismo, Expresión, Farmacopea, Informática, Meditación, Sueño Lúcido, Tecnología.

Instrumentos comunes: Cualquier cosa que funcione, siempre que no sea demasiado estable ni restrictiva.

Maleficia

Ciertas Magias son deliberadamente crueles. Ejecutadas con intenciones maliciosas, tienen como objetivo causar dolor y sufrimiento. La ley medieval llamaba a tales artes *maleficia* ("hacer el mal"), un nombre muy apropiado. Porque, aunque haya muchas ideas preconcebidas sobre la brujería, *hay* gente que usa Magia mala para fines malvados.

Cuando la gente piensa en la magia negra se refiere a esta práctica deliberadamente obscena… Aunque cualquier tipo de Magia puede causar daño, maleficia ha sido confeccionada con ese malvado fin. Maldiciones, posesiones, condenaciones, invocaciones a espíritus malvados, pactos infernales, habilidades inhumanas, violaciones del cuerpo, la mente y el espíritu… éstos son los ámbitos de los maleficia. También pueden invocarse otras formas de corrupción mediante esta forma de Magia: hechizos de riqueza, embrujos sexuales, técnicas de dominio social y todo tipo de abusos metafísicos que puedan conjurarse con la ayuda de siniestros poderes. Estas prácticas no tienen una forma establecida y abarcan desde las profanaciones de adolescentes descarriados a las ceremonias arcanas de ancestrales cultos infernales. A pesar de que los Nefandos puedan ser los primeros en los que pensamos para esta práctica, cualquiera con una motivación lo suficiente retorcida puede emplear una versión de maleficia. El evangelista que pide a su congregación que rece por la muerte de alguien

odiado hace uso de maleficia, al igual que los ritos Herméticos prohibidos para invocar demonios. Las misas negras proporcionan ejemplos muy evidentes, pero lo que parece menos evidente es que la Iglesia católica cuenta con una larga tradición de misas de réquiem celebradas para matar a personas aún vivas, así como también misas amatorias con la intención de despertar el afecto en objetivos involuntarios. El *Grimorio de Honorio*, atribuido a un papa, describe misas que se pueden llevar a cabo con fines malvados. Al igual que cualquier otra práctica mística puede infligir dolor, cualquiera de ellas puede degenerar y retorcerse hasta convertirse en maleficia.

Como práctica, los maleficia incluyen la crueldad y la perversión deliberadas. El sexo, por ejemplo, es un sacramento en algunas tradiciones, pero las prácticas malvadas usan el sexo en su forma más retorcida y no consensuada. Los sacrificios se tornan tan brutales y terribles como sea posible, las plegarias se recitan del revés, los símbolos y objetos sagrados son deliberadamente profanados mediante actos de desafiante maldad. La tecnología también puede jugar su parte como instrumento de tortura o como método para acceder o canalizar acciones y energías destructoras. Los conciertos de música, el *hackeo* de ordenadores, la retransmisión a través de los medios, las máquinas… todo puede usarse como instrumento de magia negra.

Por razones obvias los maleficia tienden a dejar una desagradable Resonancia tras de sí. La combinación de actos nauseabundos y feas intenciones envenena todo lo que toca. Habitaciones, herramientas y personas se sienten manchadas tras un rito maléfico, e incluso los Durmientes pueden sentir que algo no va bien con esas cosas. El mago puede limpiar todos los restos físicos de un crimen, pero la esencia metafísica perdura… a menudo atrayendo entidades corruptas que retoman la acción allí donde la dejó el malhechor…

Paradigmas asociados: Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; Todo Es Caos; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Traer de Vuelta la Edad Dorada; Viaje Sólo de Ida al Olvido.

Habilidades asociadas: Cosmología, Enigmas, Esoterismo, Expresión, Farmacopea, Intimidación, Ocultismo, Pelea con Armas, Seducción, Tortura.

Instrumentos comunes: Armas, círculos y diseños, contacto visual, copas y recipientes, drogas y venenos, ejercicio físico, elementos, gemas y objetos de valor, huesos y restos mortales (a menudo frescos), maldiciones, música, obras de arte, ofrendas y sacrificios, plegarias e invocaciones, ritos grupales, sangre y fluidos corporales, sexo (normalmente no consentido), voz.

Medicina

Junto con ser padres, curar puede ser considerada la más alta vocación del hombre. Muchos magos, tanto místicos como tecnomantes, ven su Iluminación como una obligación para curar. Para curar el planeta, las personas, los espíritus, la Tierra… quizás todo a la vez, si fuera posible. Y así es como una de las más antiguas y sagradas Sendas que un Despertado puede emprender incluye la práctica de la medicina.

Dicho simple y llanamente, alguien que se dedique a la medicina dirige sus habilidades y energías hacia una práctica curativa. Puede tratarse de un médico Progenitor, de una bruja Verbena que trabaja con raíces, de un *houngan* Bata'a, de un médico Templario… lo que importa no es el *grupo*, o siquiera la práctica médica, cuando hablamos de las habilidades de un mago competente. Un chamán con Vida 3 puede arreglar una pierna rota tan bien como un Progenitor con el mismo nivel de Esfera. A efectos de práctica Mágica, el término *medicina* se refiere a la *intención de curar* y a la *elección de las técnicas que mejoran la curación*, y no a un método específico que un mago emplee para curar heridas o enfermedades.

La medicina humana es una tecnología en perpetua evolución. Los conceptos médicos que damos por sentados eran

completamente desconocidos hace medio siglo, mientras que algunas verdades demostradas de la medicina occidental ignoran otras verdades de tradiciones médicas alternativas y no industrializadas. Un sanador integral en el mundo actual probablemente comprenderá la tecnología médica occidental; las técnicas tibetanas *So Rig*; los métodos espirituales basados en la fe; el *ayurveda* ("la ciencia de la vida") hindú; el reiki japonés y los masajes suecos; la vasta sinergia de la medicina china moderna; las raíces persas, griegas y árabes de la medicina convencional; las actuales teorías holísticas; la tecnología mecánica experimental y otras técnicas adicionales. Por supuesto, pocos sanadores tienen tiempo para acceder o estudiar este amplio abanico de disciplinas, muchas de las cuales entran en conflicto unas con otras a nivel epistemológico. En vez de eso, el sanador emprende un enfoque concreto y entonces dirige su atención... y su *intención*... hacia el camino que mejor le funcione.

Gracias a la Magia (en especial las Esferas Vida, Entropía y Cardinal), *cualquier* forma de medicina puede funcionarle a un sanador Despertado que la use como foco, *siempre que ese mago CREA en esa forma de medicina*. Un iroqués que sea miembro de la Sociedad de las Caras se sentiría tan perdido en medio de unas instalaciones de biotecnología de los Progenitores como un Progenitor que alzara una máscara curativa. *Ambas técnicas funcionan* en las manos de un mago que comprenda esas técnicas y que confíe en ellas, pero pocos sanadores confían por igual en ambas técnicas. Por eso, al escoger la medicina como práctica Mágica, el jugador debe definir qué *tipo* de magia emplea su personaje. Alentamos a los jugadores a documentarse sobre prácticas médicas reales procedentes de distintas culturas. ¡Los hechos son tan fascinantes como cualquier fantasía inventada!

Huelga decir que los magos tradicionales de Norteamérica y África a menudo rechazan la idea de usar magia. En muchas culturas, la "Magia" es un engaño o el resultado de la influencia de espíritus malvados. *Medicina* es un término más preciso y respetuoso para lo que hacen estas personas de lo que lo es *Magia*... y de ahí procede el término *hombre medicina*. Muchos "chamanes" en realidad se consideran a sí mismos gente de medicina que usa su Arte para nutrir y restaurar el mundo, no para hacerlo bailar según su voluntad.

Para los efectos prácticos de la curación basada en las Esferas, ver ***Salud y lesiones*** en el **Capítulo Nueve** **(pág. 406-409)**.

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Está Bien: ¡Ten Fe!; Todo Es Caos; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Traer de Vuelta la Edad Dorada.

Habilidades asociadas: Academicismo (Prácticas Curativas), Arte (Máscaras, Baile, Música, etc.), Ciencias, Consciencia, Empatía, Esoterismo (Herbología, Trabajo con Energías, Ejercicio Físico, Prácticas Curativas y de Meditación), Farmacopea, Medicina, Meditación, Tecnología.

Instrumentos comunes: Armas (instrumental quirúrgico), bendiciones y maldiciones, computadoras, copas y recipientes, danzas y movimiento, dispositivos y máquinas, dominación social, drogas y venenos, ejercicio físico, hierbas, huesos y restos mortales, laboratorios, lenguas (latín, jerga y esa extraña escritura que usan los médicos cuando escriben recetas), libros, meditación, música, obras de arte, ofrendas y sacrificios, plegarias e invocaciones, pócimas y pociones, ritos grupales (operaciones), sangre y fluidos corporales, voz.

Sabiduría loca

Un mago a quien se le vaya un poco la cabeza cuando realiza Magia podría usar lo que a menudo se llama *sabiduría loca*: acciones deliberadamente irracionales que supuestamente imparten sabiduría mediante la destrucción de los conceptos establecidos de lo que es posible y real y lo que no.

Se trata otro enfoque de la Magia a partir del sexo, las drogas y el *rock and roll* que incluye enteógenos, música para inducir al trance, búsquedas de visión, peligrosas ordalías, excesos sexuales, cambios de los roles de género, desgobierno social, rituales de éxtasis masivos y un solitario aislamiento en el que los practicantes dan la vuelta a su propia realidad y luego se preguntan qué significa ésta. Aunque resulta indisciplinada a nivel técnico según los estándares de las formas más rígidas de Magia, tal comportamiento supone una potente herramienta para la iluminación... ¡Suponiendo que no te mate antes!

Aunque sea una práctica principalmente asociada al Culto del Éxtasis, la sabiduría loca ha sido desde hace mucho tiempo una parte respetable del chamanismo, el vudú, la brujería e incluso algunas prácticas de la Alta Magia Ritual. La Orden de Hermes tiene su propia variante (la *Praxis Antinomia*), en la que un mago destruye tabúes, transgrede sus propios estándares y rompe sus propios límites para ver qué hay más allá de ellos. Al obtener su fuerza de sus propias contradicciones, la sabiduría loca es peligrosa, perturbadora, a menudo siniestra y potencialmente letal. Ése es en parte el quid de la cuestión, aunque no siempre implica peligro. Místicos tercos y gente de género no-binario que de forma deliberada dan la vuelta a las expectativas sociales sobre la identidad y el género practican una forma de sabiduría loca a nivel social que ataca los prejuicios de la gente para mostrarles unas posibilidades más amplias. Es la Senda del Timador que se abre camino como Jim Morrison en la pista de baile con Patti Smith, el Hermano Conejo, el Gato en el Sombrero y varios botes de pintura.

Paradigmas asociados: La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; Todo Es Caos; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Todo Está Bien: ¡Ten Fe!; Viaje Sólo de Ida al Olvido.

Habilidades asociadas: Arte, Alternar, Atletismo, Esoterismo, Farmacopea, Meditación, Sueño Lúcido, Supervivencia.

Instrumentos comunes: Danzas, dominación social, drogas, formas de pensamiento, huesos y restos mortales, interfaz cerebro-computadora, juguetes, trucos e ilusiones, música, ordalías, sangre y fluidos corporales, sexo y sensualidad, voz.

Vudú

Si "chamanismo" es la palabra usada con mayor exceso de la magia, entonces el vudú es la *práctica* usada con mayor exceso. Procedente de una fusión entre las creencias de África central, las prácticas amerindias, la iconografía europea y la lúbrica atrocidad de la cultura de los esclavos americanos, el conjunto de credos del "vudú" (*macumba*, *obeah*, *candomblé*, *vudú*, *santería*, el *hoodoo* del delta y de los Apalaches inferiores, las distintas variantes del *vudú urbano americano* y sus múltiples derivaciones) sigue generando una sorprendente fascinación en el mundo moderno. La imagen popular de la Magia vudú, distorsionada por una combinación de secretismo, pobreza, racismo, guerra psicológica, exclusión cultural y ciertos elementos inquietantes que *sí* existen dentro de esas prácticas, es un reflejo de su carácter eminentemente americano.

En esencia, la práctica de un mago vudú gira en torno a encontrar y reverenciar aliados en un mundo traicionero. Los africanos que fueron trasladados a América, tras llegar encadenados para el resto de su vida a trabajos forzados después de un viaje infernal en inframundos flotantes, tenían poco a lo que recurrir salvo a su fe, su coraje y su rabia. Despojados de sus familias, muchos de ellos carecían incluso de un lenguaje común. A partir de los pedazos de sus nuevas vidas crearon nuevas creencias que reflejaran las esperanzas y los horrores de ese mundo, poblado de nuevas familias que reemplazasen las que habían perdido. En ese mundo, lo peor que podía haber era la esclavitud *después* de la muerte… y por eso las maldiciones y las criaturas de la cultura vudú se centraron en el encarcelamiento, la servidumbre, los cruces, el hambre, la resistencia y la escapatoria. Viejos dioses, nuevos espíritus e historias de mortales ensalzados adquirieron la identidad de *Loas*, dioses-espíritus de los practicantes del vudú. De este modo, aunque la esclavitud ya haya sido prohibida "oficialmente" en América (pese a que muchos sepan que no sea realmente así…), este credo superviviente y sinérgico sigue siendo una metodología vital en esas tierras.

Las prácticas del vudú, caracterizadas por las plegarias, las ofrendas, los santuarios, los símbolos, las bendiciones y maldiciones, la destreza física, los colores brillantes y la violencia repentina, son un reflejo de sus eclécticos orígenes. Mientras Artes elaboradas como la Alta Magia Ritual prefieren la riqueza y la perfección, el vudú es eminentemente *práctico*. Sin duda, algunos de sus devotos son ricos, sobre todo hoy en día, pero la práctica como tal emplea cualesquiera recursos que tenga a mano. La fe y la confianza están por delante de los rituales arcanos y las exhibiciones ostentosas. La lealtad significa más que los títulos y el oro. Las recompensas y los castigos son rápidos, a menudo con cierto humor sardónico, y los recién llegados son puestos a prueba con feroz ironía y terribles amenazas. En muchos aspectos, la inquietante naturaleza del vudú expone un enorme cartel de *NO PASAR* a los foráneos… especialmente a los blancos. Por razones obvias, un seguidor de esta práctica porta muchas máscaras y guarda muchos secretos.

Más allá de esas máscaras y secretos, nuestro mago vudú nutre las conexiones apasionadas. Las sacerdotisas se convierten en "Mama" y los sacerdotes en "Papa". Lejos de ser figuras divinas distantes y sublimes, sus señores Loas son parientes poderosos, pero accesibles, cuyo contacto está a una plegaria o a una ofrenda de distancia. Cualquiera que necesite un favor puede pedirlo… y, a pesar de que el precio de ese favor no resulte tan sencillo ni agradable como sería deseable, *suele* ser concedido de un modo u otro…

A pesar de sus raíces compartidas con la fe, el chamanismo y la brujería, el vudú tiene una cultura definida cuyos métodos y doctrinas no siempre encajan bien con los demás. Los Loas y los espíritus relacionados con ellos sin duda se manifiestan a través de sus devotos mortales, pero esas relaciones son más familiares que las compartidas (y sufridas) por los chamanes con sus aliados espirituales. Este elemento de familiaridad es elemento esencial y a menudo descuidado de las Artes de un mago vudú. Debido a que esta práctica se originó entre personas orientadas hacia la familia que habían sido apartadas de todo y todos los que habían conocido antes, no debería sorprendernos que la sangre (metafórica o no) tenga tal importancia en la cultura y las prácticas del vudú.

Paradigmas asociados: La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Traer de Vuelta la Edad Dorada; Viaje Sólo de Ida al Olvido.

Habilidades asociadas: Alternar, Arte, Artesanía, Atletismo, Callejeo, Consciencia, Empatía, Intimidación, Medicina, Meditación, Sistemas de Creencias, Sueño Lúcido.

Instrumentos comunes: Armas, bendiciones y maldiciones, cartas y dados, copas y recipientes, contacto visual, danzas y movimiento, drogas y venenos, elementos, encrucijadas, escritura, hierbas, herramientas domésticas, huesos y restos mortales, lenguas, meditación, moda, música, nombres verdaderos, nudos y cuerdas, obras de arte (*vévés*), ofrendas y sacrificios, plegarias e invocaciones, ritos grupales, sangre, sexo y sensualidad, símbolos, varas y varitas, voz.

Yoga

Bajo el ejercicio de moda subyace una poderosa práctica metafísica. El yoga, cuyo nombre procede de una palabra sánscrita que significa "unión", "equilibrio", "juntar" y, por extensión, "yugo", emplea disciplinas mentales físicas y espirituales para lograr un estado de existencia superior. Mediante los niveles avanzados de yoga, un practicante puede desvelar las mayores habilidades humanas y al final trascender sus límites y alcanzar la iluminación… primero temporal y después perpetua. La dedicación al yoga te despoja de las ilusiones de la existencia física. En comunión con la Realidad Absoluta, el Verdadero Yo (el centro de la consciencia, *Atman* o *Purusha*) llegas a comprender la Unidad del Todo.

A pesar de que se puedan poner en duda sus orígenes, el yoga deriva de una serie de prácticas enraizadas en la cultura del valle del Indo de la antigua India. Recogidas en los *Vedas* (libros de conocimiento), estas prácticas y observaciones pulieron varias formas de ritual, meditación, vocalización y ejercicio físico, todas ellas dedicadas a sanar el fracturado estado de la existencia humana. Durante el período del yoga clásico, estas prácticas se mezclaron con los *Upanishads*, unas escrituras sobre la unidad dinámica. Llegados a 1900, las tradiciones ocultistas occidentales habían empezado a incorporar las disciplinas del yoga en sus propias prácticas (por supuesto, el Concilio de las Nueve había comprendido tales prácticas mucho tiempo atrás). Mediante el dominio de estas disciplinas, un experimentado *yogui* o *yoguini* (designaciones masculina y femenina para los practicantes) puede observar el estado esencial de la Realidad… y puede también trabajar con él. El yoga, pues, no es sólo un medio de meditación sino también una práctica de acción consciente. El practicante no se limita a contemplar su ombligo: con una profunda consciencia y una devoción consciente, se encomienda a la *acción*.

Las particularidades del yoga podrían llenar un libro entero, pero siendo prácticos podemos decir que un practicante de yoga busca un intenso estudio físico, mental y espiritual; combina la sabiduría aprendida con las epifanías personales; reemplaza las viejas limitaciones; y se transforma en un instrumento de trascendencia. Mediante este perfeccionamiento puede alcanzar capacidades sobrehumanas, proyectar su consciencia fuera de su cuerpo y revelar las ilusiones de la realidad material como los trucos mentales que son… y, por extensión, dominar fuerzas como

la gravedad, el tiempo, la materia y los elementos (en términos de juego, las nueve Esferas).

Existe también una tradición de prácticas relacionadas que incorporan a menudo disciplinas del yoga, llamadas de forma colectiva *tantra*: "tejer", "telar", "actividad" o "esencia". A pesar que muchos devotos de uno practiquen también el otro, el yoga y el tantra siguen sin ser lo mismo. Ambos comparten una herencia dedicada a la trascendencia de las limitaciones físicas y mentales y a una visión del Todo más allá de las ilusiones de la separación. Sin embargo, por lo general el yoga une elementos en apariencia separados en un todo consciente y trascendente, mientras que el tantra accede a las energías trascendentes mediante la sublimación de la realidad física. Por razones obvias, diversos magos incorporan elementos de ambas tradiciones en sus prácticas. Como ejemplo, podemos revisar las acciones de Lee Ann en el **Preludio**.

El yoga, a menudo descrito como "la ciencia del cuerpo, la respiración, la mente, el alma y el universo", puede considerarse una tecnología metafísica. En cualquier caso, se ha demostrado que las disciplinas físicas y mentales del yoga son beneficiosas para la salud. Por eso los tecnomantes, e incluso la Tecnocracia, pueden seguir el yoga como práctica, aunque sus niveles más esotéricos desafíen el puro materialismo. A principios del siglo XXI, la Tecnocracia ha incorporado ya los elementos útiles del yoga en sus programas de entrenamiento (de nuevo, revisa los comentarios de John Courage en el **Preludio**). Por ello, aunque no verás Trajes Negros que desafíen la gravedad y lancen descargas de pura energía kundalini gracias a su dominio del yoga, las técnicas de respiración, fuerza y flexibilidad han influido en los Procedimientos de Vida, Mente y Cardinal Tecnocráticos del nuevo milenio. Para los místicos tradicionales (como los Chakravanti o los Sahajiva), este uso de la disciplina del yoga es anatema, pero para los devotos del yoga occidentalizado esta aceptación es el remate perfecto para una broma a costa de la Tecnocracia.

A pesar de la utilidad de los libros, las escrituras, los diseños y de diversos brebajes medicinales y a veces psicoactivos, el yoga es eminentemente una práctica contenida en sí misma. El cuerpo físico se convierte en un recipiente para el Yo trascendente. Un devoto tenderá a una salud y una vitalidad extraordinarias, a una incisiva percepción y una perspectiva general de las cosas. Podría ser capaz de acometer hazañas físicas de fuerza y flexibilidad en principio imposibles y podría, en los niveles más avanzados, dejar a un lado pequeñas cosas como la física. Aun así, la base de su práctica incluye una respiración correcta, una consciencia centrada e ir más allá de las limitaciones aparentes. Tal como el gurú Bikram enseñó a sus discípulos: «Esto va doler. No tengas miedo».

Paradigmas asociados: Un Cosmos Mecánico; La Creación Es Divina y Está Viva; Un Mundo de Dioses y Monstruos; Orden Divino y Caos Terrenal; El Poder Da la Razón; La Tecnología Tiene Todas las Respuestas; Todo Es una Ilusión, una Prisión o un Error; Todo Está Bien: ¡Ten Fe!; Traer de Vuelta la Edad Dorada.

Habilidades asociadas: Atletismo, Consciencia, Enigmas, Esoterismo, Expresión, Medicina, Meditación, Supervivencia.

Instrumentos comunes: Círculos y diseños, danzas y movimiento, ejercicio físico, energía, escritura e inscripciones, formas de pensamiento, lenguas (sánscrito), meditación, música, ordalías, plegarias, sexo y sensualidad, símbolos, voz (mantras, el O*m*).

Instrumentos: Las herramientas del foco

La creencia *concibe*, la práctica *inspira* y las herramientas *ejecutan*. Los tres elementos permiten a un mago focalizar su Voluntad y su conocimiento para generar Efectos. Y, a pesar de que cualquier actividad humana es susceptible de proporcionar una herramienta a un mago imaginativo (*siempre que dicho instrumento se adecue a las creencias y las prácticas de ese mago*), algunas herramientas ocupan un lugar popular y de honor entre las prácticas Mágicas de todo tipo.

Tal como sugiere su etimología *instruĕre* ("preparar"), un instrumento es una herramienta o conjunto de herramientas que prepara un acto de Magia o de hipertecnología. Dicho instrumento no tiene por qué ser un objeto físico: bien podría ser un baile, una canción, una plegaria o invocación, una mirada intensa, un aroma, una fórmula, un gesto o una palabra, o un puñado de ceniza. Las múltiples variaciones entre tales herramientas son más o menos infinitas. Si un objeto o acción puede usarse para capturar una intención y darle vida, entonces ese objeto o actividad puede usarse como instrumento.

Poder simbólico de los instrumentos

Muchas herramientas poseen una carga simbólica que les confiere importancia más allá de su utilidad práctica. Sin duda una espada puede matarte, pero la *mística* de ciertas espadas puede hacer un corte mucho más profundo que el de su propia hoja. Hay una enorme diferencia simbólica entre una *katana* y el cuchillo de un carnicero, y esta diferencia a menudo influye en la elección que uno hace de sus instrumentos. En términos de juego, tales herramientas tiran de las Hebras Míticas y añaden su presencia simbólica al poder en bruto de la Voluntad del mago.

Como extensión de este simbolismo, ciertos instrumentos definen grupos concretos: los Eteritas tienen sus gafas; las brujas tienen sus varitas; los agentes de la autoridad tienen sus trajes oscuros y sus gafas de espejo; y todos esos accesorios crean una sensación de identidad de grupo. Para mucha gente este sentido identitario los vincula al grupo. Los instrumentos simbólicos, pues, pueden ser como los colores de una banda callejera y contar a los cuatro vientos a qué secta has elegido pertenecer.

Herramientas y tiempo

Tal como hemos indicado ya en otro lugar de este capítulo, los instrumentos requieren tiempo y esfuerzo... y algunas herramientas requieren más que otras. Alguien que baile para enfocar sus intenciones no podrá lanzar un hechizo en un turno de tres segundos, uno que se sirva de intensos rituales espirituales necesitará una hora o más y un magus artesano podría preparar sus Efectos durante días o semanas antes de que la Magia se manifieste. Por este motivo muchas prácticas dependen de la creación de ***Maravillas*** (como las correspondientes al Trasfondo homónimo) o emplean herramientas de uso rápido: amuletos, pistolas, hojas encantadas y similares. Si apresuras el proceso, las cosas pueden ir muy mal... y acabar en Paradoja, modificadores al lanzado rápido de hechizos y demás obstáculos.

En términos de juego, tu mago puede necesitar varios turnos para lanzar su Efecto, estando la cantidad de tiempo necesaria basada en las herramientas que use. Por esa razón tu mago querrá tener una buena selección de instrumentos entre los que poder escoger. Quizás no tenga tiempo de realizar una elaborada danza en este momento... pero esa bolsa de tabaco servirá como rápida ofrenda para su espíritu totémico hasta que tenga tiempo para preparar adecuadamente las cosas.

Recuerda que los magos no escogen sus herramientas basándose en su comodidad, sino que lo hacen pensando en *lo que creen que necesitan hacer para alterar la realidad*. Un científico loco se afana en su laboratorio para crear un rayo de transmutación portátil y entonces lo lleva consigo, apunta y lo enciende antes de que el Efecto empiece a cambiar las cosas. En términos de juego, sería más conveniente que se limitara a mirar a su enemigo y lo convirtiera en un tritón. Sin embargo, a pesar de tener Vida 5 en la hoja de personaje, no lo hará *porque es un científico, no una bruja*. Sin duda aceptará que las brujas tienen poder, aunque ese *tipo* de poder no es su estilo… y por eso no le sirve.

Al final, algunos magos aprenden a *SER* el foco en vez de *NECESITAR* el foco. Llegados a ese punto, son capaces de deshacerse de las herramientas, tal como hemos descrito antes en esta sección. Aun así, tal como explicábamos en el recuadro sobre el golpe a una pulgada, no puedes simplemente deshacerte de tus instrumentos sólo porque creas que es posible hacerlo. La Magia es una extensión del mago y las herramientas dirigen las creencias de ese mago y dan vida a la Magia.

Instrumentos estándar

A pesar de los avances de la ciencia, algunos símbolos han quedado tan imbricados en el Consenso que podrían denominarse *instrumentos estándar*. Tales herramientas proporcionan el foco por defecto al entrenamiento y las prácticas místicas o hipertecnológicas. Las ***Prácticas comunes*** recogidas en las entradas colectivas del **Capítulo Cinco** recogen las prácticas y los instrumentos que los miembros de esos grupos emplean, las distintas facciones y mentores enseñan a sus alumnos con esas herramientas y la mayoría de magos las usa durante el resto de sus vidas.

En términos de juego, una herramienta estándar no ofrece bonificadores ni penalizadores. Puedes sufrir una penalización si no usas una o recibir una bonificación si empleas una que sea especialmente significativa de algún modo **(ver pág. 588)**. Sin embargo, en su mayoría estos instrumentos sólo proporcionan las herramientas necesarias para la práctica de un mago.

Instrumentos personalizados

Algunos magos emplean herramientas personalizadas o únicas (una pelota de béisbol de la suerte, una varita de serbal, una guitarra artesanal, etc.). Estos *instrumentos personalizados* están sintonizados con el mago que los usa. Hay, quizás, algo de Resonancia entre estos símbolos y un personaje concreto. En términos de juego, una herramienta personal refleja la conexión de un personaje con una Esfera determinada y es un puente entre el artista y su Arte.

Escoge un instrumento personal para la **Esfera Afín** de tu personaje (tal como se describe en el **Capítulo Seis**) que se adecue a su práctica y a esa Esfera. Un Progenitor geningeniero podría estar vinculado con Vida mediante un cóctel de químicos mutagénicos, mientras que un *houngan* Bata'a se une con esa misma Esfera con una ofrenda de *whisky*, tres cigarros y un gallo virgen para el Barón Samedi. La herramienta personal representa el entrenamiento original de un mago y su conexión con una Esfera determinada. A cambio de mantenerse fiel a sus raíces puedes reducir las dificultades en –1 en las tiradas en las que use esa Esfera. Después de todo, ese instrumento *tiene* importancia para tu mago, por lo que lo emplea como si se tratara de una herramienta con significado.



Regla opcional: Instrumentos significativos

En el ***Paso dos*** se describe, previamente en este capítulo, cómo ***Tirar de las Hebras Míticas***. Esto es, manipular símbolos con una importancia significativa. Como *regla opcional*, un instrumento especialmente significativo (elaboradas cartas de tarot, una plegaria en latín) tira de los hilos del Tapiz. En términos de juego, tales instrumentos podrían reducir la dificultad de las tiradas de Areté en –1 *o bien* hacer que un Efecto que de otro modo sería vulgar sea coincidente si se dan las circunstancias adecuadas. Después de todo, mucha gente (Durmientes o no) cree en cosas como las cartas del tarot o las plegarias y estaría dispuesta a aceptar un milagro que se produzca después de siete avemarías y una sentida genuflexión.

Sin embargo, la misma herramienta *no puede usarse para ambos propósitos*. O reduce la dificultad o bien convierte en coincidente algo que normalmente se consideraría vulgar.

Los instrumentos significativos deben usarse de un modo significativo. En términos de juego, tu mago necesita recalcar el poder de ese símbolo en la audiencia. Una simple lectura del tarot no cuenta como foco significativo, pues las cartas por sí solas son *instrumentos estándar* para las prácticas ocultistas (ver página anterior). Para poder recibir la bonificación de –1 a la dificultad, tanto el jugador como el personaje necesitan trabajar las Hebras Míticas vinculadas al instrumento en cuestión. Una plegaria debería ser pronunciada con gran fe y claridad entre los fieles, una pistola debería ser grande, amedrentadora y ser presentada con un elocuente soliloquio (aunque, citar a *Harry el Sucio* podría estropear el Efecto). Para que pudiera considerarse como un foco significativo para tu Voluntad y la creencia del Consenso, una ordalía debería ser impresionantemente atroz, un baile debería ejecutarse de forma memorable o una maldición ser terriblemente malvada.

En cuanto a convertir Efectos vulgares en coincidentes, *el instrumento DEBE proporcionar un marco creíble dentro del sistema local de creencias*. Una brillante varita sería aceptable en una convención de Harry Potter si se toma como un extraño efecto especial, pero si esa varita empieza a lanzar rayos o a hacer levitar coches entonces todo se va al traste. ¿Una curación milagrosa gracias a agua bendita y a una sentida plegaria? Posible. ¿Hacer que un tanque desaparezca en medio de una lucha? Ninguna herramienta puede hacer que eso sea posible, aunque una impresionante arma de tecnología avanzada podría lanzar uno por los aires sin contravenir el paradigma actual.

Instrumentos únicos

En el lugar más próximo al corazón de un mago podrías encontrar un *instrumento único*. Esta herramienta realmente no tiene igual y si el mago la perdiera, también perdería una conexión vital con su Arte. Al contrario que otros tipos de herramientas, un instrumento único *debe* ser algo que tu mago puede perder: un violín creado por tu abuelo ya fallecido, un guardapelo con la última fotografía que se hizo tu mentor, una camisa que te regaló un antiguo amor o similares.

En términos de juego, un instrumento único reduce la dificultad de tus tiradas de Areté en 1 cuando trabajas con una Esfera determinada. Ésta está vinculada al instrumento en cuestión: si, por ejemplo, tu violín mágico está armonizado con la Esfera Tiempo, entonces sólo los Efectos que usen la Esfera Tiempo se beneficiarán de esta bonificación.

Si esta herramienta es a la vez personal y única (o significativa y única), entonces la dificultad se reduce en 2. *Sólo* tu mago puede usar ese instrumento de este modo. El violín puede sonar de maravilla, pero sólo emite su verdadero sonido en las manos de tu mago.

Si tu personaje pierde este instrumento único o se encuentra trabajando sin él, entonces, en esencia, está ***Trabajando sin foco***, como se describe en las pág. 566-567. Si lo destruyen, entonces la bonificación se pierde para siempre y a partir de ese momento trabajará sin foco hasta que supere la necesidad de usar al menos un instrumento mediante el aumento de su Areté en un punto.

Instrumentos comunes

Al escoger los instrumentos adecuados para tu mago, echa un vistazo a las siguientes entradas. Después de todo, la gente no selecciona sus herramientas más importantes sin una buena razón para usarlas. La mayoría de instrumentos tiene también una significación cultural además de una aplicación práctica. Una vez empiezas a reconocer estos factores, te das cuenta de lo profundamente arraigadas que están las herramientas de un mago…

Los instrumentos comunes incluyen:

Alineamientos celestiales: ¿Cuál es *tu* signo? Mucho antes de que los libros o las máquinas se convirtieran en herramientas comunes, los magos leían, enfocaban y calculaban la ejecución de sus rituales según la danza de las estrellas y los planetas. Incluso hoy en día, cuando la ciencia moderna ya ha despachado las viejas cosmologías (al menos en el lado mortal de la Celosía), la vieja mística de los horóscopos, las brillantes posibilidades de las fotografías del telescopio Hubble y los sobrecogedores misterios del espacio profundo siguen influyendo en las prácticas místicas y científicas, las cuales conjuran percepciones y milagros cuando las estrellas están en la posición correcta.

Armadura: Los artefactos protectores pueden proteger a un mago y a sus aliados del peligro. Tales instrumentos abarcan desde exotrajes autónomos y armaduras de placas encantadas, tejidos hipertecnológicos o ropas especialmente reforzadas a "camisas fantasma" a prueba de balas o pinturas corporales hechas con glasto para proteger a los guerreros en la batalla.

Como herramienta para un foco Despertado, la armadura en cuestión debe crearse o modificarse con Esferas para proporcionar niveles adicionales de protección. Un punto de Quintaesencia imbuido en la armadura con Cardinal 2 o superior puede hacer que una armadura sea resistente al daño agravado. Para más detalles sobre armaduras, ver la sección de **Combate** del **Capítulo Nueve**.

Armas: Las herramientas de mala voluntad tienden a encontrar su camino hacia las manos de los Despertados, convirtiéndose a menudo en canales para las Artes de Entropía, Fuerzas, Vida y Materia. Por supuesto *cualquier* Esfera podría manifestarse mediante un arma: balas creadas con Espíritu para disparar a fantasmas, pistolas mejoradas con Tiempo que disparan a increíbles velocidades, flechas con Correspondencia que vuelan distancias imposibles, discos voladores de princesas guerreras que parecen volar por voluntad propia o espadas y bastones tan imponentes que sólo la Magia de Mente podría justificar su misticismo. Un

Regla opcional: Administración y recursos humanos

Hay quienes despliegan su Voluntad mediante las acciones de otras personas. Al administrar y dirigir a estas otras personas, este tipo de influencia puede, a su vez, convertir los recursos humanos en instrumentos de Magia. Ahora bien, no estamos hablando de convertir picateclas en monos voladores… aunque eso también es posible, pese a ser muy vulgar y una violación de los principios de RR.HH. En vez de eso, una *regla opcional* podría (a discreción del Narrador) permitir que algunos personajes de **Mago** usen a la gente como instrumentos para sus Artes.

El instrumento ***administración y recursos humanos***, una especialidad de los directivos del Sindicato (ver ***Libro de Convención: Sindicato***) y otros magos que muestran preferencia por la capacidad social y la hipereconomía, logra que un puñado de subalternos haga la Magia en tu lugar. En términos generales, estos empleados y devotos son Durmientes, no magos en el sentido Despertado de la palabra. Lo que hacen se encuentra perfectamente dentro de los límites humanos. Sin embargo, si se les dirige adecuadamente, pueden cambiar el Consenso de la Realidad de formas sutiles aunque significativas: comprando acciones para afectar al mercado de valores, *posteando* vídeos que promuevan una idea, revelando una teoría o concepto que altere el Consenso mediante la aprobación popular, difundiendo rumores que destruyan la reputación de un objetivo, usando habilidades (medicina, transporte, lucha, finanzas) que el propio mago no posea y llevando a cabo acciones cotidianas que tienen unas consecuencias mayores de lo que la gente cree. Es una clase de Magia del tipo "dilo y yo me encargo de hacerlo" que se vale de la influencia social dentro de una realidad alterada.

Como instrumento, la administración y los recursos humanos requieren tiempo, paciencia y conexiones. Cualquier tonto no puede simplemente chasquear los dedos y que un taxi mágico lo lleve instantáneamente desde Nueva York hasta Washington DC, pero un directivo con influencia puede llamar a los servicios de transporte para que dentro de unos minutos un helicóptero lo espere cerca de donde se encuentra; dos o tres horas más tarde, se ha desplazado desde una lujosa suite de Manhattan a las escaleras del Tribunal Supremo, donde lo esperan para acompañarlo a una reunión con los jueces que fallarán un caso fundamental para la ley estadounidense… y así la realidad cambia. En términos de juego, el jugador podría decir que ha utilizado la administración como herramienta de la práctica de dominio, enfocando su creencia en el poder político para ejercitar un Efecto de Correspondencia 3 / Mente 3. Así, sin Paradoja y con un riesgo mínimo, ese mago juega con las reglas de la Realidad siendo el único coste un poco de tiempo, acciones indirectas y cierto poder e influencia social (no, ese mago no usa Magia para conjurar un helicóptero y un piloto, sino que se sirve de recursos que ya existen; para más detalles, ver ***El eje de la coincidencia*, pág. 533**).

El poder social *es* esencial para esta opción. Un mago que use la administración y los recursos humanos necesita tener *al menos tres puntos* en *al menos dos de los siguientes Trasfondos*, además de un concepto que le permita dar órdenes a la gente de su alrededor y esperar que le obedezcan.

Rasgos de Trasfondo necesarios para la administración

Aliados (para obtener favores).

Contactos (para utilizar su influencia social).

Culto (al igual que para ***Refuerzos***).

Criados (después de todo, están para *esto*).

Espías (para realizar lo supuestamente imposible).

Fama (para que la gente te ayude).

Influencia (bastante obvio).

Rango (como reflejo de cargo y control).

Recursos (porque cuando habla el dinero, la gente obedece).

Refuerzos (para desplegar subordinados).

Estos subalternos no pueden hacer cosas que la gente normal no suela poder acometer. Convertir gente en ranas queda más allá del alcance de este instrumento, aunque convertirlos en comida para peces sea perfectamente posible. Además, la administración también requiere tiempo: puedes decir "desde mis labios a los oídos de Dios", pero este "dios" aún actúa con un horario humano. Esta regla no está para que los jugadores creen ejércitos de gnomos de jardín o destruyan ciudades con sólo unas pocas palabras bien dichas. Aun así, el poder social es una forma de Magia y sus efectos (y Efectos) dentro de nuestro mundo pueden ser milagrosos.

mago astuto ni siquiera necesita encantar su arma para usarla como instrumento para su Arte, un simple toque de Mente en un ingenioso parlamento ya bastaría ("Baja. Tu. Espada").

La sección de ***Combate*** del **Capítulo Nueve** incluye amplias normas para las armas y el combate mejorado con Esferas. Aquí nos limitaremos a decir que las armas (desde el *athame* de una bruja a la pistola de un Traje Negro) se encuentran entre las herramientas más populares para un foco Mágico. Incluso fuera de situaciones de combate, una espada o una daga tiene un poderoso significado ritual (ver también ***Armadura***, ***Dispositivos*** y ***Ofrendas y sacrificios***).

Artilugios e invenciones: Nada puede mejorar un toque personal. Como ya hemos dicho, las máquinas proporcionan una ventaja a los magos que quieren que se hagan las cosas. Sin embargo, las máquinas creadas por el propio mago son la encarnación de una parte de la Iluminación de su creador y se muestran como un dispositivo en potencia poderoso.

En sentido estricto, un *artilugio* es una máquina menor que lleva a cabo una función específica una vez y luego se agota. Una *invención* puede ser cualquier tipo de dispositivo que haya sido creado por el propio inventor. Se trata de una máquina única, probablemente el prototipo de una serie de dispositivos similares, con todos los fallos y peculiaridades propias de tales prototipos. Al contrario que los Dispositivos con D mayúscula descritos más adelante en ***La caja de juguetes***, estas creaciones no incorporan necesariamente Tecnomagia en su diseño. Como instrumentos de un foco, proporcionan los vectores mecánicos para la Ciencia Iluminada de su creador.

Debido a que estos artefactos tienen una conexión personal con su creador, se consideran *instrumentos personales* y *únicos* (ver pág. 587-588) cuando los usa el mago que los creó. Se consideran instrumentos únicos en las manos de personajes aliados y probablemente no funcionen en absoluto para aquéllos que no compartan la misma visión de la realidad que su creador. En términos de juego, un mago que use sus propias invenciones y artilugios reduce su dificultad en −2 y sus aliados en −1, mientras que los extraños se ven incapaces de desentrañar el funcionamiento del dispositivo.

Los Tecnócratas que disfrutan de una relación más estrecha con la División Q podrían hacerse con artilugios e invenciones experimentales (ver el Trasfondo ***Armas secretas*** en el **Capítulo Seis**). A los aliados de los Eteritas o a otros personajes místicos se les podría confiar (o entregar) un artilugio especial de un tecnomante cuya imaginación exceda su coraje. Con suerte, ese inventor se tomará el tiempo necesario para explicar cómo se supone que debe funcionar la máquina, o de lo contrario el conejillo de indias puede encontrarse con un montón de chatarra en las manos cuando más lo necesite…

Bendiciones y maldiciones: Conferir un favor o infligir mala suerte, especialmente mediante el poder de dioses y espíritus, sigue siendo una poderosa forma de Magia. Por este motivo, cuando la gente ve brujas, sacerdotes, jugadores y practicantes de *hoodoo* invocar a Dios, el destino y la fortuna, se siente inclinada a creer en los resultados. En términos de juego, las bendiciones y las maldiciones suelen ser coincidentes. Después de todo, la superstición y el sobrecogimiento religioso son universales, incluso en estos tiempos supuestamente civilizados.

Cartas, dados y otros instrumentos de azar: La probabilidad produce una sensación de maravilla incluso para los Maestros de Entropía cuyas Artes la dirigen, hasta cierto grado. La voluble mano del azar representa los principios aleatorios del universo, por lo que sus talismanes (dados, fichas, huesos lanzados, pajitas, palos adivinatorios y, por supuesto, los naipes de llamativos colores) reflejan el dominio del destino. Los hados parecen hablar a través de estos instrumentos y se convierten en poderosas herramientas de portentos y presagios.

Según la tradición, un lanzador mezcla los objetos de forma aparentemente aleatoria y entonces toma un número determinado de ellos para descubrir aquello que necesita saber. Por supuesto, el mago podría hacer trampas mediante la eliminación del elemento aleatorio en el proceso. Aun así, los instrumentos de azar presentan un foco dramático para las intenciones (mira las escenas de juego de *Corre, Lola, corre* o *Casino Royale*), especialmente cuando hay cosas importantes que dependen de levantar la carta correcta.

Los naipes, dado su foco visual, son elementos especialmente vívidos, en particular los portentos simbólicos del tarot y demás cartas de uso profético. Incluso los naipes de juego pueden resultar increíblemente evocadores y reflejar historias cósmicas de sexo, violencia, deseo y realeza en unos pocos iconos que han llegado a la mitología popular.

Círculos, pentáculos y otros diseños geométricos: Como símbolo arquetípico de unidad, el círculo aparece en prácticas místicas por doquier. Al rodear lugares de trabajo, símbolos, áreas

Búsquedas de visión

Aunque sea algo muy restringido y demasiado autónomo para funcionar como una herramienta práctica, las *búsquedas de visión* son un importante rito de paso en muchas tradiciones místicas. En esencia, un místico hace frente a desafíos tanto internos como externos. Para ello se aparta del mundo cotidiano y afronta privaciones en un intento de alcanzar una nueva iluminación y triunfar sobre sus limitaciones.

Las búsquedas de visión son prácticamente obligatorias para los chamanes y comunes entre Extáticos, Tanatoicos, brujas, neotribalistas y otra gente que se encuentra más allá de la periferia, y normalmente implican plegarias, ayuno y retiro de todo lo que pueda ser familiar. Lo más común es que el buscador se adentre en la naturaleza con tan poca comida, agua y equipo como se atreva. Algunas culturas prefieren búsquedas de visión sin nada de comida ni ropa; el buscador depende de sus habilidades de supervivencia, su suerte y la bondad de los dioses. El peligro, incluso la posibilidad de morir, es parte esencial de las búsquedas de visión. Si fuera fácil, entonces no significaría nada.

Los enteógenos psicoactivos a menudo juegan un papel en la búsqueda, e incluso sin ellos el místico podría sufrir alucinaciones a causa del hambre, la sed, el agotamiento y el frío. Los buscadores suelen entrar en los Otros Mundos, ya sea mentalmente o en un sentido extracorporal. Los espíritus reales y los alucinatorios ponen a prueba al místico. Los Tótems a menudo escogen a sus mortales predilectos mediante estas ordalías. No superar estas pruebas puede suponer la locura, la enfermedad, la muerte o, si tienes suerte, un desagradable desvío que obliga al buscador a invocar sus fuerzas más profundas.

Si un buscador regresa, a menudo trae consigo recuerdos de su experiencia: plumas, piedras, cicatrices, etc. Si un espíritu favorece a alguien, entonces este patrón da a su protegido una señal de su aprecio. Por supuesto, es posible fracasar en las búsquedas de visión… perderse y necesitar ser rescatado, deshonrarse haciendo trampas e incluso (y quizás sea lo peor) soportar todas las privaciones y no aprender nada de la experiencia.

En términos de juego, una búsqueda de visión podría ser una aventura en solitario en la que un único personaje se pruebe a sí mismo. Los sistemas de ***Peligros ambientales*** del **Capítulo Nueve** pueden proporcionar reglas para tales escenarios, en especial las secciones sobre el clima, el ayuno, los venenos y las drogas. Ver también las reglas de ***Los Otros Mundos*** en el mismo capítulo, y el ***Bestiario*** y los ***Espíritus Tótem*** en el **Apéndice I**.

rituales y otras zonas con círculos, los lanzadores de hechizos aseguran esos espacios dentro de la esfera de sus intenciones. Igualmente, otros diseños circulares (anillos, cinturones, manos entrelazadas, círculos de danzantes o incluso los movimientos circulares y las canciones en canon) proporcionan lugares cerrados que pueden unir una intención con una actividad.

Otras formas geométricas (triángulos, cuadrados, hexagramas, pentáculos y demás) sellan distintos tipos de acciones. Simbólicamente, estas figuras (que también aparecen en fórmulas científicas) representan principios cósmicos mediante diseños matemáticos. Los cuadrados reflejan estabilidad, los rectángulos áreas en expansión y seguras, las cruces fuerzas que se cruzan, los triángulos dirigen la energía y las uniones de estos diseños (como figuran en yantras, mandalas, dibujos de arena y otros diagramas rituales) combinan varias fuerzas en un todo unificado… un todo que a menudo está rodeado por un círculo.

Ciertas prácticas rituales, especialmente de la Alta Magia Ritual, requieren elaborados diseños que deben ser trazados y ejecutados con rigurosa exactitud. Puede requerir horas o días crear tales diseños y a menudo se incorporan como elementos permanentes de un espacio ritual. En la arquitectura simbólica, el propio espacio puede estar incorporado en el diseño, siendo una práctica habitual de los masones y otros artistas de la geometría sagrada. Los templos, las catedrales, las capillas y otros edificios importantes se convierten en enormes creaciones de simbolismo… lo que, cuando lo piensas, dice mucho de las dimensiones místicas de Washington DC (ver también ***Obras de arte*** y ***Fórmulas***).

Comida y bebida: Incluso los magos necesitan comer. Más allá del sabor agradable y del valor nutritivo de la comida y la bebida, hay comidas que tienen también su propia importancia simbólica. Compartir la comida implica compartir energía: es una comunión íntima incluso en la era de la comida rápida y el rancho precocinado. Los banquetes rituales tienen un lugar de honor en todas las culturas: acción de gracias, Pascua, *potlatches* y cenas en fechas señaladas combinan la importancia espiritual, la buena comida y los vínculos sociales. Incluso por sí mismas la comida y la bebida pueden ser importantes y mezclan las necesidades corporales con la intención mística y la ingestión química.

Computadoras y equipo informático: Las computadoras y los demás elementos de las tecnologías de la información son *la* tecnología básica del siglo XXI y conforman la base del Consenso de la Realidad de nuestros tiempos. Por razones obvias, los magos usan las computadoras para cualquier cosa desde el almacenamiento de datos a la transformación social. No hace mucho, tales máquinas eran juguetes para unos pocos privilegiados. Ahora, casi todos dentro del mundo industrializado tienen al menos *acceso* a una computadora y muchos las usan a diario.

En relación con la Magia, las computadoras almacenan y manipulan datos como si fueran unos útiles dioses domésticos. Mediante el uso de cálculos arcanos y de tecnologías alquímicas, pueden transformar cualquier ámbito de la vida con el que entren en contacto. El mundo industrializado actual depende de las computadoras: conducen coches, administran bancos, unen personas y permiten la existencia de una comunidad global que habría parecido imposible no hace mucho tiempo. Estos portales de Hermes permiten que los magos duchos en tecnología sorteen la realidad física, no sólo a través de la propia Red Digital, sino también mediante milagros comunes como los *smartphones*, los portátiles y los medios de comunicación en *streaming*. Así, en este nuevo milenio, un mago puede usar una computadora para casi cualquier cosa siempre que sea lo bastante bueno en lo que hace.

La siempre creciente red de nubes, sitios web, sectores y conexiones, enlazada a las propias computadoras, contiene un universo en expansión de potencial virtual. Y, a pesar de que los alegres pronósticos de los primeros visionarios cibernéticos guardan escaso parecido con el Internet que hoy conocemos, esta tecnología sólo cuenta con unas décadas de edad. ¿Qué pasará si las masas alcanzan a los Despertados en términos de Iluminación mediante Internet? Este potencial y sus aplicaciones prácticas siguen pareciendo muy próximas a la magia.

Para reglas sobre cómo gestionar las tecnologías informáticas, ver **El Libro de los Secretos**.

Contacto visual: Mediante el uso de las ventanas del alma que son los ojos, un mago puede encantar, atemorizar, seducir, embrujar, maldecir, intimidar o hechizar de algún modo a otra persona. La gente ha temido el mal de ojo durante siglos y ha generado un amplio repertorio de sabiduría popular (gestos de rechazo, signos especiales, escupir al suelo y demás) para escapar de su influencia. Sin embargo, hoy en día la gente suele querer que la mires a los ojos. Y así las miradas seductoras o venenosas, los duelos de miradas, los ojos de cachorrito y los demás rituales ópticos se convierten en poderosos instrumentos para la Magia y la tecnología.

Copas, cálices, calderos y otros recipientes: La gran multitud de recipientes que creamos para contener y llevar cosas (especialmente el agua, el líquido del que depende la vida humana) tiene un poderoso significado para las prácticas místicas y científicas, tanto a nivel práctico como simbólico. Los vasos, las copas, los cálices y los calderos guardan una profunda asociación con el nacimiento y la renovación, con la energía femenina y con el potencial de los fluidos. Para encontrar ejemplos basta con pensar en el Santo Grial, en los calderos de las brujas, en el mortero de Baba Yaga o en los cuencos tibetanos. En su vertiente técnica, las cubas, los matraces, los crisoles y las probetas tienen su propia mística… considera sólo la expresión "niño probeta" o imagina clones generados en cubas de gestación. De este modo, magos de todo tipo usan viales, botellas, ollas y matraces para obrar sus Artes, a menudo combinando esos instrumentos con pócimas, agua y demás brebajes para convertir una cosa en otra.

Danzas, gestos, posturas y otras prácticas de movimiento: El movimiento une el cuerpo, la mente y la fuerza vital en un todo fluido que rompe con la inmovilidad física y abre los canales de las energías vitales. El baile, a menudo acompañado de ***Música*** (ver más adelante) envía el cuerpo a una fuga de éxtasis. Las posturas y las *katas* (en especial las que se aprenden con el yoga, el *tai chi* y las prácticas marciales) programan la memoria muscular en eficientes poses mientras liberan la mente para que se centre en el foco o en la meditación. Los gestos (mover los brazos, hacer signos con las manos, los *mudras*, las genuflexiones y similares) dirigen la destreza manual hacia una demostración simbólica que puede ser tan pacífica como el *mudra* "no temas" o incendiaria como el saludo nazi. Desde una reverencia hasta el ballet, tales actividades expresan una profunda significación ritual mediante la disciplina física. En sus formas más rigurosas (yoga avanzado, *break dance*, ballet clásico y parecidos), estas disciplinas requieren vigor físico y práctica constante, canalizada mediante el simbolismo cultural, la apariencia estética y la simple *diversión*. De este modo, los distintos tipos de bailes, gestos y movimientos forman parte esencial de las prácticas místicas y tecnológicas al dirigir las intenciones y las energías de alguien mediante el propio cuerpo como instrumento.

Dinero y riqueza: El dinero en sí mismo es un truco de magia. En esencia, es un símbolo de confianza y define el "valor" de una persona dentro de la sociedad. A su vez, las sociedades se definen por su valor, por lo que las realidades humanas y sociales quedan definidas por algo que no tiene valor intrínseco más allá de lo que la gente *piensa* que significa. Este truco es aún mayor cuando pensamos en el dinero virtual: quemar billetes genera poco calor, pero los números en una base de datos no generan calor en absoluto. Por supuesto, el dinero proporciona un foco Mágico para quienes sepan cómo usarlo… y no hay ninguna facción que comprenda tan bien el dinero como el Sindicato.

Como herramienta Mágica, el dinero tiene dos formas potenciales: moneda física y virtual. El dinero en efectivo (papel moneda, monedas, vales y similares) permite que un mago transfiera un Efecto mientras distribuye el dinero. Un billete de 20 dólares podría portar un Efecto de Mente que haga que alguien se acuerde de su madre, un real de a ocho español podría cargar con una antigua maldición, un dólar americano pintarrajeado podría llevar estampado en tinta roja "ÉSTE NO ES TU DIOS" y enfocar un Efecto de Mente o Entropía que erosione la confianza de la gente en las instituciones sociales. El dinero en efectivo a menudo también tiene Resonancia, especialmente si ha sido mancillado por actos criminales o desesperación emocional. Como muchos magos saben, el dinero manchado de sangre es algo muy real cuando comprendes la Resonancia.

El comercio virtual se centra en Efectos de Mente y/o Entropía que logran hacer que la gente crea que los números abstractos determinan su destino. Cheques, tarjetas de crédito y de débito, extractos de cuentas y requerimientos de aprobación, todos ellos son el reflejo del uso del comercio virtual. Estas herramientas pueden ser *extraordinariamente* efectivas y peligrosas. Según se escribía esta sección, en la vida real, el gobierno de EE.UU. había colapsado temporalmente a causa de una crisis imaginaria de valores virtuales que no tienen una contrapartida física, sólo la realidad *emocional* de lo que la gente *piensa* que significa un puñado de números. Las sociedades pueden alzarse y caer a causa de estas ideas, por lo que la práctica de la *hipereconomía* (ver ***El Arte del Deseo / Hipereconomía***) manipula el comercio virtual a una escala mucho mayor que las posibilidades del dinero en efectivo.

Dispositivos y máquinas: El gran don de la humanidad es nuestro uso de las herramientas. No hay duda, pues, de que éstas tienen una carga de poder simbólico más allá de su utilidad práctica, desde las máquinas sencillas como los arcos y las flechas a las complejas como los rayos de la muerte o las imprentas. Las máquinas de la humanidad *son* un tipo de Magia que encarna la Voluntad de trascender nuestros límites y transformar nuestro mundo. Los tecnomantes se definen, literalmente, por su dependencia de las máquinas, pero incluso el chamán más tradicional puede usar un telar como instrumento creativo para dirigir sus intenciones mediante sonoras lanzaderas, palancas y engranajes.

Para más detalles sobre los usos de la tecnología, ver la sección ***El mundo tecnológico*** en el **Capítulo Nueve**.

Dominación social: Alguien superior no depende de los caprichos de los demás. Esa persona (hombre o mujer) mueve el mundo con la fuerza de su personalidad. No tiene por qué ser un tirano (de hecho, podría ser más efectivo cuando *no* lo es), pero su palabra impone respeto. Los magos son personas superiores y los más dominantes usan ese conocimiento para imponer su Voluntad sobre la gente que los rodea.

El arte de ser el "alfa" para los demás no suele ser lo que la gente cree. Aunque el prototipo de macho o zorra alfa suele salirse con la suya a corto plazo, la gente suele guardarles rencor por ello y a menudo los joden sólo por despecho. Las personas dominantes más efectivas hacen que los demás estén *satisfechos* de estar a su servicio. Inspiran amor y respeto y, como resultado, cosechan lealtades a largo plazo.

Sin embargo, a veces los resultados a corto plazo ya bastan. Un abusón *puede* imponer su dominio sobre las personas y convertirlas en agentes de su Voluntad Iluminada. En realidad, no nos llevemos a engaño: corporaciones, gobiernos, cultos e incluso Tradiciones están gobernados por cabronazos abusivos. El término *sociópata* está ya agostado. Nos limitaremos a llamar a esta gente *titiriteros*: aquéllos que mueven los hilos que te hacen bailar.

Como instrumento de Magia, la dominación social se desarrolla mediante la dirección de situaciones de grupo. El rango, el contacto visual, el lenguaje corporal imponente y a veces las amenazas proporcionan tácticas evidentes, pero una persona realmente dominante evoca esa impresión simplemente *estando allí*. La presencia y la elocuencia funcionan mucho mejor que la brutalidad, por lo que un mago que use la dominación (una habilidad muy apreciada en la Tecnocracia, pero útil en cualquier otra facción) dirige sus Artes (normalmente Efectos de Entropía, Mente, Vida y Cardinal) mediante la fuerza de su personalidad, las pistas sociales y la habilidad de apoyar sus órdenes con la Voluntad siempre que sea necesario.

Para otros desarrollos de esta idea, ver el paradigma ***El Poder Da la Razón*** y las prácticas ***Dominio*** y ***Arte del Deseo***.

Drogas y venenos: Al igual que las ***Pócimas y pociones***, las distintas drogas, venenos y similares pueden cambiar un estado del ser en otro. En el caso de las drogas psicoactivas, este estado puede implicar un estado de la consciencia alterado de forma radical. Prácticas que abarcan desde el chamanismo primigenio al transhumanismo psicodélico emplean drogas que alteran la mente para abrir las puertas de la percepción y ofrecer al mago nuevas posibilidades. Los venenos, en cambio, pueden dañar o matar a la gente oportuna (una práctica desagradable, aunque común entre alquimistas, brujas y asesinos). Estas sustancias son herramientas excelentes para Efectos de Entropía, Mente y Vida y abarcan desde toxinas naturales a drogas hipertecnológicas.

La sección ***Drogas, venenos y enfermedades*** del **Capítulo Nueve** incluye reglas exhaustivas para usar los efectos de las toxinas en tu crónica.

Ejercicio físico: Los masajes, compartir energía, la medicina quiropráctica, la acupuntura y la acupresión, el yoga y otras disciplinas de manipulación corporal permiten que una persona influya en la salud física y mental, estimule las funciones de los órganos, establezca o refuerce los vínculos íntimos entre un practicante y su objetivo, o simplemente ayude a la gente a sentirse mejor consigo misma. Como resultado, el ejercicio físico es la pieza angular de muchas prácticas místicas, especialmente las que prefieren la vitalidad en vez de las herramientas externas, como las artes marciales, el chamanismo, la brujería, el yoga y ciertos tipos de trabajos medicinales.

Elementos: Fuego, agua, tierra y aire (y quizás también metal, madera, cristal, plástico y electricidad, según sea tu punto de vista) tienen un papel importante en casi todas las prácticas. Desde su significado simbólico (sólido como una roca, pasiones fogosas, tener los pies en la tierra, etc.) a sus aplicaciones prácticas mediante Artes de Fuerzas, Materia y (para las plantas) Vida, los elementos pueden convertirse en los instrumentos principales de un mago.



Dependiendo de cuál sea su práctica, tu mago puede usar los elementos mediante una conexión espiritual, las ciencias físicas, el control de los ángeles o los demonios, la Magia simpática o incluso un vínculo personal con el mundo vivo. Mediante sus Artes, ese personaje puede moldear, conjurar, alterar, manipular, fundirse con o de otro modo controlar las fuerzas que constituyen nuestro mundo... un talento literalmente elemental que, en muchos sentidos, define el Arte de la hechicería.

Encrucijadas y días señalados: Las intersecciones son poderosas. Los lugares y los momentos en los que un elemento o energía se cruza con otro (o con varios) son el presagio de cambios, transiciones y transformaciones. Sin duda estas transiciones son Mágicas: espacios liminares en los que las opciones y las elecciones se multiplican. El resultado es que las encrucijadas y los períodos de transición (medianoche, la aurora, fin de año, ciertas festividades) proporcionan un foco para los trabajos místicos. A menudo, los rituales adquieren mayor significación cuando se realizan en tales lugares o momentos.

Energía: La fuerza vital es un elemento significativo de los focos místicos. Mediante prácticas como el tantra, el yoga y otras formas de trabajar con la energía, una persona puede percibir y manipular esta fuerza vital y dirigirla según sus necesidades. Esta energía, a su vez, alimenta artes marciales, disciplinas sexuales, ejercicio físico y otras prácticas.

Para los magos con la Esfera Cardinal, este instrumento focaliza la Magia basada en la Quintaesencia. Sin embargo, los personajes *sin* la Esfera Cardinal también pueden focalizar la energía como instrumento, siempre que la práctica de ese mago incluya el trabajo con energía como una posibilidad. Para más detalles sobre cómo trabajar con la energía, ver las ***Esferas Cardinal*** y ***Utilidad Primordial***. Para instrumentos relacionados, ver ***Ejercicio físico***, ***Danzas***, ***Contacto visual***, ***Ritos grupales***, ***Meditación***, ***Música***, ***Ordalías***, ***Sexo*** y ***Dominación social***.

Escritura, inscripciones y runas: Escribir es un acto Mágico. Mucho antes de que la alfabetización fuera algo generalizado, quienes podían leer comprendían el conocimiento secreto oculto en textos y escrituras. Incluso hoy en día el acto de escribir algo (o grabarlo en una superficie) da a esa Magia una sensación de permanencia. Fue por este arte que Odín se colgó a sí mismo del Árbol del Mundo, que los calígrafos chinos pasaban sus días en una dicha meditativa, que monjes, frailes, escribas y monjas se dedicaban a copiar palabras sagradas en textos sacros. E incluso hoy en día una publicación ingeniosa en un *blog* o en un mensaje de texto puede cambiar el mundo de alguien. Sí, sin duda hay una gran diferencia entre marcarse runas sanguinolentas en el cuerpo con cortes, transcribir textos sagrados en códices iluminados y compartir una publicación en Twitter. Sin embargo, todos estos métodos pueden focalizar una intención Mágica. Demonios, incluso escribir un manual de rol podría considerarse un acto de Voluntad...

Formas de pensamiento: Tras cada símbolo hay supuestamente un nivel de realidad psíquica. La creencia y la fuerza vital imbuidas en ese símbolo (y que lo conectan con aquello que supuestamente representa) otorgan un nivel de realidad al símbolo y a los principios que hay tras él. En el ocultismo moderno, esta realidad es algo llamado *egregor*: un "espectador" que adquiere consciencia porque la gente cree en él.

Aunque las distintas prácticas están en desacuerdo con respecto a la naturaleza de los egregores (¿son entidades espirituales

independientes, constructos psíquicos, conceptos imaginarios, principios de actividad cuántica o sólo juegos mentales humanos imbuidos de creencia?), estas formas de pensamiento se convierten en instrumentos para distintas prácticas, especialmente la Magia del caos, la sabiduría loca, el chamanismo, el *hackeo* la realidad, algunas formas de Alta Magia Ritual, el Arte del Deseo, la hipereconomía y (como afirmarían algunos magos posmodernos) *cualquier* forma de práctica Mágica, especialmente las religiosas.

Se podría pensar en un egregor como un dios *meme*. De hecho, algunos ocultistas afirman que los *memes y* los dioses son egregores, y que no hay ninguna diferencia entre los tres. Sí, a veces los magos discuten por cosas muy extrañas.

En términos de juego, un personaje usa una forma de pensamiento mediante la construcción de un símbolo, ya sea en su imaginación o en una forma física y/o social, y luego medita sobre él. Si puede convencer a otras personas para que imbuyan el símbolo con energía mística, tanto mejor: un egregor potente se convierte en un poderoso instrumento. Si recurre a ese símbolo mientras lanza un hechizo, ya sea mediante meditación o invocación, puede usarlo para focalizar sus intenciones como si se tratara de cualquier otro tipo de instrumento. Funciona porque su creencia ha conferido realidad a la forma de pensamiento y ha creado algo a partir de la nada. De este modo, aunque parezca que el mago trabaja sin instrumentos, de hecho, el instrumento lo blande en su mente, con el convencimiento (cierto o erróneo) de que también tiene una existencia externa.

Más allá de los egregores de constructos generados por medios de comunicación de masas (Mickey Mouse, Team Edward e incluso el desodorante Axe), permanece una forma de pensamiento que gobierna en el siglo XXI: el Ciudadano Corporativo. Ésta ha sido utilizada con devastadores resultados por parte del Sindicato, los Nefandos y demás expertos de la cultura corporativa (ya sean Despertados o no), y se ha convertido en la fuerza política más poderosa de nuestra era. Al portar tantas máscaras, cabe esperar que esta forma de pensamiento canalice una energía enorme para quienes sepan cómo utilizarla como instrumento. Un pase de prensa de la CNN puede servir para focalizar poderosas aplicaciones de la Esfera Mente, una tarjeta de crédito Koch podría canalizar el acceso a una cantidad de riqueza increíble y el ciudadano Axe podría facilitar encantamientos basados en Vida. La idea de que muchas entidades *distintas* podrían haber surgido de formas de pensamiento del Ciudadano Corporativo (cada cual con sus propios poderes y objetivos) es demasiado aterradora como para tenerla en consideración… y aun así podría ser cierta.

Fórmulas, ecuaciones y matemáticas sagradas o avanzadas: Se dice que las matemáticas son el lenguaje universal del cosmos. Sus usos esotéricos pueden parecer tan arcanos como cualquier ritual de un mago… y muchos rituales místicos *incluyen*, de hecho, complejos elementos de numerología e incomprensible matemática. Para los Tecnócratas, especialmente de Iteración X y el Sindicato, los modelos matemáticos ayudan a predecir el futuro (esto es, a focalizar la Magia de Tiempo), marcar conexiones (Correspondencia), determinar química esotérica (principios de Vida) y emplear la física de un modo no intuitivo (esto es, usar Cardinal, Entropía, Fuerzas y Materia). Las prácticas místicas más antiguas se sirven de la numerología sagrada, las fórmulas angélicas y los vertiginosos principios de la geometría no euclidiana. Por lo que, si es cierto que las matemáticas mantienen unido el universo, entonces es fácil comprender por qué juegan un papel tan destacado en tantas prácticas.

Gemas, piedras y minerales: Los diamantes son para siempre, el oro es bueno y el jade es la encarnación de la voluntad del cielo. Las propiedades místicas de piedras preciosas, metales y minerales reverberan en las leyendas, las jergas y el conocimiento alquímico. Los magos que saben cómo recurrir a estas propiedades las utilizan en rituales, las emplean para confeccionar instrumentos, las visten como joyas y las mantienen a mano. Por otro lado, la tecnología también usa estas propiedades. ¿De verdad creías que era *casualidad* que el oro fuera tan importante para la economía mundial o que los diamantes se usen en tantas máquinas industriales?

Herramientas domésticas: Especialmente entre las Artes prácticas, las herramientas domésticas (horcas, martillos, clavos, escobas, hornos, herraduras) tienen tradicionalmente poder como instrumentos mágicos. Lo mismo se puede decir de las herramientas tecnológicas… basta con observar el terror atávico que despierta una motosierra.

Debido a que la Magia a menudo depende de dirigir energía e intenciones hacia un objetivo, las herramientas domésticas tienen todo tipo de usos. Pueden clavarse seis dólares de plata alrededor de tu propiedad para mantener a los policías alejados, un detergente para suelos confeccionado especialmente podría limpiar una Resonancia mancillada, una Roomba (sin gato disfrazado de tiburón) podría patrullar tu casa-Capilla. Y una vez los hechizos se han lanzado, estos objetos conservan una segunda función en la casa. Después de todo, una bruja puede usar su escoba para volar hacia las reuniones y luego barrer la casa a su regreso.

Hierbas, raíces, semillas, flores y plantas: Los vegetales tienen poder, especialmente si quieres realizar Magia basada en Vida. Los materiales basados en plantas pueden ser básicos para otros instrumentos como pociones, laboratorios y drogas, y proporcionan las raíces, por hablar de algún modo, de prácticas como la brujería, el chamanismo y muchas formas de medicina. Al reunir, secar, curar, comer, triturar o emplear de otro modo estas sustancias vegetales, un mago puede destilar la esencia de la Creación en sus Artes.

Más allá de sus propiedades prácticas, cada tipo de planta tiene una importancia simbólica. En la mayoría de casos, *partes* distintas de una planta también tienen importancia. Ramitas de acebo, bayas de saúco, bellotas, raíces de mandrágora… incluso hoy en día la cultura popular inmortaliza el conocimiento ancestral de las plantas. Un jugador creativo podría aprender las propiedades de las distintas hierbas y plantas y llevar a la mesa de juego los elementos prácticos y simbólicos.

Huesos, pieles, órganos y otros restos mortales: Al igual que los fluidos corporales, las partes físicas de los seres vivos (y de los *previamente* vivos) tienen un poderoso significado Mágico. Al fin y al cabo, estos restos facilitan la vida y por eso mismo ayudan a focalizar la vida de un hechizo. El resultado es que a menudo se convierten en instrumentos rituales de todo tipo. Pueden escribirse libros en piel desollada, se puede obtener polvo de huesos triturados y se pueden elaborar objetos con órganos o partes de un esqueleto. Sin duda es desagradable, pero también es *bastante* tradicional. Pero los místicos inquietantes no son los únicos que hacen estas cosas… ¿verdad, Dr. Frankenstein? Las estructuras literales de la vida juegan un importante papel en la Magia, la ciencia y la religión por muy macabro que pueda parecer.

Iconografía sagrada: El Corán. La cruz. El pentáculo. El tau. Iconos y escrituras. Ruedas de plegaria y billetes del infierno. La rica iconografía de las religiones humanas proporciona un foco esencial para los magos con fe. Según el credo de un personaje,

los símbolos en cuestión podrían ser blandidos mientras se lanza un Efecto, empleados en rituales, simplemente portados como reflejo de su fe o quizás (para los enemigos de esa fe) profanados o destruidos para insultar al credo en cuestión, burlarse del poder de su dios o usurpar los recursos de esa religión para tomarlos para sí. En cualquier caso, estos emblemas contienen un poderoso simbolismo emocional además de un potencial poder místico.

Los materiales sagrados casi siempre contienen una poderosa Resonancia a causa de esa fe. En ciertos casos (como el legendario poder de la cruz), dicha Resonancia focaliza el poder imbuido por millones de creyentes… lo que podría proporcionar una razón metafísica para la fuerza que tales iconos tienen contra ciertos enemigos de la fe (como los vampiros). Si los usa un mago de la religión correspondiente, un poderoso instrumento de la fe (agua bendita, tierra sagrada, una famosa capilla y demás) podría contener un poco de Quintaesencia que le sería prestada al mago en cuestión. Los símbolos sagrados tienden a hacer coincidentes algunos Efectos cuando se efectúan entre Durmientes creyentes: un grupo de católicos devotos no se sorprenderá si un sacerdote realiza un milagro.

Interfaz cerebro-computadora: La ICC, que hoy en día es una tecnología emergente entre las Masas, es ya una herramienta común entre algunas facciones de Despertados, especialmente los Adeptos Virtuales, Iteración X, el Sindicato y el NOM. La microtecnología (normalmente un entramado de nanotubos de carbono que se extienden por el cerebro) transmite señales eléctricas que interpreta mediante una interfaz computerizada que permite ejecutar manipulación física o funciones virtuales simplemente con el poder del cerebro.

Una ICC Iluminada permite que su usuario acceda a sistemas informatizados sólo con el pensamiento, que manipule equipo cibernético, que acceda a redes inalámbricas de Internet y grabar o trasmitir impresiones desde o hacia el cerebro. En esencia, se trata de una síntesis tecnológica entre la telequinesis y la telepatía que requiere un equipo y un entrenamiento específicos. Las subidas de tensión pueden dañarla o incluso destruirla, las neurotoxinas pueden alterar sus funciones y las transmisiones de radio pueden piratearla, hacer que actúe de forma caótica o invalidar las órdenes del usuario principal. Como instrumento, resulta invisible al ojo humano, pero podría ser detectada con un equipo electrónico de seguimiento. Aunque permita actuar como "manos libres", sus limitaciones resultan bastante obvias cuando el usuario intenta emplearla en áreas donde no hay tecnología avanzada, en regiones con realidades hostiles a la tecnología o en lugares sin acceso a la red.

Debido a que literalmente manipula tu cerebro, muchos magos consideran que las ICC son un anatema. Incluso entre sus aliados, el debate sobre tales tecnologías puede acalorarse bastante. ¿Una ICC convierte a su usuario en un confundido posthumano o se trata sólo de un paso más en la evolución de la humanidad como el lenguaje, la imprenta o Internet? Al margen de las objeciones que se le puedan hacer, una interfaz cerebro-computadora es una herramienta viable para los tecnomantes del siglo XXI, en el límite de la coincidencia debido a que se usa de forma invisible y tiene el potencial de cambiar radicalmente el futuro de la humanidad.

Juguetes: La Magia no necesita ser siempre seria. Los objetos para jugar (peonzas, bloques de construcción, muñecas, soldaditos, coches de juguete, juegos de mesa y similares) suelen usarse en las Artes, especialmente cuando las practican Merodeadores, niños, magos callejeros, padres Despertados, entendidos de la cultura *geek* y jóvenes de corazón como Willy Wonka o Mr. Magorium.

Por supuesto, los juguetes también pueden ser aterradores… especialmente los que cobran vida mientras duermes, te observan pasada la medianoche o parecen saber más de lo que te gustaría sobre cosas que no te gustaría que *NADIE* supiera. Tableros de *ouija*, muñecas siniestras, muñecos de acción con pistolas que funcionan de verdad… tales herramientas proporcionan horas de diversión a los magos cuya idea del juego sea algo siniestra…

Laboratorios y material de laboratorio: Aunque por lo general no puedes llevar un laboratorio contigo (a pesar de que se puedan encajar algunos laboratorios portátiles dentro de un vehículo, un remolque o una maleta), tales lugares de trabajo proporcionan los instrumentos esenciales para elaboradas prácticas rituales tecnológicas y alquímicas. Por lo general, un mago emplea su laboratorio para perfeccionar otras herramientas y hechizos para su práctica, y posteriormente usa los *resultados* de ese trabajo de laboratorio como sus instrumentos transportables. Aun así, sin su laboratorio sería más o menos inútil. Sin un buen laboratorio, no puedes madurar clones, instalar prótesis cibernéticas o refinar materiales básicos hacia la perfección.

Por extensión, el equipo de laboratorio (matraces, crisoles, centrifugadoras, generadores, analizadores, y diversos elementos tecnológicos caros necesarios para obtener resultados) constituye un grupo de herramientas básicas para la práctica de cualquier científico o técnico. Incluso los místicos de la vieja escuela usan laboratorios de vez en cuando, aunque bien pueden referirse a ellos como *mazmorras*, *salas de trabajo*, *santuarios* o algo parecido. Dentro de este espacio, un mago puede trabajar en complicados acertijos, experimentar nuevos métodos y disfrutar de un lugar bastante seguro donde la interferencia del Consenso es sólo un mal recuerdo.

Un laboratorio consolidado sería un ***Sanctum*** obvio, como el Trasfondo homónimo. Para más detalles, ver el **Capítulo Seis**.

Lenguas: Las palabras son un tipo de Magia. Al fin y al cabo, dan forma real a pensamientos abstractos al comunicarlas a otros seres y lograr que, de este modo, abran sus mentes a la nuestra. En su forma común, la lengua comparte pensamientos y, por extensión, amplía el potencial de la realidad para todos los implicados. Se dice que las palabras abrieron el abismo entre los animales, los espíritus y los seres humanos… y, aunque los animales y los espíritus sin duda tienen sus propias formas de lenguaje, la precisión flexible de las palabras humanas ha marcado un paso considerable en nuestro desarrollo.

Pero las palabras son más que eso. De acuerdo con muchas leyendas, la Fuente Divina (independientemente del nombre que le demos) pronunció palabras para crear el universo. Algunas palabras y lenguas llevan un eco de esa orden divina y pueden, de ese modo, hacer que pasen cosas. El hebreo, el sánscrito, el árabe, el mandarín y el latín (entre otras) son capaces de capturar, supuestamente, la esencia de la palabra divina, mientras que otras lenguas como el griego, el urdu o el hopi, incluyen conceptos tan sublimes que eluden a las demás lenguas.

Las lenguas mundanas también pueden alterar la realidad, especialmente cuando se modifican o cuando se cambia su contexto y se redefinen para variar el significado vinculado a las palabras. Los versos de *hip-hop* son un ejemplo perfecto de lenguaje remezclado en el que quiebran los ritmos, las pronunciaciones y el contexto esperados de las palabras para generar una verdad alternativa. La jerga de Internet hace lo mismo, al igual que la jerga legal. Al alterar la lengua común, una persona (mago

o Durmiente) puede cambiar la realidad que describe y crear códigos que admitan o excluyan a determinadas personas y que siembren nuevos conceptos entre las personas o invoquen ciertos estados mentales al obligar a una audiencia a aceptar formas de comunicación poco habituales. Y luego tenemos el antilenguaje de los farfulleos poco familiares que aun así suena como si dijera algo importante (ver ***Voz***, más adelante).

La palabra hablada tiene también un componente sónico que resuena por todo el mundo y cambia el panorama de acuerdo con los deseos de quien habla. Las palabras de poder (*amén*, *aho*, *ohm* y similares) transmiten tanto su significado como el poder que resuena tras el mismo sonido. De este modo, el lenguaje, tanto hablado como escrito, conforma un elemento vital de todas las prácticas místicas (de nuevo, ver ***Música***, ***Voz*** y ***Escritura***).

Libros, pergaminos y periódicos: ¿El formato físico está obsoleto? Ni de cerca. Aunque los libros electrónicos y los PDF incluyen un mayor número de textos que hace una década, la palabra impresa conserva parte del significado místico que esos medios digitales aún están por conseguir.

En la antigüedad, los libros eran como objetos Mágicos: raros, caros, exclusivos para una clase de personas (las que sabían leer) y capaces de transmitir conocimientos arcanos con un medio aparentemente sobrenatural. Los magos, pues, formaban parte de la élite porque muchos de ellos tenían y podían usar libros. Desde la llegada de la publicación a gran escala a finales del siglo XVIII y de la alfabetización de las masas en el XIX, la mayor parte de ese glamur se ha desvanecido. Aun así, cuando la gente busca verdades y ficciones más profundas, siguen volviendo a los códigos da Vinci, a los niños magos y a la Tierra Media. Incluso las voces más ásperas de la alternativa sociopolítica publican libros para parecer más respetables. Hablar es fácil, pero escribir es respetable.

Las publicaciones periódicas a las que recurren los magos del siglo XXI incluyen libros de las sombras electrónicos, literatura de fantasía y ciencia ficción, manuales de informática, revistas en papel y electrónicas, volúmenes ocultistas, desgastados grimorios, antiguos pergaminos, PDF descargables, textos impresos bajo demanda, novelas gráficas e incluso libros de juegos como éste. Muchos incluyen el conocimiento ocultista desde tiempos remotos, mientras que otros muestran filosofía pop, conceptos subversivos, información histórica, hechos comprobados y cualquier otro tema que pueda presentarse de forma escrita. Durante los últimos 30 años han aparecido muchos textos arcanos raros en los estantes de librerías generalistas de todo el mundo, por lo que cualquier mago que se precie tiene algún tipo de biblioteca (para más detalles, ver el Trasfondo ***Biblioteca*** en el **Capítulo Seis**).

Medios de comunicación de masas: Tal como sugiere su nombre, los medios de comunicación se han convertido en un medio mediante el cual las ideas y las impresiones se difunden desde un artista a su audiencia. Cuanto mayor sea el medio, más amplia será la audiencia y mayor será el alcance de esa idea. En sus inicios, los medios de comunicación consistían en un narrador y los miembros de su tribu; más adelante se amplió a los escenarios de los rituales sagrados. Cada nueva mejora tecnológica permitió que las ideas llegaran más lejos y aún a más gente. Con la llegada de la impresión en serie y de la distribución, seguida por la tecnología de grabación de sonido e imagen, las ondas de radio y la mayor velocidad en los viajes internacionales, los medios de comunicación se convirtieron en la principal herramienta para dar forma al Consenso. Los *memes* (ver recuadro) pueden ahora difundirse por todo el mundo en segundos. De este modo, para un mago del siglo XXI los medios de comunicación de masas se han convertido en una herramienta esencial para modificar la realidad.

Memes

El término "*meme*", una broma divertida entre "gen" y "memor" ("que recuerda" en latín), describe el "gen mental" de una idea que se replica a sí misma mediante símbolos y creencias. Los *memes* se propagan al recurrir a los gustos, las necesidades, las aspiraciones y los miedos de una audiencia receptiva. A menudo se unen a símbolos visuales (especialmente en la forma que asumen en Internet los *memes*, que combina imagen e ideas) y llegan a inspirar pensamientos. Los pensamientos generan acciones, las acciones provocan un cambio y ese cambio a menudo difunde el *meme*. Así, el concepto altera la realidad en beneficio propio.

La mayoría de *memes* van y vienen, otros se aferran a un momento en el tiempo y las circunstancias, crecen y entonces se desvanecen a medida que pasa el momento. Los *memes* más grandes prosperan en la consciencia de las masas y siembran cambios que podrían alterar el curso de la historia. "La supervivencia de los mejor adaptados" es un *meme*... uno que se ha atribuido por error a Charles Darwin a pesar de contradecir las verdaderas ideas de Darwin. "Dale una oportunidad a la paz" es otro *meme*, y La regla de oro ha sobrevivido como *meme* durante dos mil años a pesar de la tendencia humana a hacer lo contrario. La mayoría de *memes* se centran en una única frase o imagen ("Haz tu Voluntad") que actúa como un gancho para una idea mucho más amplia (*comprende que la Voluntad es la elección consciente tras tus acciones y actúa entonces de acuerdo con la Voluntad que has elegido para que puedas hacer que el mundo esté de acuerdo con tus ideales*). Por razones obvias, mucha gente malinterpreta los *memes* y los altera para que se adecuen a su modo de ver las cosas. Y así, a su vez, los *memes* cambian a medida que crecen.

Los magos usan *memes* todo el tiempo. Demonios, incluso **Mago** es *en sí mismo* un *meme* envuelto de otros *memes*. Las Hebras Míticas y los *memes* se complementan entre sí (el símbolo expresa la idea y ésta profundiza en la significación del símbolo). Los personajes de **Mago** emplean prácticas y herramientas como *memes* para focalizar ideas-*meme* que difunden otros *memes*... y aun así, al final pueden darse cuenta de que sus *memes* son prisiones que deben ser trascendidas para alcanzar el *meme* definitivo que es la Ascensión... un *meme* sobre el que la mayoría de ellos no está de acuerdo. En muchos niveles, **Mago** es un juego sobre *memes* opuestos, un juego que emplea *memes*, socavado por el *meme* de que todos los *memes* son intrínsecamente defectuosos.

Volvamos ahora a nuestras reglas de juego bien estructuradas.

Y sí, esa frase también incluía uno o dos *memes*.

Como instrumento Mágico, los medios de comunicación de masas pueden adoptar muchas formas: conciertos o grabaciones de música, emisiones de televisión y radio, publicaciones de Internet, vídeos virales, juegos de rol, mezclas y remezclas, libros *best sellers*, producciones teatrales, películas de cualquier escala... mientras lleguen a una amplia audiencia serán medios de comunicación de masas. Éstos proporcionan lugares excelentes para ejecutar Efectos coincidentes de Mente (la audiencia *quiere* recibir un mensaje y por ese motivo ya son receptivos). En ocasiones estos mensajes pueden sembrar nuevas Hebras Míticas: basta con buscar en Google "Harry Potter", "Crepúsculo" u "Obama".

Desde los primeros rituales a gran escala, los magos han usado los medios de comunicación de masas para hacer que sucedan cosas. El Sindicato, el NOM, el Culto del Éxtasis y el Coro Celestial son sin duda quienes mejor dominan estos medios, pero cualquier grupo o individuo puede emplearlos (los rumores y evidencias sugieren que los Nefandos son los verdaderos maestros de los medios). Dado el gran alcance que proporcionan Internet, los archivos de datos, la tecnología de producción casera y las distintas cosas que puedes hacer con todos ellos, cualquiera con una computadora y con acceso a Internet puede emplear los medios de comunicación. Y a pesar de que la ratio entre señal y ruido en Internet dificulta causar una impresión duradera, alguien que sepa lo que se hace puede usar una sola imagen tomada con un teléfono para generar olas que llegarán a cualquier lugar del mundo.

Meditación: La meditación, parte intrínseca de casi todas las prácticas místicas (y también de muchas tecnológicas), implica una reposada reflexión mediante la cual una persona se aparta de las distracciones mundanas para conectar con su yo interior. A través de la meditación, un mago focaliza sus intenciones, ordena sus circunstancias y a menudo llega al siguiente paso que debe tomar para avanzar.

La meditación, a menudo simplificada a la mera relajación, es mucho más profunda que eso. Sin embargo, teniendo en cuenta el mundo ajetreado y lleno de distracciones en el que vivimos, la meditación es también una herramienta útil para la relajación además de servir a propósitos mayores. Los magos emplean la meditación para conectar con la Fuerza Primordial, para unir mentes y emociones, para alargar la mano hacia poderes superiores (o inferiores), para percibir su entorno a un nivel sublime, para acceder a sus recursos internos y para planear su siguiente movimiento en sus actividades. Como herramienta, la meditación funciona para casi cualquier cosa, siempre que el personaje tenga tiempo para dejar de moverse, centrarse en la meditación y alejarse de las distracciones el tiempo suficiente como para encontrar lo que busca. Por supuesto, no funciona en situaciones de mucho estrés, aunque con el tiempo suficiente un personaje puede usarla para reducirlo.

Tradicionalmente, se representa la meditación con una persona sentada en la posición del loto mientras murmura *om*, aunque puede tomar distintas formas. Posturas, katas, juegos, plegarias, correr, bailar, el sexo, la música e incluso algunos tipos de lucha pueden funcionar como método de meditación. El elemento vital es el *estado mental* de la persona que medita. Si ve su práctica como una conexión meditativa y si ésta la lleva a donde quiere llegar, entonces casi cualquier cosa puede ser una forma de meditación. Para más detalles, ver la Habilidad ***Meditación*** en el **Capítulo Seis**.



Moda: El hábito puede hacer al mago. Desde la gracia social de un traje a medida

(esto es, uno que un sastre haya confeccionado para alguien en concreto) a la feroz advertencia de la indumentaria de una banda callejera o las juguetonas insinuaciones de un hermoso vestido, la moda juega un papel sutil y generalizado en las interacciones sociales. Tu mago podría convertir en armadura una ropa reforzada, ponerse disfraces, vestirse con ropajes rituales (túnicas, pieles, pintura corporal, etc.), llevar uniforme, caracterizarse como un personaje familiar u original, o simplemente usar la alta costura o la ropa de calle para generar un efecto concreto. La moda es un poderoso foco para los poderes de Mente, los ritos de Espíritu y las protecciones basadas en Materia para un mundo peligroso, especialmente cuando la ropa tiene un peso simbólico (como el hábito de un sacerdote, las cazadoras de unos moteros, los uniformes militares o la ropa fetichista).

En este sentido, la *carencia* de ropa (ya sea con partes del cuerpo desnudo o con la completa desnudez) también constituye su propio tipo de moda. Brujas y chamanes a menudo van *vestidos de cielo* (desnudos) en sus ritos, mientras que otros místicos juran mantener cubiertas o desnudas determinadas partes de su cuerpo. Velos, burkas, pañuelos, tocados, pies descalzos, torsos desnudos, *gis*, saris, ropa de fiesta, turbantes, ropa confeccionada con materias concretas (seda, pelo, incluso carne)… todos ellos evocan una significación cultural mediante la ocultación o la exhibición de determinadas partes del cuerpo a la vez que envían señales sobre la persona que hay debajo.

Música: La música, una de las herramientas Mágicas más antiguas, emplea los poderes del sonido, el arte, los *memes*, la influencia social, la voz, los símbolos y, de un modo u otro, muchas de las demás herramientas de esta lista. Una exposición completa de sus potenciales esotéricos iría mucho más allá del espacio del que disponemos y, aunque sus usuarios más evidentes incluyan al Coro Celestial, los Bata'a, los Cuentasueños, el Culto del Éxtasis y los Huecos, *cualquier* grupo o mago puede usar la música como el instrumento de un foco.

Como regla general, las vibraciones de la música portan las intenciones de quien lanza un hechizo hacia el mundo. Esta música puede ser retransmitida a una amplia audiencia, interpretada frente a un público reducido o creada en soledad para Efectos personales. Por razones obvias, se requiere tiempo para ejecutar la música, pero es un instrumento ideal para realizar rituales, especialmente cuando varios personajes trabajan para tejer un Efecto.

Dependiendo del personaje, su audiencia y el alcance del Efecto, la música puede ir desde un quedo murmullo a una orquesta sinfónica completa. Nanas, óperas rock, música de cámara, lastimeros solos de flauta, cantos vocales… si hay un modo de ejecutar música, entonces hay una práctica mística asociada con ese tipo de interpretación.

Nanotecnología: La nanotecnología, compuesta de minúsculas máquinas autoreplicantes, implica el estudio y diseño de máquinas que funcionen a nivel molecular y atómico. Para la realidad del Consenso, estas tecnologías son básicamente teóricas, pero para los tecnomantes (especialmente los innovadores de Iteración X y la Sociedad del Éter) son una herramienta esencial de los Procedimientos Iluminados.

A pesar de que todos los grupos han intentado mantener este nivel de tecnología alejado de las Masas (hay un consenso según el cual éste no se les puede confiar, y probablemente sea cierto), la nanotecnología forma un instrumento común para Efectos de Vida y Materia… en especial los Procedimientos que construyen o reparan estructuras u organismos. Los Procedimientos de curación de la Tecnocracia a menudo incluyen parches de nanotecnología y las máquinas que surgen de la nada de hecho proceden de colonias nanotecnológicas de alta intensidad (esto es, vulgares) que crean estructuras materiales más rápido de lo que el ojo humano puede percibir.

Esta velocidad, así como el gran nivel de energía y recursos materiales implicados (en términos de juego, la cantidad de Quintaesencia que consumen) mantienen la nanotecnología alejada de un uso más generalizado. Aunque los miembros más privilegiados de la Tecnocracia emplean instrumentos de nanotecnología en muchas de sus intervenciones de respuesta a amenazas de nivel A, los riesgos y requisitos de la nanotecnología actual aseguran que tales innovaciones permanezcan restringidas a ciertos agentes y usos concretos dentro del futuro inmediato, sobre todo si se tienen en cuenta las consecuencias de una proliferación no regulada (esto es, que alguien más haga uso de ella).

Nombres Verdaderos: Dar nombre a algo es definirlo, dar nombre a *alguien* es tener poder sobre él. Por esta razón, entre otras, los magos ocultan sus identidades, asumen nombres de oficio y adquieren apodos que son completamente distintos de sus nombres reales. Por supuesto, el Nuevo Orden Mundial tiene acceso a cualquier registro legal que quiera consultar… hecho que les da una ventaja cuando quieren descubrir el Nombre Verdadero de alguien. Desde un punto de vista tecnológico, un número de la seguridad social estadounidense podría funcionar tan bien como el Nombre Verdadero (o incluso *mejor*) si el mago quiere ejercer su poder sobre ese ciudadano.

En términos de juego, el Narrador puede determinar que un enemigo que posea el Nombre Verdadero de alguien (esto es, su nombre real completo, quizás junto con algunos apodos de la niñez) podría actuar en su contra como si dispusiera de un instrumento personal único (–2 a las dificultades de lanzamiento). Esta opción quizás pueda parecer demasiado poderosa, pero también sirve para subrayar el hecho de que actualmente no se toma muy en serio la privacidad…

Nudos y cuerdas: Hay una razón por la que existe la expresión *atar con un hechizo*. Mucho antes de que existieran el velcro, los botones o los mosquetones, la gente debía atar o tejer las cosas para unirlas. Debido a que el principio de contagio se basa en conectar hechizos, objetivos y lanzadores mediante una única hebra, los nudos y las cuerdas (así como las correas, los cordeles, los hilos y similares) tienen un papel muy importante en los hechizos. El Tapiz metafórico y los principios físicos de la teoría de cuerdas se basan en esa conexión y por ese motivo los actos de unir dos cosas atándolas, de entretejer intenciones en materiales y de desatar nudos para liberar su energía tienen a la vez propósitos prácticos y simbólicos para la Magia. Una vez comprendes eso, puedes ver un significado más profundo en los nudos celtas, en la calceta, en el antiguo arte de las ataduras con cuerdas y a la penetrante imagen de arañas místicas en su Urdimbre.

Números y numerología: Los números tienen poder. Tal como hemos indicado antes en la entrada ***Fórmulas***, este poder puede liberarse mediante el uso de matemáticas arcanas. Sin embargo, a veces todo lo que necesitas es un número (el nueve, por ejemplo) para fijar tus intenciones místicas.

De modo similar, la práctica ocultista de la *numerología* establece conexiones entre números concretos y los niveles más

profundos de la Creación. Así, proporciona un foco venerable para las Artes de Correspondencia, Espíritu, Cardinal o Tiempo, a la vez que actúa como herramienta para comprender los vínculos entre dos cosas. De este modo, más allá de los recargados patrones de la teoría numérica, los simples números o las correspondencias de éstos (versículos de la Biblia, caballos de carreras, números de los jugadores de un equipo, etc.) pueden ser herramientas muy poderosas cuando se asignan a algo que intentas lograr.

Obras de arte: Dibujos, pinturas, CGI, esculturas, grafitis y demás permiten a un mago capturar sus intenciones en un medio visual. Las obras de arte, una de las herramientas místicas más antiguas, como pueden atestiguar pinturas rupestres y las imágenes de diosas prehistóricas, suelen recurrir al principio de la conexión: al representar a tu objetivo, puedes vincular tus deseos e intenciones hacia él mediante el arte. Las obras de arte también influyen en la condición humana al atraer a la gente (o al perturbarla) cuando reconocen la energía simbólica de una pieza.

Ofrendas y sacrificios: A menudo, el mejor modo de demostrar que quieres algo implica renunciar a otra cosa para alcanzar tu objetivo. Y es por esta razón que el *sacrificio* ("convertir algo en sagrado") conserva un lugar destacado, aunque controvertido, en las prácticas místicas. En esencia, alguien ofrece algo que le es precioso (propiedad, comportamiento, seres vivos, incluso la propia vida) para cerrar un trato con los grandes poderes.

Los sacrificios, por lo general asociados con los maleficia, suelen tener mala reputación. Rebanarle el pescuezo a Fido para invocar demonios es una idea terrible por muchas razones. Y sin embargo, la costumbre de entregar cosas en ofrenda tiene profundas raíces espirituales incluso en las más virtuosas tradiciones. Jesucristo, Cuervo, Odín, Prometeo... todos ellos se sacrificaron para alcanzar un bien mayor. Los devotos mortales (Despertados o no) hacen uso del sacrificio a la vez como herramienta y como muestra de compromiso. Incluso los ateos comprenden el valor de tales ofrendas. Al fin y al cabo, hace falta dinero para crear más dinero.

En términos de juego, un sacrificio implica emplear la entrega de una ofrenda como herramienta en la consecución de un Efecto. La naturaleza y gravedad del sacrificio dependen del mago, su práctica y la meta que quiera alcanzar. Mediante el uso de la Esfera Cardinal un mago podría también cosechar Quintaesencia de un sacrificio. Pero aunque las ofrendas vivas tengan un significado literalmente vital dentro de muchas culturas, matar algo para beneficio propio genera evidentes cuestiones morales y legales, especialmente en la época actual.

Para más detalles, ver el manual **¿Cómo HACES Eso?**

Ordalías y esfuerzos: El dolor es una forma maravillosa para focalizar tu atención. Desde el espantoso esplendor de la danza solar de los lakota a la más prosaica práctica de cortarse uno mismo, la gente hace uso de técnicas angustiosas como método para evadirse de sus cabezas o, al contrario, meterse "bajo la piel" para encontrar allí capas más profundas. Muchas prácticas místicas (y también algunas tecnológicas) usan la agonía como herramienta de un foco.

El esfuerzo atlético también sirve para alcanzar tales objetivos. Maratones, levantar pesas, deportes extremos... todos te sacan de la rutina y te ubican en el momento y de este modo proporcionan un foco mediante una experiencia intensa. Físicamente tales esfuerzos son ordalías, desafíos que llevan a una persona a su límite y le muestran lo que es capaz de hacer. De este modo, para algunos magos (especialmente los Akáshicos, Tanatoicos, Extáticos, chamanes y Tecnócratas) la práctica intencionada de esfuerzos extremos proporciona un modo físico y simbólico de "abrirse camino" y alcanzar nuevos niveles de realidad.

Plegarias e invocaciones: Al recurrir a poderes superiores o inferiores para obtener apoyo, alguien puede, con un poco de suerte, granjearse la ayuda de la fuerza en cuestión. Entre las personas religiosas esta fuerza tiende a ser el dios que adoran o intermediarios como los santos, los Loas, los bodhisattvas o los ángeles de la guarda. Sin embargo, algunos desesperados rezan a demonios o dioses rivales, lo que es una práctica herética, aunque muy común. La plegaria también podría considerarse una forma de meditación, especialmente cuando forma parte de un ritual diario. Para los magos religiosos, la plegaria es *EL* instrumento de su elección. Ningún otro foco funciona igual de bien o acerca tanto a un devoto a su dios.

Las invocaciones no siempre son plegarias, pero siguen llamando a poderosas fuerzas. En esencia, el mago pronuncia los nombres o las palabras de poder (ver ***Lenguas*** y ***Voz***) para que sucedan cosas. Los magos materialistas también lo hacen. Es sorprendente cuán efectivas pueden ser algunas frases ("Nada que ver", "Muerte antes que deshonor", "Es un hecho, puedes comprobarlo") cuando las dices con la suficiente intención. Una invocación es pronunciar la Voluntad para que entre en acción, por lo que las palabras de moda y los gritos de batalla son elementos destacados en las Artes del Cambio.

Pócimas, pociones, polvos y otros brebajes: Las típicas pociones de una bruja y sus múltiples versiones (polvo *goofer*, cadáveres pulverizados, sangre de dragón, cerveza, vino, filtros de amor, pociones místicas y las diversas medicinas, comidas y brebajes de alrededor del mundo), en las que se mezclan varios ingredientes para obtener potentes brebajes, son herramientas evidentes de la Magia. Al margen de los propósitos o de la composición de una pócima determinada, el proceso de convertir esa multitud de cosas en una sola refleja cierto tipo de magia. Por esa razón, la mitología a menudo atribuye a dioses y a personas sabias la creación de la cerveza, de comidas o de medicinas. En términos de juego, cualquier mago puede servirse de tales refrigerios. El agua bendita, los filtros de amor, la hipermedicina, todas estas cosas son mejoras de la misma idea básica: *¡mézclalo, bébetelo y mira cómo cambian las cosas!*

Ritos grupales: Los magos inteligentes saben que al amasar poder en grupos se dirige la voluntad y la imaginación colectivas de ese grupo hacia un propósito específico. Danzas en círculo, conciertos de música, obras de teatro, manifestaciones, plegarias y demás reuniones proporcionan un foco para los rituales místicos. Los tecnomantes también comprenden el poder de los grupos. ¿Por qué, si no, serían tan efectivas las fábricas y las oficinas de cubículos?

En términos generales, un mago empuja al grupo hacia un frenesí emocional y luego canaliza su energía hacia su propósito. Cuando esa energía alcanza su punto álgido, entonces dirige a la multitud como si fuera un instrumento y conduce el momento hacia un clímax mientras ejecuta su Efecto. La sección ***Aliados, asistentes y cultos*** (pág. 532) y la sección ***Actuar en concierto*** (pág. 542-543) incluyen los detalles de las reglas para las multitudes simpatéticas. Sin embargo, para ciertas prácticas, la presencia de un grupo no sólo es una ayuda sino que es *esencial* para tener éxito **(ver también el recuadro con la regla opcional *Administración y recursos humanos*, pág. 589)**.

Sangre y otros fluidos corporales: Sudor, lágrimas, sangre, semen, saliva, pus, orina, bilis, tuétano, savia... a través de estos fluidos fluye la esencia de la vida. Sin duda, a muchos les parecerán

desagradables, pero los magos, en especial los que practican la medicina, la biotecnología o la Magia primordial, se dan cuenta de su poder. El ADN, los virus, la fuerza vital, la capacidad generativa de los seres vivos, todas estas cosas están presentes en los fluidos orgánicos, motivo por el cual muchas prácticas emplean estos líquidos como instrumentos… quizás llegando a destilarlos hasta obtener Tass, a pintarse con ellos, a beberlos, a extraerlos del cuerpo, a verterlos en actos de sacrificio o a abrir un cuerpo orgánico para dejar que la magia fluya (ver también ***Pócimas***, ***Comida***, ***Ofrendas*** y ***Sexo***).

Sexo y sensualidad: El sexo es divertido. El sexo da miedo. El sexo es lo más íntimo que puedes compartir con otra persona, salvo matar o alumbrar. Y por eso el sexo y la sensualidad (esto es, contacto cercano pero no necesariamente sexual) ostentan lugares de honor y de vergüenza entre las prácticas místicas y tecnológicas. Ciertas disciplinas (el tantra occidentalizado y de la Mano Izquierda, la wicca de Gardner, la alquimia sexual taoísta, la tradición recuperada del Qadishtu y otras formas del erotismo sagrado) hacen uso de los actos sexuales para focalizar la energía vital y la Magia consagrada. Otros simplemente realizan orgías y bacanales como herramientas para adoración extática, el misticismo y la liberación.

Al igual que con las entradas para el ***Ejercicio físico*** y la ***Energía***, los rituales sexuales proporcionan un contacto íntimo para los místicos, tanto si son Despertados como si no. La sexualidad ritualizada fusiona la esencia primordial de todos los implicados en su ejecución. A menudo se interpreta como una comunión entre las polaridades masculina y femenina, otras veces se usa para romper los conceptos de género e identidad, en ocasiones se corrompe en una violación (especialmente en maleficia) y a menudo se emplea como iniciación (en especial entre el Culto del Éxtasis, los Verbena y determinadas logias Herméticas y órdenes religiosas). Dado el nivel de contacto implicado, tales prácticas comparten la Resonancia y funcionan como instrumentos ideales de las Artes de Vida, Mente y Cardinal… aunque, como algunos amantes pueden atestiguar, el sexo también tiene la capacidad de que el Tiempo se mueva más rápido o más despacio para *ti*.

Símbolos: Técnicamente, todos los instrumentos de esta lista son símbolos. Sin embargo, como instrumento por derecho propio, un símbolo toma una imagen o augurio poderoso (una bandera, un glifo, un cuervo, etc.) y entonces dirige una práctica y un Efecto mediante ese vehículo. El mago que desata un Efecto de Mente mientras ondea una bandera (o la quema) emplea ese símbolo como herramienta de su práctica. La gente que lleva símbolos significativos (como el Capitán América o Batman) evoca el poder de ese signo y adopta su mística como propia. Los magos hacen estas cosas continuamente. Después de todo, ¿no resulta más impresionante un mago con su túnica bordada y su bastón labrado que con unos simples vaqueros?

Trucos e ilusiones: "¡Es una ILUSIÓÓÓÓN!". Los magos que han aprendido a esconder sus Artes a plena luz pueden al menos *intentar* hacer pasar sus Efectos por trucos de escenario. Si el mago en cuestión tiene un arsenal de trucos reales (de los que no usan Magia, sino juegos de manos y distracciones), es mucho más sencillo convencer a las Masas de que un coche volador o un salto de teleportación no era más que otra curiosa ilusión.

De modo similar, las bromas, los chistes, las caídas de culo, los tropiezos, el trile y demás trucos pueden ser herramientas útiles tanto para las Artes místicas como para la hipertecnología. Para empezar, una broma o un timo bien ejecutado es casi como si fuera Magia y, si el estafador además se sirve de ésta para que sus trucos sean más efectivos, entonces simplemente es que se trata de uno muy competente. Los jugadores y los supervivientes pueden hacer buen uso de Correspondencia, Entropía, Vida, Mente y Materia si ejecutan sus Efectos mediante trucos y trampas. En cuanto a las ilusiones, Mente es muy buena para hacer que la gente vea lo que *quiere* ver y no lo que realmente sucede.

Algunas Habilidades Sociales proporcionan buenas reservas de dados para este instrumento. Para más detalles, consulta los Talentos ***Alto Ritual***, ***Arte***, ***Descaro***, ***Expresión***, ***Seducción*** y ***Subterfugio*** en el **Capítulo Seis**.

Varas, varitas y bastones: Los seguidores de Harry Potter comprenden la cualidad mística de las varas y las varitas de los magos. Estos instrumentos, que actúan como una extensión del brazo del mago (y, por extensión, de su Voluntad y de otras partes de su anatomía), son herramientas comunes y formidables. Y lo mejor es que también pueden ser prácticas dentro del mundo cotidiano. Aunque una varita no hará mucho más allá de dirigir hechizos, una vara o bastón podría servir para caminar, para apoyarte o como arma… en especial para los magos que pasan mucho tiempo en la naturaleza, donde los bastones de caminata tienen muchos usos.

Vehículos: KITT, el Trueno Azul, Chitty-Chitty-Bang-Bang y cualquier coche conducido por James Bond. Los magos actuales saben cómo sacar el mayor partido al pilar de nuestra era que son los vehículos mágicos. Y aunque estos medios de transporte suelan ser Maravillas por derecho propio, un artesano o un conductor puede canalizar sus Artes mediante cualquier máquina que esté bien mantenida.

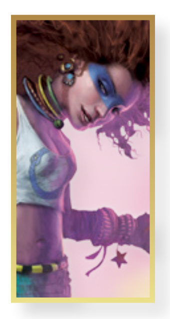
Los vehículos encantados no son siempre máquinas modernas. Los cocheros solían tener mala fama por su aparente capacidad de conducir calesas de un mundo a otro y los Altos Artesanos adquirieron renombre gracias a sus devastadoras máquinas de guerra. Buques de vela, acorazados, viejas campanas de inmersión, patines e incluso tablas de *surf* pueden proporcionar un foco para la Magia de transporte.

Para las reglas que lidian con vehículos, inventos y reparaciones, consulta ***El mundo tecnológico*** en el **Capítulo Nueve**.

Voz y verbalización: Las vibraciones que surgen de la garganta humana sirven para focalizar sorprendentes Efectos. Desde el canto hasta las palabras reconocibles (ver ***Música*** y ***Lenguaje***) a los gritos sin palabras, los farfulleos o las evocadoras técnicas de canto conocidas en su conjunto como *glosolalia* ("lengua de balbuceos"), la vocalización tiene un papel importante en las prácticas místicas. Tanto el término *farfulleo* como *galimatías* provienen, según se dice, del alquimista árabe del siglo VIII Jabir ibn Hazyan, quien escondió sus fórmulas prohibidas en términos tan incomprensibles que los traductores se referirían a su obra como "jabir-ish"

En las prácticas místicas, las verbalizaciones y las frases sin sentido a menudo evocan estados mentales sublimes porque parecen significativos aunque desafíen el lenguaje inteligible. El "hablar en lenguas desconocidas" tan popular en las profecías y la evangelización, el canto o las palabras canalizadas por los médiums y los artistas del trance, los apasionados gritos del sexo, la euforia y el dolor… todos ellos funcionan como herramientas de un foco Mágico. Incluso los ruidos primarios (gruñidos, rugidos, lloros y demás) pueden contener influencia mística. Y, a pesar de que las prácticas hipertecnológicas suelen fruncir el ceño ante las palabras indescifrables, un cíborg que gruñe mientras apunta con su escopeta de repetición quizás no *necesite* Esferas para hacer valer su opinión.

Parte VIII: Ajustes, Procedimientos y fórmulas



Los distintos poderes de los Despertados son desmedidos. A pesar de las múltiples recopilaciones de fórmulas, Procedimientos y demás aplicaciones de las Artes, cada mago es en sí mismo un libro de hechizos que confecciona Efectos para adaptarlos a las circunstancias del momento. Aun así, cada grupo Despertado e Iluminado tiene trucos y rituales específicos que sus miembros emplean cuando surge la necesidad. Esta sección presenta una breve muestra de los Efectos consolidados en el mundo Despertado.

Por mor de una clasificación sencilla, las siguientes entradas se han ordenado según el nivel de la Esfera más alta involucrada en el Efecto, luego por la siguiente más alta, y así consecutivamente. Muchas de estas entradas incluyen componentes opcionales que pueden ser añadidos por un mago que conozca las Esferas adecuadas. Recuerda que un personaje necesita conocer *todas* las Esferas implicadas y que debe poseer los puntos necesarios en éstas para poder hacer uso de uno de los Efectos descritos. Por ejemplo, Bruce Foster debe tener al menos 2 puntos en Fuerzas para poder intentar ejecutar **Disparo Poderoso** con sus pistolas. No requiere poseer también Mente 2, pero si la *tiene* puede añadir el factor de intimidación basado en Mente al ataque.

Los siguientes Efectos y hechizos son sólo una muestra de las posibilidades de los Despertados. Para una exposición más extensa de las posibilidades de los mismos, ver la ***tabla Efectos comunes de Magia***, el manual **¿Cómo HACES Eso?** y los distintos libros de la línea de **Mago: La Ascensión**. Ten en cuenta que los libros más antiguos pueden tener sistemas distintos debido a los cambios entre ediciones. Cuando tengas alguna duda, usa las reglas de esta edición para determinar lo que puedes hacer con un Efecto.

Ajustes Iluminados

Los Ajustes, sutiles actos de comprensión y manipulación Iluminadas, son coincidentes a menos que se ejecuten en las condiciones más extremas o escépticas. Aunque el Sindicato y el Nuevo Orden Mundial se especialicen en ellos, otros tecnomantes también pueden usarlos. Con unas leves variaciones en la práctica y los instrumentos, un mago místico también puede usar estos Ajustes, probablemente con otro nombre más poético, pero con el sistema de Esferas intacto.

Tarjeta Negra / Pequeña Caja Negra
(Correspondencia •• / Fuerzas •• / Mente ••)

Si has visto alguna película de acción de las últimas dos décadas, entonces has observado este truco en acción: el experto en seguridad / ladrón / superespía saca una pequeña tarjeta o caja negra, la enchufa a una parte del sistema de seguridad (o la pasa por él), se aparta y deja que las luces y los números se muevan hasta que las cerraduras digitales se abren y el sistema le deja entrar. Por supuesto, los sistemas de seguridad no funcionan así en la vida real, pero un poco de Tecnomagia sí.

Sistema: En términos de juego, el truco Pequeña Caja Negra permite a un mago con Correspondencia 2, Fuerzas 2 y Mente 2 intentar *hackear* unos controles a los que normalmente no podría acceder, siempre que dichos controles estén conectados con el lugar en el que usa la tarjeta o la caja. El mago sigue teniendo que *hackear* el sistema y debe realizar las tiradas apropiadas para ello con las Habilidades necesarias (ver ***Hackeo** en la **tabla Acciones dramáticas*** en el Capítulo Nueve, pág. 403). Técnicamente, esto debería ser Magia vulgar, aunque la caja negra lo convierte en coincidente. Después de todo, el personaje sólo usa tecnología avanzada para acceder al sistema. Estas cosas ocurren sin cesar en las películas…

Disparo Poderoso
(Fuerzas ••; quizás con Mente ••)

Cualquiera que haya visto alguna vez una película de las últimas décadas podrá reconocer el amenazador "CHAC-CHAC" del percutor de una escopeta o el "SHHHHING" de una espada al ser desenvainada o el chasquido del cargador de un rifle al ser cargado. Al modificar sus armas y jugar con el efecto psicológico de un miedo implementado por los medios de comunicación, un operativo Tecnocrático puede lograr que su objetivo se rinda, aumentar la eficiencia de sus ataques o proyectar una tormenta de disparos tan intensa que sólo los Subversores de la Realidad más fuertes la podrían soportar.

Sistema: Un operativo debidamente entrenado (esto es, uno con las Esferas adecuadas) puede usar una sencilla tirada de Artesanía para modificar su arma de modo que haga más ruido y obtenga algo de energía cinética adicional. La Esfera Fuerzas amplía tanto el sonido como la energía cinética del impacto. El resultado sobre el objetivo podría considerarse guerra psicológica, una ingeniosa aplicación de la física o ambas cosas.

Cada éxito reduce la dificultad del siguiente ataque en –1 y añade un éxito automático a la Esfera Fuerzas. Si lo decide así, el jugador puede aplicar esta bonificación a un ataque basado en la intimidación (para que el objetivo se rinda sin luchar), al daño (golpeando más fuerte al objetivo), a los objetivos (alcanzando a más de uno en el ataque) o a una combinación de estos elementos. Para más detalles, ver la ***Regla opcional de división de éxitos***, pág. 538.

Añadir Mente 2 hace que el Ajuste **Disparo Poderoso** se convierta en una amenaza psicológica explícita. En este caso, el ruido amenazante basta para que muchos objetivos se rindan automáticamente. El jugador debe tirar contra la Fuerza de Voluntad del objetivo; si obtiene un número de éxitos igual o superior a la Fuerza de Voluntad, entonces el objetivo se rinde sin luchar. Si no… bueno, ese primer disparo sigue teniendo mucha fuerza adicional para apoyar los argumentos del agente.

Manos de Muerte
(Vida •••, Fuerzas ••, o ambas; quizás con Entropía •• y/o Cardinal ••)

La refinada tecnología de las habilidades marciales permite a los frágiles seres humanos desafiar las leyes de la física y la biología. Gracias a los indiscutibles dones de tales logros, uno puede abrir

¿Efectos, fórmulas o qué?

En las ediciones anteriores, *Efecto* hacía referencia a hechizos de una única Esfera, mientras que *fórmula* (o *receta*) se refería a hechizos con más de una Esfera implicada. *Procedimiento, Ajuste* y *hechizo* se referían a ambas cosas. Para una mayor claridad, **Mago 20** se refiere a todos ellos como Efectos, usa *fórmula* y *hechizo* para referirse a los trabajos preparados con antelación que tienen cierto sentido histórico, mientras que *Ajuste* y *Procedimiento* se refieren a fórmulas Tecnocráticas o Tecnomágicas con reconocimiento oficial en los distintos grupos afiliados.

agujeros en las paredes a puñetazos, romper tablones o piedras y mutilar o matar a un enemigo con un golpe bien dado. No hay Magia en ello, por supuesto, sólo aplicaciones demostradas de la ciencia. De este modo, aunque estas artes no permitirían que alguien vuele como un héroe de las películas de acción de Hong Kong, permiten que una persona con el entrenamiento adecuado pueda causar una cantidad considerable de daño con sólo sus manos y sus pies.

Fuera de las filas de los artistas marciales hábiles, los Tecnócratas (y también otros magos) pueden usar mejoras cibernéticas, conocimiento anatómico y su simple actitud para dejar a sus enemigos como montones sanguinolentos en el suelo. A menos que el acto sea tan extravagante que desafíe lo creíble, tales ataques son impresionantes... aunque coincidentes.

Sistema: Las patadas, puñetazos y golpes infligen daño según la ***tabla Daño o duración***, más un éxito automático debido a la Esfera Fuerzas. Habitualmente, el Efecto emplea las artes marciales a la vez como instrumento y como práctica, aunque antes hemos indicado otras opciones. Fuerzas se añade al impacto cinético del golpe y Vida tiene como objetivo el Patrón del oponente. Un golpe coincidente no inflige daño agravado, pero uno que sea realmente teatral (y por lo general vulgar) sí podría.

Como opción, el artista marcial también puede emplear Entropía para detectar puntos débiles y reducir la armadura, la Durabilidad o los dados de absorción en uno por éxito, o añadir Cardinal para cargar sus puños con chi para infligir daño agravado. La primera opción no es vulgar, pero la segunda sin duda lo es.

Botón Derecho

(Mente ••• / Datos •••; a menudo con Fuerzas •, Vida •, Materia •, Cardinal •, Ciencia Dimensional ••, o cualquier combinación de éstas)

La Era de la Información abre muchas puertas, especialmente cuando sabes cómo llamar a ellas. Este truco, originalmente creado por los Adeptos Virtuales o el Nuevo Orden Mundial (ambos grupos lo reivindican), permite que alguien acceda a la información correcta (normalmente mediante un enlace cibernético, un ICC o alguna otra interfaz como el rastreador de datos descrito en el **Preludio** y el **Apéndice II**) para obtener los datos apropiados sobre personas, lugares o cosas.

Un clic con el botón derecho mental da acceso a la fuente de información, normalmente mediante Internet, un repositorio de datos con localización física o ambas cosas. Los datos aparecen sobreimpresos en el ojo mental del mago y proporcionan un cuadro de diálogo sobre aquello que esté mirando en el momento en que pasa su cursor mental por encima y activa el botón derecho. Normalmente, los datos sólo incluyen información básica, aunque un agente habilidoso (esto es, alguien con un Rasgo de Areté / Iluminación elevado y muchos éxitos) puede descubrir una cantidad sorprendente de información sobre el sujeto en cuestión.

Sistema: Mente 3 examina los pensamientos superficiales de los seres racionales, mientras que con un Efecto de multiarea de Mente 1 el mago puede procesar la información sin distracciones. Datos 3 (*¡un elemento básico para esta fórmula!*) proporciona acceso remoto a la información digitalizada; sin ella, el mago no es más que un telépata.

Mientras tanto, las demás Esferas opcionales permiten que el mago rastree energías con habilidades de escaneo del espectro ultravioleta o infrarrojo (Fuerzas 1), determine el estado de salud de los seres vivos y detecte los signos de calor de sus cuerpos (Vida 1), examine las propiedades físicas de un objeto (Materia 1), use visión de rayos X para observar estructuras u organismos (Vida 1 / Materia 1), perciba los flujos de Quintaesencia (Cardinal 1) o emplee una combinación de estas posibilidades. Sin embargo, cada tipo de visión más allá del primero añade un +1 a la dificultad de las tiradas de percepción del personaje debido a la superposición de campos visuales. Un simple rastreo de datos funciona de forma normal, pero añadir la detección de rastros de calor de cuerpos vivos, visión de rayos X y capacidad visual infrarroja añade un +3 a la dificultad del usuario.

Para los objetivos con páginas de redes sociales, Twitter y similares, el mago puede leer sus últimas actualizaciones, acceder a imágenes que hayan posteado, etc. Desde una perspectiva puramente psicológica, esto puede proporcionar una devastadora ventaja a un tecnomante que quiera jugar sucio. Alguien que haya accedido a Foursquare puede ser rastreado con Botón Derecho si el mago ha tenido la oportunidad de clicar el botón derecho sobre él al menos una vez. A menos que deje de proporcionar datos sobre su localización a la red global, el tecnomante puede acceder a su localización actual.

Para poder emplear esta fórmula, el personaje debe enfocar su Magia mediante algún instrumento basado en la tecnología (teléfono, implante cibernético, EDAV, etc.) que pueda acceder a una base de datos más amplia. Sin embargo, debido a la definición de este Efecto, *no permite que el personaje obtenga algo que no se encuentra en una base de datos*. Eso no es porque las Esferas no puedan *ver* un determinado fenómeno, sino porque no puede acceder a información si no hay información a la que acceder.

A discreción del Narrador, un tecnomante con acceso a una base de datos de entidades extracorporales (esto es, espíritus) podría emplear Espíritu 1 para acceder a dicha información clicando el botón derecho. Algunos miembros de la Orden de Hermes han creado bases de datos de Umbroles con este objetivo y los Ingenieros del Vacío tienen amplios archivos sobre las cosas con las que se han topado. Sin embargo, tal como indicamos más adelante, estos archivos no tienen por qué ser precisos...

A menos que la interfaz de Botón Derecho se haya configurado para usarse a través de dimensiones con Ciencia Dimensional 2, esta fórmula no puede usarse desde los Otros Mundos. Esta restricción *no* se aplica si los personajes se encuentran en la Red Digital. Debido a que nadie puede verlo salvo quien lo usa, Botón Derecho es coincidente. El nivel de acceso a la información se basa en el número de éxitos obtenido:

Éxitos	Nivel de información
Uno	Datos superficiales (nombre, estadísticas vitales y datos censales).
Dos	Datos simples (actualizaciones de redes sociales, publicaciones en línea, planos básicos).
Tres	Datos poco comunes (borradores de redes sociales, archivos publicados en línea, registros de llamadas, planos raros).
Cuatro	Datos ocultos / enterrados (antecedentes penales, información electoral, planos codificados o protegidos).
Cinco	Datos reservados (informes médicos, archivos personales, información protegida de un ordenador personal, planos restringidos).
Seis +	Si hay datos disponibles, el personaje puede acceder a ellos.

Las cantidades ingentes de datos pueden requerir varios turnos de examen... quizás una hora o más para sujetos de los que se dispongan cantidades abrumadoras de datos.

Ten en cuenta que la información a la que se accede al clicar el botón derecho no es necesariamente correcta. Incluso el NOM tiene datos erróneos, por lo que el Narrador tiene la libertad de proporcionar información falsa a un jugador que emplee esta fórmula.

Influencia Hipernarrativa
(Mente ••••; quizás con Entropía ••)

Los medios de comunicación de masas programan a su audiencia para que acepte ciertos mensajes como verdades intrínsecas de la vida. La gente ha sido tan adoctrinada sobre el concepto del "viaje del héroe" que las Masas a menudo se ven como participantes de alguna saga heroica. Algunas otras *hipernarrativas* (tropos e historias tan familiares que han pasado a ser parte del vocabulario común) incluyen la comedia romántica, la *sitcom*, la película *slasher*, la película de colegas, el *chick-flick*, y las comedias de humor absurdo (los cuentos de hadas también apelan a la hipernarrativa, pero los Tecnócratas evitan recurrir a *esos* tropos si pueden evitarlo...).

Con el uso de ciertas frases ("Deja ir a la chica, soy yo a quien quieres"), arquetipos (mejor amigo gay) o tropos (enemigos que se vuelven aliados), un agente hábil puede inducir a que otro personaje siga un guión y asuma ese papel. En esencia, el agente recurre a la programación de los medios de comunicación de masas y le da un empujón con Psicodinámica Iluminada (Esfera Mente). A menos que el objetivo comprenda de forma consciente que le están dando un guión, asume el papel y cumple con los requisitos de la hipernarrativa.

Sistema: La Esfera Mente influye al objetivo para que siga un guión. Una tirada con éxito de Manipulación + Arte o Expresión desencadena el comportamiento deseado. Por lo general, este Efecto dura una escena, aunque el jugador puede alargarlo si invierte éxitos en su duración y luego interpreta un papel (amante, villano, compinche, etc.) durante un tiempo.

Gracias a la cultura generalizada de los medios de comunicación, este Efecto es coincidente a menos que el objetivo proceda de una de las pocas culturas que no están familiarizadas con los tropos de los medios de comunicación. Pero la familiaridad, como reza el dicho, también genera desdén: un fallo o fracaso en la tirada (o superar una tirada de resistencia por parte del objetivo) puede desinflar la hipernarrativa porque el objetivo reconoce el cliché ("¿EN SERIO? ¿De verdad has DICHO eso?") y se niega a seguir el juego.

Si se añade el elemento de Entropía (en general para establecer la hipernarrativa que se invoca y prever las probabilidades de éxito) el agente puede influir en eventos que apoyen dicha hipernarrativa. Las pistolas se pueden quedar sin munición, los coches pueden explotar, los extraños atractivos y los gatos aparecen para distraer al objetivo, y demás coincidencias de la cultura popular que se manifiestan justo en el momento preciso para complementar la hipernarrativa. En este caso, una tirada con éxito de Iluminación inclina las probabilidades de la coincidencia **(ver el recuadro *El eje de la coincidencia*, pág. 533)** a favor de un suceso inspirado por los medios de comunicación de masas. El agente no puede controlar ese suceso (eso es tarea del Narrador). Aun así, las cosas favorecerán un giro del destino dramático (o cómico)... ¡aunque la Tecnocracia *no* crea en esas cosas!

Para una selección de recursos hipernarrativos, ver la Wiki TV Tropes en **http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HomePage**

Procedimientos Tecnocráticos

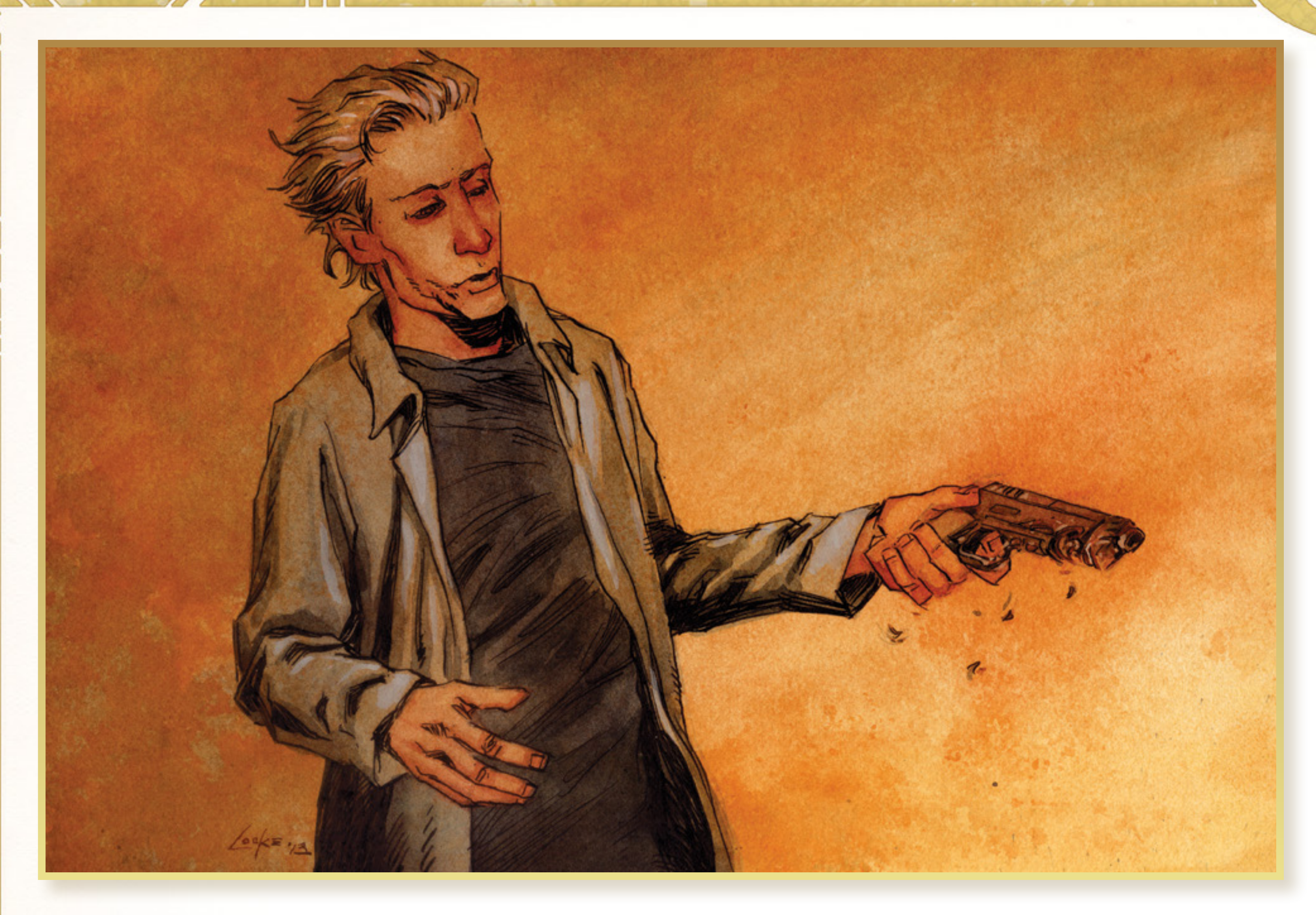
A veces necesitas recurrir a la artillería pesada. Así, a pesar de que los siguiente Procedimientos son técnicas de uso estándar entre las filas de la Unión Tecnocrática, carecen de la fina sutileza de los Ajustes y pueden generar Efecto Paradoja en muchas circunstancias.

Sin embargo, incluso cuando decide ser vulgar, un Tecnócrata necesita recurrir a prácticas e instrumentos para que las cosas sucedan. Como se ha indicado en otras partes, los Tecnócratas creen tan firmemente en los principios en los que se basan sus Procedimientos que no pueden ejecutarlos sin las herramientas y técnicas apropiadas. Un Progenitor (por poner un ejemplo de una crónica muy antigua de **Mago**) no puede limitarse a blandir su hiperescalpelo y cortar a alguien que se encuentre a metros de distancia: *REQUIERE* una razón científica para lo que puede hacer. Al contrario que los Subversores de la Realidad místicos, no obliga al Consenso a moverse a su capricho, sino que usa los principios de la tecnología para ejercer su Voluntad.

Esterilizar Evidencias
(Materia •• / Fuerzas ••, y/o Cardinal ••••)

Cuando llega el momento de limpiar un desaguisado (manchas de sangre, cuerpos, agujeros de bala y demás evidencias de un caos lamentable) un Escuadrón de Esterilización de la Tecnocracia llega con dispositivos y suministros especiales. En poco tiempo, el Escuadrón de Esterilización repara los daños, destruye las evidencias y recicla los productos de desecho en energía útil (mediante Fuerzas o Cardinal) y no deja nada tras de sí que pueda perturbar la calma de las Masas.

Sistema: Procesar una escena de destrucción lleva tiempo... y por eso, en términos de juego, normalmente requiere una tirada extendida. Cada tirada de Iluminación realizada mientras se lleva a cabo una operación de Esterilizar Evidencias refleja una hora de trabajo ininterrumpido y cada éxito convierte 5 kg (10 lb) de materia en energía pura. Una carnicería extrema requiere medidas extremas. Por eso, cuando se necesita limpiar un área amplia, varios Tecnócratas entrenados llevan a cabo este Procedimiento a la vez y se dividen entre ellos la tarea.



Incluso con el uso de máquinas impresionantes, este Procedimiento es vulgar, por lo que es esencial mantener el lugar libre de testigos inocentes y de policías molestos. Por esta razón, este tipo de operación también incluye equipos que emplean el Procedimiento Asegurar la Escena para mantener la zona libre de ojos curiosos, y tomar nota de las pruebas que se deben catalogar y luego eliminar antes de que las Masas descubran demasiadas cosas. Debido a la naturaleza inestable de la conversión de materia en energía, un fracaso con este Procedimiento invoca un Efecto Paradoja que normalmente resulta en la explosión o fusión del equipo de forma catastrófica.

Asegurar la Escena
(Mente •• o ••• / Fuerzas • / Materia •; quizás con Fuerzas •••)

Los desagradables efectos colaterales de las insurgencias de los Subversores de la Realidad (y las subsiguientes medidas de contención necesarias) suelen requerir Procedimientos que mantengan a las Masas y a sus cuerpos de seguridad literalmente a oscuras. Así pues, cuando las operaciones drásticas o los sucesos que pueden destrozar el Consenso suponen una amenaza para la seguridad de las ilusiones básicas, los operativos de la Tecnocracia astutos invocan el Protocolo Asegurar la Escena y sellan el área mientras buscan las pruebas que deben, por razones obvias, ser eliminadas.

Unos cuantos signos de peligro o cintas policiales activan un Procedimiento de Psicodinámica que advierte a la gente que se mantenga alejada del área. Las medidas de seguridad habituales simplemente envían un impulso sutil de *permanecer alejado*, mientras que las medidas de alta intensidad mantienen alejados a todos los intrusos salvo a los más determinados.

Por otro lado, los agentes en la escena emplean equipo de rastreo que detecta pruebas y daños. Los Efectos de percepción de Fuerzas 1 y Materia 1 detectan rastros de sangre, pólvora y demás residuos que pueden no resultar visibles para el ojo desnudo, lo que les permite registrar y luego eliminar los vestigios de esos sucesos.

Sistema: Para Asegurar la Escena un Tecnócrata necesita obtener al menos tres éxitos en una tirada de Magia coincidente. Un área más amplia puede requerir cinco o más éxitos.

Como hemos indicado arriba, los Efectos de la Esfera Mente disuaden a los intrusos de entrar en la zona; la variante de Mente 2 sugiere evitar el lugar y la de Mente 3 aleja de forma activa a la gente. Para entrar en el lugar, un personaje debe obtener más éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad que los obtenidos por el agente que activó el Efecto.

Por otro lado, el elemento de examen reduce en −1 la dificultad de todas las tiradas de Percepción + Alerta que hagan los agentes para localizar pruebas de sucesos recientes. Gracias a esa percepción mejorada, los agentes pueden percibir los espectros ultravioleta e infrarrojo, encontrar huellas digitales y detectar minúsculas grietas y otros rastros de pruebas o daños. Con el debido tiempo, los Tecnócratas pueden catalogar y luego destruir las pruebas, a menudo con el Procedimiento Esterilizar Evidencias.

Por lo general, este Procedimiento no oculta un área de la observación exterior: aleja a la gente, pero el lugar sigue siendo visible.

Sin embargo, si se instalan los dispositivos de ocultación adecuados, los Tecnócratas pueden añadir un componente de oscurecimiento de Fuerzas 3 que curva la luz y el sonido alrededor del área delimitada, volviéndola en esencia oscura y silenciosa para un observador accidental. Este protocolo adicional no proyecta una ilusión real (ese sería un Efecto completamente distinto). El campo censor, sin embargo, cubre el lugar de oscuridad a la vez que contiene las ondas acústicas para amortiguar el sonido en ese espacio. Un agente con la habilidad y el equipo necesarios podría instalar los tres componentes (campo de Mente, escáneres y efectos de ocultación) en un único estallido de actividad. Sin embargo, el campo censor suma tres éxitos al total necesario, lo que añade a su vez una capa más de tiempo y complicaciones al Efecto. Además, es un Procedimiento vulgar a menos que se active en una oscuridad prácticamente total.

Bomba Dimensional
(Ciencia Dimensional •••; quizás con Fuerzas ••• / Cardinal ••)

Cosas desagradables aguardan al otro lado de la Celosía. Por eso, los Tecnócratas que comprenden la extraña física de la Ciencia Dimensional pueden enviar sorpresas a ese reino que se encarguen de esas cosas feas antes de que crucen a nuestro mundo material y lo alteren.

Por lo general, el Procedimiento Bomba Dimensional implica calibrar una granada u otro tipo de explosivo especialmente diseñado y luego cambiarlo de fase y lanzarlo a través de la Celosía para que explote sin riesgo al otro lado. Aunque este tipo de ataque ha perdido cierta popularidad desde el inicio de la Anomalía Dimensional (hay rumores que sugieren que la Anomalía se originó con una gran Bomba Dimensional que era algo más... *eficiente* de lo esperado), sigue siendo una táctica útil cuando seres extradimensionales empiezan a aparecer y desaparecer, entrando o saliendo del espacio del Consenso.

Sistema: Si supera la tirada, el agente puede lanzar un pequeño artefacto a través de un agujero en la Celosía y hacer que cambie de fase y se torne en la extraña materia de los Otros Mundos. Una vez allí, causa los efectos habituales de tal artilugio. Sin embargo, fallar o fracasar en la tirada tiene una fea tendencia a mantener el objeto entre ambos mundos y causar daño a ambos lados de la Celosía.

La variación con Fuerzas 3 / Cardinal 2 usa la bomba como foco para una explosión basada en Fuerzas. Los niveles superiores de Fuerzas pueden ser empleados para explosiones aún mayores. Cada éxito que no se use en lanzar la bomba a través de la Celosía actúa como daño basado en Fuerzas, tal como se describe en la ***tabla Daño o duración base*** (por ejemplo, si requiere tres éxitos para cruzar la Celosía y el jugador obtiene seis éxitos, entonces la bomba inflige seis niveles de daño). En cualquier caso, la dificultad de la tirada es el nivel de la Celosía, lo que vuelve este Procedimiento mucho más efectivo en áreas con una Celosía débil.

Todas las versiones de este Procedimiento son vulgares y el daño de la Paradoja normalmente implica daño a causa de la explosión. Para más detalles sobre ***Explosiones***, ver la sección homónima en el **Capítulo Nueve**.

Pistolero de Oro
(Tiempo ••• / Fuerzas ••)

¡Las maravillas de las películas de acción explosiva pueden ser tuyas con la pericia adecuada! Un agente habilidoso puede desenfundar dos impresionantes revólveres (o, en las variaciones de combate cuerpo a cuerpo, dos espadas, porras u otras armas llamativas) y llevar a cabo elegantes actos de destrucción.

Sistema: Tiempo permite que el agente realice acciones múltiples con ambas manos a la vez que evita las penalizaciones descritas en la sección ***Combate*** del **Capítulo Nueve**. Cada ataque se tira de forma normal y el agente puede apuntar a varios objetivos con diversos ataques. La Esfera Fuerzas, a su vez, permite que el agente vuele por los aires, realice impresionantes saltos y dispare con varias armas sin sufrir los efectos de retroceso de las mismas. Lo mejor de todo es que, gracias a la popularidad de las escenas de acción de las películas, estos Procedimientos que desafían las leyes de la física suelen ser coincidentes. Dicho esto, fracasar en una tirada o un contragolpe de Paradoja puede generar espectaculares accidentes y tragedias propias de los excesos más melodramáticos de John Woo (*"¿Pero de dónde han SALIDO todas esas palomas...?"*).

Regla opcional: Condicionamiento Social y Reprogramación

Algunas formas de influencia no son sutiles. El Condicionamiento Social, una sofisticada práctica de la Unión Tecnocrática (mencionada en el **Capítulo Cinco**) ajusta a las personas a los niveles de realidad más amplios usados por la Tecnocracia. En su forma más delicada, este Condicionamiento permite a un no Iluminado aceptar, y a veces utilizar, las avanzadas tecnologías de la Unión. Los niveles más intensos de Condicionamiento refuerzan la lealtad de los agentes díscolos o convencen a los Subversores de la Realidad de aceptar la verdad de la Tecnocracia. En los niveles más elevados, estos procedimientos reprograman la personalidad del sujeto y sustituyen el libre albedrío por obediencia. La Unión no usa a menudo esta medida tan drástica, a pesar de lo que erróneamente se suele creer. Requiere el uso de muchos recursos y a menudo deja al sujeto incapaz de realizar nada que no sea trabajo manual básico y trabajos no cualificados.

Dado que el Condicionamiento restringe el libre albedrío de un personaje, se considera una *regla opcional* cuando se usa contra un personaje jugador. Si el jugador decide seguir adelante con el Condicionamiento Social, entonces el Narrador puede pasarle notas y darle pistas sutiles sobre lo que debería hacer su personaje a causa de su programación. Para niveles superiores de traición, el personaje puede ser Condicionado fuera de escena, en un proceso del que sólo el jugador y el Narrador tengan conocimiento; de este modo, el personaje puede empezar a subvertir el grupo en base al Condicionamiento implantado.

El Condicionamiento Social implica un programa de reeducación organizado, refinado y que consume muchos recursos. Ningún mago individual o cábala independiente puede usar estas reglas, sino que deben depender de los métodos habituales para ejercer su influencia. Aunque la Tecnocracia emplea las formas más efectivas de Condicionamiento Social, los Nefandos y otros grupos a veces usan procesos similares en cautivos y conversos, con las diferencias indicadas más adelante. Sin embargo, si el Nefando en cuestión *también* es un Tecnócrata Psicops, entonces el personaje capturado (y todos sus aliados) podrían tener problemas *muy* graves.

Niveles de Condicionamiento

El Condicionamiento Social sigue diez estadios, cada uno más invasivo que el anterior:

- **Estadio Uno – Adoctrinamiento:** El personaje se convierte en un converso dispuesto.
- **Estadio Dos – Sumisión:** Este converso permite que se usen sobre él pequeños Efectos Mágicos sin resistencia alguna.
- **Estadio Tres – Sospecha:** Siguiendo los dictados de sus señores, el personaje divide a la gente en aliados o enemigos.
- **Estadio Cuatro – Ostracismo:** Si sus señores declaran a alguien anatema, el converso rehuirá a esa persona.
- **Estadio Cinco – Pacifismo:** Sus señores implementan una palabra de control que puede hacer que el converso cese de forma inmediata toda acción violenta.
- **Estadio Seis – Conspiración:** Sus señores pueden implementar una palabra de control que inicia acciones encubiertas contra alguien que ha sido considerado enemigo.
- **Estadio Siete – Alianza:** El personaje Condicionado confía de forma implícita en sus señores; sus aliados se convierten en sus amigos y sus enemigos en anatema. Un Durmiente en este nivel deja de ser considerado testigo frente a la Tecnomagia que usen sus señores y un mago se vuelve un converso absoluto al paradigma de éstos.
- **Estadio Ocho – Rechazo:** Si se lo ordenan, el personaje olvidará a cualquiera que le hayan ordenado que olvide; estas personas desaparecen literalmente de su memoria, al menos por un tiempo.
- **Estadio Nueve – Devoción:** El converso traicionará a cualquier persona o cosa por mor de sus señores.
- **Estadio Diez – Veneración:** «Él había aprendido a amar al Gran Hermano».

Los jugadores deberían mantener un registro del nivel de adoctrinamiento de los personajes Condicionados. Si más adelante quieren enfrentarse a él, consulta ***Romper el Condicionamiento***, más adelante.

Sistemas de Condicionamiento

En términos de juego, el Condicionamiento Social requiere aislamiento del exterior, seguido de un intenso adoctrinamiento psicológico. Un Durmiente dispuesto o un tecnomante entusiasta podría simplemente recibir un sutil y penetrante programa de orientación que lo introduzca a las maravillas de la Unión y su hipertecnología. Los Durmientes reacios, los Subversores de la Realidad y los agentes que parezcan haberse librado de su Condicionamiento inicial reciben un programa drástico: los Psicops ponen a estas personas en completo aislamiento dentro de un entorno completamente controlado y entonces inician un complejo tratamiento psicológico con invasivos Procedimientos de Mente y quizás cosas peores (ver el epígrafe ***Habitación 101*** en el **Capítulo Cinco**).

- **Formar un equipo:** En la mayoría de casos, el Condicionamiento Social es un esfuerzo colectivo. Para más detalles, ver ***Actuar en concierto***, **pág. 542**.
- **Cultos de Durmientes:** Un entregado grupo de no Iluminados también podría intentar instaurar una versión más débil del Condicionamiento Social. En este caso, la reserva de dados es la suma de Carisma + Habilidad apropiada (Sistemas de Creencias, Esoterismo, Expresión, Política, Seducción, etc.) del líder del culto, y la dificultad de la tirada es la Fuerza de Voluntad del objetivo +5. Sin embargo, otras tiradas pueden reducir la dificultad inicial (ver ***Condicionamiento mejorado***, más adelante). Sin embargo, si falla este primer intento, entonces las reservas de dados para los subsiguientes intentos de Condicionamiento pueden proceder *sólo* de usos de condicionamiento mejorado... y éstos pueden poner en riesgo al culto con cargos de secuestro o peores.
- **Procesamiento inicial:** En términos de juego, el Condicionamiento Social incluye un Efecto de Mente 3 / Cardinal 2. Los agentes encargados del Condicionamiento usan su Iluminación (Areté) contra la Fuerza de Voluntad +3 del objetivo. Cada éxito elimina un punto de Fuerza de Voluntad temporal. Si la tirada falla, el Procesamiento aún puede continuar, aunque la dificultad aumenta en +1 por cada intento. Un fracaso frustra para siempre el Procesamiento.

  En cuanto se ha eliminado la Fuerza de Voluntad del objetivo, éste alcanza el primer nivel de Condicionamiento. Para un personaje que dé su consentimiento éste es el final de la historia. El Procesamiento inicial lo gana para la causa. Si *no* da su consentimiento, o si los Psicops quieren implementar un Condicionamiento mayor, entonces el proceso continúa...
- **Reforzar la programación:** A partir de este momento, los agentes de Condicionamiento siguen con el programa, a menudo con el uso de Mente 4 en vez de Mente 3. Para los Psicops de la Tecnocracia, cada tirada representa un día de proceso. Para los Nefandos ajenos a la Tecnocracia, cada tirada representa dos días y para el resto de grupos una semana.

  Cada nivel de Condicionamiento más allá del primero requiere un éxito en una tirada extendida y enfrentada a dificultad 6; los agentes Psicops siguen usando su Iluminación y el personaje sometido al Condicionamiento tira su Fuerza de Voluntad permanente. El enfrentamiento es el reflejo del conflicto entre el subconsciente del objetivo y la habilidad de los Psicops para sobreponerse a esos obstáculos.
- **Condicionamiento mejorado:** Los Psicops destacan por su uso tanto de la zanahoria como del palo. Para reflejar los diversos métodos de estímulo, pueden usar tiradas mundanas de Atributo + Habilidad para reducir la dificultad de las tiradas extendidas. Las habilidades sociales podrían incluir la persuasión, la seducción, la elocuencia y demás técnicas suaves, y los métodos más brutales la intimidación, los golpes y la privación sensorial, entre otros medios de tortura.

- **«¡La resistencia es inútil!»:** El objetivo también puede intentar resistirse al Condicionamiento; para más detalles, ver ***Resistencia*** y ***Tortura*** en la sección de ***Acciones dramáticas*** del **Capítulo Nueve**. Si el jugador tiene éxito, entonces consigue librarse del control durante un período determinado por la tirada; si fracasa, entonces se quiebra (ver ***Cosas que el hombre no debería conocer*, pág. 407**).

Si alguno de los Psicops fracasa una tirada de Condicionamiento, el objetivo *no puede* ser Condicionado... sólo eliminado.

Romper el Condicionamiento

El Condicionamiento Social no tiene por qué ser permanente. Algunos grupos de la Tecnocracia (en especial los Amigos de Courage, los Heraldos de Ávalon, Proyecto Invictus y muchos grupos de Ingenieros del Vacío) se especializan en romper estos Condicionamientos.

- **Resistencia individual:** Si el personaje se esfuerza en liberarse, el jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad y luego hacer una tirada de su Fuerza de Voluntad actual (la dificultad es el nivel de Condicionamiento) o ejecutar con éxito un Efecto de Mente 3 sobre sí mismo. Cada éxito elimina un nivel de Condicionamiento durante esa escena; con cinco o más éxitos éste se rompe definitivamente.

- **Recondicionamiento:** Otro grupo que domine las técnicas del Condicionamiento Social podría sobrescribir los Condicionamientos previos con los suyos propios. De nuevo, cada éxito reemplaza un nivel de Condicionamiento con los del nuevo grupo. Si, por ejemplo, los Amigos de Courage sobrescriben la programación de un Traje Negro, éste se vuelve igual de leal a los Amigos de Courage. Esto es algo bueno si el grupo que se encarga del proceso de reacondicionamiento son los Amigos de Courage... ¡y muy *malo* si resulta que son una secta de Nefandos infiltrados!

Hechizos místicos y fórmulas tradicionales

En la aplicación más tradicional de las Artes, la Magia sigue sin avergonzarse de su naturaleza como modificadora de la realidad. Un practicante místico no tiene que desarrollar juegos mentales consigo mismo para justificar lo que hace, simplemente se limita a hacerlo. Aun así, hay mucho que aprender de quienes lo han hecho antes. Por esta razón las distintas facciones de Despertados comparten hechizos, fórmulas y rituales para ayudar a un mago a lograr varias cosas, desde desarrollar garras a recuperar datos que parecían perdidos.

Al contrario que los Ajustes y Procedimientos Tecnocráticos, las siguientes fórmulas son exactamente lo que parecen: actos de Magia. Aunque algunos hechizos son más sutiles que otros, suelen considerarse Magia vulgar en la mayoría de regiones del mundo moderno, a menos que se canalicen mediante la tecnología o se oculten tras actividades completamente mundanas. Pero a pesar de eso, los magos que las emplean siguen estando orgullosos de este legado. Después de todo, puestos a ser un mago, ¡aprovéchalo para darte el gusto y disfrutar de la magia!

Atrapar Balas (Fuerzas •• / Vida •• / Tiempo ••)

Para los maestros de las artes marciales, la habilidad de agarrar al vuelo una flecha, un cuchillo o una lanza es una muestra de sus legendarias habilidades. Aunque nadie puede parar balas de este modo... ¿o sí? Por supuesto, la Tradición Akáshica perfeccionó estas técnicas en la época en que los Cinco Dragones de Metal llevaron sus odiadas armas de fuego a los campos de batalla de China. Y, a pesar de que la velocidad y el poder de parada de tales armas ha aumentado exponencialmente desde esos primeros inventos, *todo* es posible con una comprensión adecuada del Camino.

Sistema: Si se añade un Efecto de Fuerzas 2 / Vida 2 / Tiempo 2 a la acción ***Detener flechas*** **(ver el Capítulo Nueve, pág. 429)**, un Tao-shih puede parar balas. Fuerzas reduce la energía cinética del proyectil y Tiempo acelera los reflejos del personaje hasta una velocidad impresionante.

Para llevar a cabo tales acciones, un mago Akáshico que sea consciente de un ataque puede lanzar el Efecto, focalizarlo mediante Do, y entonces tirar Destreza + Do como si esquivara un disparo. Si obtiene más éxitos que su atacante, podrá atrapar las balas antes de que lo golpeen. Que estas escenas de riesgo sean o no vulgares dependerá de dónde se encuentre el artista marcial en ese momento. A pesar de que sería vulgar en la mayoría de lugares, se podría considerar coincidente en regiones que aceptan un paradigma de artes marciales sobrehumano.

Despertar lo Inerte (Espíritu •••)

Nuestro mundo está vivo de forma inherente. Este punto de vista animista (que es parte intrínseca de las prácticas chamánicas) mantiene que todo objeto, lugar o ser tiene un elemento espiritual en su interior. La mayoría de espíritus duerme de forma pacífica, levemente conscientes de su entorno, pero más o menos inertes. Sin embargo, un animista puede despertarlos y proporcionar una fresca vitalidad a objetos supuestamente inanimados.

Tal y como se menciona en la sección ***Despertar sustancias*** del **Capítulo Nueve** **(pág. 443)**, un objeto despertado funciona mejor que uno normal que esté dormido. Una computadora despertada trabaja más rápido y de forma más eficiente, una copa hace que su contenido sepa mejor, un coche podría aguantar un poco más si lo tratas bien, y por eso un animista sabe cómo sacar mejor provecho de cosas que son en esencia materiales.

Por supuesto, el mago querrá llevarse bien con ese espíritu. Para hacerlo le habla, canta mientras lo sujeta, lo pule, juguetea con él o hace lo que quiera que el objeto necesite para sentirse reconocido. Quizás lee su libro favorito a la luz de las velas para despertar el espíritu que habita sus páginas o tal vez limpia un espejo mientras le pregunta con respeto qué ve. Con el tiempo, un objeto escogido aprende a reconocer al mago y empieza a darle a cambio algunos favores. Una daga feliz podría no cortar jamás a su dueño, una sudadera preferida podría mantener siempre un buen aspecto y nunca desgarrarse o romperse. Aunque la mayoría de estos favores son pequeños y coincidentes, un chamán poderoso podría despertar espíritus para que realizaran actos realmente imposibles: ofrecer consejo, funcionar sin combustible, dejar fuera a los intrusos que pretendan entrar en una casa y demás tipos de fenómenos paranormales.

Los objetos despertados también tienen una presencia dentro del reino espiritual. Un cuchillo despertado, por ejemplo, puede cortar la efimeria y acompañar al mago a los Otros Mundos. Una casa despertada conserva su sustancia al otro lado de la Celosía y podría incluso tener una Celosía más baja que la de alrededor (a discreción del Narrador, a menos que el mago use Espíritu 4 para reducir el nivel de la Celosía). Un juguete favorito podría brillar en la Umbra… o quizás incluso hablar con el mago. En cualquier caso, el objeto o el área despertados tienen una Resonancia más intensa que un objeto o área que permanezcan dormidos.

Sistema: Avivar un objeto suele requerir un ritual extendido (alrededor de cinco éxitos para objetos pequeños, 20 o más para áreas amplias o máquinas complejas). En la mayoría de casos, el mago imbuye ese objeto o área con su propia Resonancia, dando a ese espíritu, literalmente, parte de sí mismo. Normalmente este hechizo es coincidente, pero si el mago intenta despertar un espíritu para que haga cosas sorprendentes, entonces el Narrador podría determinar que está usando Magia vulgar. Como hemos indicado antes, un objeto despertado existe a la vez en la Umbra y en el mundo físico y el mago puede llevárselo consigo cuando viaja a los Otros Mundos.

Cadena de Cuchicheos

(Mente ••• / Correspondencia ••)

Unas pocas palabras en los oídos adecuados (o en los equivocados) pueden cambiar el mundo de alguien. Procedente de las intrigas cortesanas de la Europa renacentista, este encantamiento convierte un simple rumor en una fuerza de destrucción social.

Para iniciar el hechizo, el mago cuenta algo (cierto o no) a un "amigo de confianza". Independientemente de qué secreto sea, su naturaleza es escandalosa de forma innata. Aunque el lanzador del hechizo pida a su amigo que no difunda esa información, el hechizo obliga a su amigo a transmitir el secreto a alguien… quien a su vez lo cuenta a alguien *más*… quien se lo cuenta a alguien *más*… y así otra vez más, y otra vez más…

Sistema: Cadena de Cuchicheos enfrenta a alguien con el perverso impulso de hacer cosas prohibidas ya que envuelve el mensaje deseado en una compulsión Mágica de compartir libremente ese secreto. Mente implanta la compulsión de difundir el mensaje y Correspondencia transmite el secreto de una persona a otra; una vez se cuenta el secreto, la compulsión de difundirlo pasa a la siguiente persona en la cadena. Cada éxito obtenido obliga a dos personas a compartir la información… pero después de eso, la tendencia natural a chismorrear mantiene el secreto en circulación mucho tiempo después de que se hayan disipado los efectos del hechizo.

En su forma original, Cadena de Cuchicheos requería el habla humana y el contacto personal. Sin embargo, hoy en día una llamada de teléfono, un mensaje de texto o una publicación de Internet pueden difundir un mensaje. Los medios de comunicación de masas también difunden chismes, pero la naturaleza prohibida del hechizo pierde fuerza cuando demasiadas personas reciben el mensaje a la vez. A menos que el secreto sea muy ridículo y fácilmente desechable, el hechizo será coincidente. Un personaje puede resistirse a la pulsión de difundirlo (una tirada de Fuerza de Voluntad bastaría), pero debido a que a tanta gente le gusta el cotilleo, muchos ni siquiera se *molestarán* en mantener sus bocas cerradas.

El Reluciente Penique Nuevo de Penny Dreadful

(Materia ••• o •••• / Cardinal •• / Tiempo ••)

Este hechizo, creado por la infame Penny Dreadful, restaura viejos desechos y los retorna a su prístino estado original. Al rememorar las cosas útiles que una vez fueron, el mago hace que objetos que ahora son basura retornen a su antiguo esplendor.

En sus versiones iniciales, este truco del "penique nuevo" se servía de un viejo mantel para conjurar comida y cubiertos antiguos a partir de los recuerdos de las comidas que se habían servido sobre ese mantel. Sin embargo, por muy impresionante que fuera, esta aplicación resultó ser un imán para la Paradoja. Más adelante, Penny creó una versión más coincidente del hechizo que la ayudó a encontrar antigüedades en perfecto estado de conservación en los lugares más extraños. Desde entonces se ha convertido en un recurso habitual entre los encantamientos de los Huecos y los trucos de supervivencia de los huérfanos callejeros.

Sistema: Mediante el uso de Tiempo y Materia, el mago mira atrás en el tiempo en busca de la forma original del objeto. La energía de Cardinal nutre el nuevo Patrón y Materia 3 restaura el objeto a su condición original. Materia 4 lo crea desde la nada. Los objetos sencillos maltrechos son fácilmente reparados, pero una restauración más compleja o las conjuraciones de la nada requieren tres o más éxitos.

Como hemos indicado antes, este hechizo puede ser vulgar o coincidente, dependiendo de cómo el mago decida revelar sus efectos. Para sugerencias sobre la línea que separa el "ahí va, ¿de dónde has sacado ESO?" y el "en serio, ¿de dónde ha SALIDO eso?", ver ***El eje de la coincidencia***, **pág. 533**.

Interfaz Psíquica

(Mente ••• o •••• / Datos •• / Fuerzas ••; quizás con Espíritu en vez de Datos ••)

La disciplina de la interfaz psíquica es una especialidad entre algunos Adeptos Virtuales, Trajes Negros, ciberchamanes, Herméticos interesados en la tecnología y los misteriosos Mirainohmen que permite a un *hacker* de la realidad manipular información basada en computadoras sólo con su mente. Tras entrar en un ligero trance, centra su visión del flujo de datos o del código de la realidad (básicamente, accede a Matrix mediante un contacto psíquico o una interfaz cerebro-computadora) y empieza a trabajar con el código. Si tiene éxito, podrá acceder a información y alterarla, controlar sistemas informáticos, sobrecargar o cortocircuitar los impulsos eléctricos de una red basada en computadoras y quizás (si su vínculo psíquico proviene de espíritus de tecnología) entrar en comunión con entidades compuestas de información pura.

Sistema: Siendo prácticos, la interfaz psíquica permite a los magos con conocimientos de informática acceder a las computadoras sin usar su *hardware*. En cuanto al foco, un mago conocedor de esta disciplina (en sentido estricto no se trata de una fórmula) puede añadir ***Meditación*** a su elección de instrumentos y entonces emplearla en vez de ***Computadoras y equipo informático***. La mayoría de Tecnócratas siguen empleando instrumentos basados en la tecnología (implantes, gafas de realidad aumentada o artilugios similares) para centrar su interfaz psíquica, aunque los practicantes de la ***Cibernética*** pueden simplemente

entrar en comunión con La Máquina. Los místicos con conocimientos de tecnología pueden meditar para acceder a la Mente Computadora, mientras que los tecnochamanes negocian con espíritus, emplean rituales basados en la informática, acceden a sistemas informáticos consagrados (en términos de juego, un instrumento único y personalizado) a distancia o usan la Magia de la Esfera Espíritu en vez de la Esfera Mente.

La Esfera Datos es básica para este tipo de interfaz: la mera Correspondencia carece de los vínculos necesarios a la esencia de la realidad informatizada. La Esfera Mente, por otro lado, proyecta la consciencia del mago hacia la Mente Computadora. La Esfera Fuerzas permite que el personaje manipule sus sistemas eléctricos a distancia y la variante con Mente 4 le permite acceder él mismo a la Red Digital sin usar *hardware*.

Para poder usar esta disciplina, un personaje *debe* tener al menos cuatro puntos en Informática, una especialidad en Interfaz Psíquica y al menos tres puntos en Meditación. Si el acceso es coincidente o vulgar dependerá de qué haga el mago. Conectarse a un sistema informático a distancia para poder acceder a información o *hackearla* es algo en esencia invisible y por consiguiente coincidente. Mirar a una computadora desde el otro lado de una habitación y hacer que imprima un documento o que explote sería completamente vulgar fuera de un complejo de la Tecnocracia u otro baluarte de magos relacionados con la informática, aunque una interfaz basada en tecnología corporal (como un *smartphone* o unas *Google Glass*) podría pasar por coincidente en una zona habituada a la tecnología. Subirse a uno mismo a la Red Digital es vulgar se mire por donde se mire y entrar en comunión con los espíritus de la tecnología sería, cuanto menos, muy extraño.

Garras
(Vida ••• o ••••; quizás con Materia ••, Cardinal •• o ambos)

Los humanos son cosas blandas y frágiles y carecen de las garras de los demás depredadores. Sin embargo, gracias a la Magia (o al menos a la Tecnomagia cibernética) un mago puede desarrollar garras (o, con Vida 4, colocárselas a otro personaje) que compensen este absurdo traspié del “diseño inteligente”.

En su forma más sencilla y tradicional, este hechizo alarga los huesos dentro de los dedos de las manos del objetivo, y quizás también los de los dedos de los pies. Al fortalecerlos hasta convertirlos en garras útiles, el mago los carga con Quintaesencia personal y les otorga un filo paranormal. Otros usos recurren a injertos de acero, huesos u otras sustancias en los miembros del sujeto. Los cíborgs, cambiaformas, hechiceros de guerra y otros tipos de combatientes hacen un uso mortal de tales apéndices, y aunque las raíces del hechizo sean bastante primitivas, sus efectos nunca pasan de moda.

Sistema: Vida 3 hace crecer las garras de las propias manos del mago y Vida 4 le permite hacerlas crecer en (o incorporarlas a) otro personaje. Materia 2 permite que quien cree las garras incluya otras sustancias en ellas… algo que se considera básico para cualquier mejora cibernética. Cardinal endurece y carga las garras, a menudo con un nimbo rutilante con el poder de



la Quintaesencia si el mago quiere hacer gala de su creación. Normalmente las garras infligen daño letal, pero el componente Cardinal 2 hace que este daño sea agravado. En cualquier caso, esta fórmula permite que el personaje use la maniobra ***Garrazo*** descrita en la sección ***Combate*** del **Capítulo Nueve**.

Venganza de la Bruja

(Entropía ••••, Vida ••• / Tiempo •••, o las tres; normalmente con Correspondencia o Datos)

Los terribles poderes de una furiosa bruja se manifiestan en este antiguo hechizo de guerra. Mientras crea una elaborada muñeca, pintura u otra imagen de la víctima, el lanzador del hechizo murmura maldiciones hacia esa persona, establece un vínculo entre la imagen y el objetivo real y entonces corta la imagen, la quema, la funde o le hace alguna otra cosa horrible a esa representación de su víctima. Mientras tanto, ésta sufre dolores paralizantes, arde, se marchita hasta convertirse en una masa huesuda, ve cómo se desprende su piel a tiras o soporta cualquier otro dramático destino.

A pesar de su nombre brujeril, este hechizo tiene muchas variaciones culturales: las maldiciones de los chamanes enojados, los clérigos furiosos, los asesinos místicos, los patriarcas gitanos, los *tecno-punks*, los artistas amargados y la demás gente que tenga una cuenta que saldar con su víctima. Una terrible variante con Datos, ***Hombre tic-tac***, permite hacer que la víctima envejezca a distancia. Mientras posea algo de información de su objetivo y tenga los puntos necesarios de Datos (Correspondencia), el mago puede incorporar un número de años determinados en su computadora ternaria, marcar al objetivo y entonces focalizar Tiempo y Vida para envejecer a la víctima desde la distancia.

Sistema: Las distintas Esferas infligen cada una un tipo de daño. Entropía corrompe a la víctima con edad o lepra, Vida destroza su cuerpo de varias formas terribles y Tiempo (combinado con Vida) hace que envejezca según los valores de la ***tabla Tareas de la Magia de Tiempo***. A menos que el mago utilice Correspondencia (y tenga al menos un punto por cada punto en la Esfera que causa daño), deberá tocar a la víctima para iniciar los efectos de la maldición. Por supuesto, todos estos ataques son extremadamente vulgares y pueden resultar alarmantes por razones obvias.

La Infame Silla de Jardín Vampírica

(Materia ••••• / Vida •••••)

Un acto más comentado que realmente realizado (aunque sólo sea porque muy pocos magos han llegado a dominar lo suficiente Materia y Vida como para poder realizar transformaciones tan radicales con ambas), este legendario hechizo transforma una terrible entidad no-muerta en un mueble. Las variantes incluyen pompas de jabón, árboles, mascotas y (según otra infame leyenda urbana) una bolsa de mierda en llamas. Sin embargo, a pesar de esos rumores, las realidades implicadas en este tipo de metamorfosis hacen que la idea sea más teórica que práctica.

De acuerdo con los rumores, tanto Caeron Mustai como su archirrival Porthos Fitz-Empress tenían varios Vástagos que adornaban sus estudios, aunque parezca improbable debido al riesgo de que este mobiliario recuperara su forma vampírica en cualquier momento. Algunos vampiros afirman (con razón o no) que los magos los habían convertido en sillas y otros objetos inanimados… por lo general, usaron esta afirmación para justificar el castigo que infligieron luego a esos magos. Se rumorea que las Guerras *Massasa* se iniciaron a causa de estas desafortunadas transformaciones… las cuales se verificaron al menos en un caso. La venganza infligida sobre el Maestro Hermético en cuestión (que se atrevió a convertir un Tzimisce moldeador de carne en una cómoda) sigue siendo una lección para los magos con más habilidad que sensatez.

Sistema: En serio, es un hechizo realmente estúpido. Ningún mago con las Esferas o la Areté necesarias para llevarlo a cabo ignoraría los problemas que puede ocasionar. A saber:

- Es vulgar. *Muy* vulgar. Del tipo "no hay paradigma que pueda justificarlo". La Paradoja es inevitable.
- Debe superarse la resistencia innata de los vampiros a estos hechizos (ver ***Contrahechizos de la Gente de la Noche*, pág. 546**).
- Debe infligir los éxitos necesarios, tras la aplicación de Contramagia, para que el vampiro pase de estar con la Salud intacta a Incapacitado. Para un vampiro joven, esto podría requerir al menos cuatro éxitos (ocho niveles de Salud), pero el mismo Efecto podría requerir cinco, seis o incluso más éxitos para convertir a un Vástago Antiguo.
- Si usas la opción de división de éxitos, entonces el jugador debe invertir en daño al menos los éxitos necesarios para llevar a cabo la transformación. Esto implica que una tirada con cuatro éxitos convertirá al vampiro en una silla de jardín durante un turno. Después de eso, la silla vuelve a convertirse en vampiro y más le vale al mago tener un buen hechizo de huida o su nombre pasará a ser "bolsa de sangre".
- Para poder ejecutar una transformación duradera, el jugador debe invertir éxitos adicionales o volver a tirar para obtenerlos, tal como se indica en la ***tabla Daño o duración base***. Por ejemplo, convertir a un vampiro joven en una silla durante un día requeriría al menos siete éxitos.
- Convertir a un vampiro no-muerto en otra forma de material inerte requiere Materia 5. "Vampiro" no es algo que conste en la tabla periódica de los elementos, por lo que convertir esa sustancia en otros tipos de materia requiere completa Maestría en esa Esfera para realizar el hechizo.
- Los vampiros con Protean o Vicisitud pueden recuperar su forma original sin muchas dificultades. El vampiro debe gastar un punto de Sangre por cada éxito que haya obtenido el mago. Cada punto gastado elimina un éxito en la tirada de Areté y el vampiro recupera su forma una vez se han negado todos los éxitos.
- El vampiro transformado sigue siendo un *vampiro* aún consciente. Dicho vampiro puede usar cualquier Disciplina que no requiera mover sus miembros. Si el chupasangre tiene esbirros dentro de una distancia a la que pueda invocarlos, las cosas se podrían complicar para el mago.

- Un Vástago que sea víctima de este hechizo (tanto si surte efecto como si no) debe hacer una tirada para resistir Frenesí a dificultad 8 (humillación evidente más peligro directo). Para jugadores que no estén familiarizados con **Vampiro: La Mascarada**, esto quiere decir que, a menos que el vampiro obtenga éxito en la tirada, enloquecerá y cualquiera que esté a su alcance no tardará en convertirse en papel pintado en la pared.

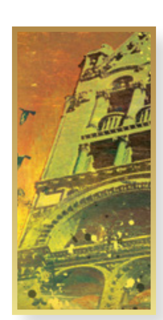
- Un vampiro convertido en un mueble de madera puede prenderse y recibir el daño habitual. Si el hechizo dura lo suficiente, ese vampiro puede ser dejado al Sol y sufrirá el daño habitual por turno. Ese vampiro en llamas entra directamente en Frenesí y podría revertir a su forma original gastando la totalidad de su reserva de Sangre, suponiendo que le quede bastante para ello. Si no, se quema.

- Los vampiros mantienen agravios inmortales. Cualquier mago que transforme a un Vástago en un mueble sufrirá una *Caza de Sangre* por parte de ese vampiro, de sus aliados y probablemente también de los demás vampiros (una Caza de Sangre, para los jugadores que no estén familiarizado con **Vampiro**, es esencialmente una orden de busca y captura no-muerta sin reservas ni piedad). Después de todo, debe darse ejemplo para que otros magos no se hagan una idea equivocada.

- *Cuando* (no "si") esos cazadores encuentren al mago, su venganza será todo lo sangrienta y espectacular posible... ¡y pocos ganan a un vampiro cabreado en espectacularidad sangrienta!

Cualquier mago lo bastante estúpido como para alardear de este tipo de cosas (tanto si puede como si no puede hacerlo) merece una sádica e inminente defunción.

Parte IX: Zonas de Realidad



Sin duda, la gente *sí* cree en la magia.

Sin duda, el dogma de que la tecnología gobierna el mundo es bastante popular. Esto *tiene* algo de verdad. Pero la gente sigue creyendo en la magia. Quizás la llamen "milagros", "Dios" o simplemente lean sobre ella en el *best seller* de este mes o en su página web preferida... pero *SÍ* creen. De este modo, la Tecnocracia no es el único grupo que ejerce su influencia en el Consenso de la fe mortal.

Como decíamos en **Mago 2ª Edición**, la Magia nunca es "sólo parte del paisaje". Aunque pueda parecer más rígida en determinados lugares y momentos, el hecho que todo mago acepta es que la realidad nunca queda fijada en una forma determinada. Aunque los místicos de la época de la **Edición Revisada** sintieran una profunda crisis de fe y temieran que la Magia hubiera muerto, la verdad del Despertar permite que cada mago pueda recrear la realidad hasta cierto punto. Los límites de la coincidencia muestran la flexibilidad que una región de realidad podría soportar. Y dentro de determinadas zonas de realidad algunos tipos de Magia son más coincidentes que otros.

Opciones para la realidad

Al igual que muchos otros elementos de **Mago Edición 20º Aniversario**, el concepto de las zonas de realidad es opcional:

- Tu grupo podría usarlo para determinar qué tipo de Efectos y prácticas son coincidentes o vulgares.

- Podrías ignorarlo y asumir que el mundo entero funciona bajo la Realidad de la Tecnocracia.

- O podrías dar mayor profundidad al juego y permitir que tus jugadores cambien su mundo mediante cambios de paradigma que, a su vez, alteren la Realidad con mayúscula y cambien, literalmente, las reglas a su favor.

En última instancia, la elección entre estas opciones depende de ti.

Zonas de realidad dentro del juego

En pocas palabras, los Efectos de Magia que se adecuan a un lugar o a una cultura funcionan mejor que aquéllos que actúan en su contra. Por ejemplo, si Jodi Blake quiere instigar un asesinato en masa le será más sencillo hacerlo en una manifestación de protesta que en un templo budista.

En términos de juego, una zona de realidad afecta a un mago de una de estas dos maneras:

- **Aceptación:** Los Efectos y las prácticas que se adecuan a una zona de realidad a menudo son coincidentes y podrían (a discreción del Narrador) suponer una reducción a la dificultad de −1 si el Efecto o la práctica se corresponde al tono de esa área (ver ***Resonancia adecuada*** en la ***tabla Modificadores a la dificultad de la Magia***).

- **Rechazo:** Los Efectos y las prácticas que chocan con una zona de realidad suelen ser vulgares y podrían añadir un +1 a la dificultad si van en contra de la atmósfera local (ver ***Resonancia opuesta*** en la misma **tabla**).

¿Y qué significa esto? Simplemente que si tus creencias y acciones se adecuan a una zona de realidad, dicha zona acepta tu Magia; si vas en su contra, la realidad local te rechaza.

En pocas palabras, es más fácil trabajar con la Realidad que ir contracorriente. Si quieres cambiar las cosas, hacerlo es más sencillo si trabajas con lo que tienes que si intentas forzar la Realidad para que se trague tu Voluntad.

Trabajar en la zona

Desde el punto de vista de las reglas y de la narración, las zonas de realidad animan a los jugadores y a sus personajes a ser avispados, a trabajar dentro de la zona en vez de luchar contra el programa y, con toda probabilidad, perder.

Las secciones que siguen exponen cuatro zonas de realidad básicas:

Ejemplo: La revuelta de Jodi

Trabajar dentro de los límites de una zona de realidad requiere imaginación, observación y estrategia. En términos de juego, es una excelente oportunidad para dar buen uso a Rasgos como Academicismo, Sistemas de Creencias, Esoterismo, Medios de Comunicación o Política.

Tomemos, por ejemplo, el potencial disturbio de Jodi. Si la Nefanda llega volando sobre un demonio, devorando bebés y lanzando sangre a la multitud, está siendo ridículamente vulgar. Primero la golpeará la Realidad y luego los Durmientes probablemente se ensañarán con ella. No hay lugar en la Tierra en el que esto sea correcto.

Así que, digamos, está en una *zona de realidad de la Tecnocracia*. Si elige con cuidado sus tácticas, Jodi se congracia con varias personas influyentes, las seduce con sutiles Efectos de Mente y entonces toma un megáfono y empieza a trabajar sobre la multitud. Tras escoger un grupo de manifestantes especialmente enojados se pone a gritar consignas que reflejen sus frustraciones. Debido a que el dominio es la práctica preferida por Jodi, usa algunas herramientas de esa práctica (contacto visual, ritos grupales, dominación social, voz) para canalizar Efectos a gran escala (aunque sutiles) de Mente y Vida que pongan a todo el mundo al límite. Unos pocos minutos después, la violencia estalla y el trabajo de Jodi queda concluido. Nadie la ha visto realizar un solo acto de Magia y la violencia resultante es completamente coincidente.

En una *zona de realidad localizada*, escogería una táctica que se correspondiera con las creencias de la gente de su entorno. Digamos que se encuentra en un templo budista, en un lugar con energías de armonía y estabilidad social, basadas en una creencia en la desconexión y la disciplina personal. Empezar un tumulto aquí será mucho más difícil… por lo que en vez de esparcir sangre y furia empieza a jugar con las inseguridades, los miedos y las represiones dentro de la comunidad del templo. Un poco de tentación sexual con Mente-Vida, algunos pensamientos que causen distracción en la mente de varias personas, quizás un toque de Materia cuando nadie mira para retorcer las campanas del templo de modo que emitan sonidos discordantes e irritantes. Y entonces entra en juego el chivo expiatorio: un posible amante, un iniciado incompetente, alguien que no encaja o la gente que vive fuera del templo. Quizás robe algo o mate a alguien y deje evidencias que apunten a su cabeza de turco. Con unos pocos usos de Mente aquí y allá los armoniosos monjes no tardarán en derramar sangre. De nuevo, la Nefanda triunfa sin mostrar su mano.

En una *zona de realidad primordial*, Jodi se presenta como una hechicera a la antigua usanza. Al llevar a cabo su habitual seducción mediante rituales de sexo y sangre se congracia con la comunidad local. Los antiguos dioses deben ser aplacados, por lo que Jodi combina su práctica de maleficia con la misma clase de dominación que ha usado antes en los otros ejemplos. Sin embargo, ahora invoca a esos antiguos dioses, ofrece sacrificios tradicionales y muestra su valía al enfrentarse a los elementos mediante ordalías y búsquedas de visión. Quizás con la ayuda de espíritus malvados o tan sólo con el uso de su seducción, logra volver a la comunidad contra sí misma. De nuevo sus tácticas y Artes se adecuan a la realidad. En vez de gritar con un megáfono o retorcer campanas en un templo sacrifica palomas y empapa la tierra con sangre.

Un mago, una meta, tres enfoques distintos. Todos ellos pueden funcionar o fallar, dependiendo de cómo se ejecuten.

- **Cimientos terrenales:** Algunas leyes físicas de la realidad de la Tierra son más o menos fijas. *Puedes* ir en su contra, pero no importa quién seas o qué hagas, esos esfuerzos muy probablemente contarán como Magia vulgar.
- **Realidad Tecnocrática:** Aquí las leyes de la tecnología científica dictan qué es aceptable y qué no dentro de la zona.
- **Realidad localizada:** En algunas áreas flexibles, la realidad depende más de las creencias locales que de un conjunto de reglas establecidas.
- **Realidad primordial:** La tecnología tiene poca influencia en los lugares de realidad primordial. Las leyes de las Viejas Costumbres místicas siguen determinando qué es posible y qué no.

En términos de juego, una zona determinada acepta o rechaza las acciones de un mago. Cuanto más juegue siguiendo las reglas de una zona determinada, más éxito tendrá en sus empeños.

Cimientos terrenales

Algunas cosas casi siempre son vulgares, sin importar *quién* las haga, *dónde* las haga o *cómo* las haga. En términos de juego, los actos que vulneren estos cimientos terrenales contradicen la realidad esencial de la Tierra.

- **Grandes alteraciones repentinas de masa o espacio físico o metafísico:** Amontonar lugares uno encima del otro, desintegrar grandes estructuras, cambiar grandes cantidades de materia en emisiones de energía (es decir, explosiones), transformaciones radicales de una forma en otra (esto es, convertir a la gente en piedra o a los vampiros en sillas de jardín)… todas estas cosas alteran la Realidad a un nivel fundamental. Las horrorosas consecuencias de una detonación nuclear podrían verse como manifestaciones del Efecto Paradoja; igual que la contaminación ambiental, el cambio climático, el rechazo a los trasplantes, los pulsos electromagnéticos, el cáncer y otras réplicas y perturbaciones tecnológicas. Cuanto mayor sea el Efecto, mayores serán las consecuencias… sin importar quién seas o cómo ejecutes tu Magia, ningún mago realiza una acción sin consecuencias.
- **Vulneraciones obvias de las leyes normales de la física:** Agua fluyendo cuesta arriba, gente volando, moléculas que flotan libres manifestándose de repente como una masa sólida, tortugas corriendo a la velocidad de un guepardo… estas alteraciones radicales de las leyes físicas básicas suelen generar Paradoja. Algunos proyectos a largo plazo (como aeroplanos, ungüentos para volar y las artes marciales) pueden ser capaces de doblegar un poco esos principios, pero el hecho de invertir tanto tiempo, energía y devoción a una tarea no hace sino reconocer que



esos principios existen. Limitarse a ignorarlos (digamos, saltando de una azotea creyendo que puedes volar) es un buen modo de acabar bien jodido, ya sea por la Paradoja (si al final *sí* vuelas) o por la física (si al final *no*).

- **Grietas interdimensionales:** Tanto si ves la Celosía como una barrera espiritual o como la membrana que separa espacios dimensionales, ésta existe por una razón. Cuando la gente la cruza, la Realidad responde. La metatrama de la Tormenta de Avatares podría entenderse como un enorme contragolpe de la Paradoja, uno tan grande que todo mago vivo ha sentido su impacto. Incluso si la Tormenta de Avatares nunca tuvo lugar en tu crónica, cuando alguien intenta abrir las puertas entre los mundos es una bofetada en la cara de la Realidad.

- **Interferir en el flujo temporal:** Aunque las *percepciones* del tiempo puedan ser fluidas (un hecho que permite a los magos mirar adelante o atrás en el tiempo), las *acciones* propiamente dichas que tienen lugar en el tiempo no pueden ser alteradas con facilidad. Los magos competentes en Tiempo saben que tales alteraciones *son* posibles, pero que esas acciones no son coincidentes a menos que la Realidad misma las lleve a cabo... e incluso *entonces* hay consecuencias a estas alteraciones.

Realidad Tecnocrática

A lo largo del mundo en este siglo XXI la visión de la realidad que tiene la Tecnocracia tiene la ventaja de la coincidencia, no sólo gracias al adoctrinamiento de la Unión (aunque esto tiene *algo* que ver), sino porque la tecnología basada en la ciencia sigue las leyes físicas de la Tierra. Al contrario que la fe y la magia, se basa en resultados repetibles, verificables y consistentes, y no sólo en la Voluntad Iluminada, por lo que suele ser más de fiar que la Magia.

Ten en cuenta que los místicos pueden usar herramientas tecnológicas en sus prácticas, y de hecho lo hacen. Un hechicero puede usar un teléfono y un chamán puede cortar el césped de su jardín. Aunque los primitivistas más intransigentes rechazan todas las tecnologías salvo las más simples, la mayoría de los místicos del siglo XXI aceptan por defecto la Realidad Tecnocrática (determinar si esto es debido a un lavado de cerebro o a pragmatismo es objeto de un acalorado debate).

El mundo industrializado: La tecnología basada en la ciencia ha convertido el mundo en un lugar mejor para la mayoría de seres humanos. Calefacción central, medicina moderna, tecnología de la información, papel higiénico... Las Masas *están* mejor ahora que en los tiempos míticos. De este modo, como resultado, la gente tiene fe en las bendiciones de la tecnología. No sólo en los artilugios y Procedimientos de la Tecnocracia, sino en los milagros diarios como los coches, el jabón y el agua corriente.

Gracias a estos factores, al igual que a la imposición a gran escala del paradigma por parte de la Orden de la Razón y sus diversos herederos, la mayor parte del mundo industrializado acepta la tecnología milagrosa como coincidente. Tu mago llegará más lejos con un *jetpack* que con una escoba y las pistolas pueden hacer cosas que las varitas no pueden. Los Efectos místicos, pues, tienen desventajas concretas cuando se trata de aplicar su Magia.

Complejos científicos y tecnológicos: En los lugares dedicados a la tecnología, su supremacía es absoluta. Incluso la ciencia extraña de los Eteritas y los Adeptos rige la coincidencia en los laboratorios y talleres dedicados a tales propósitos. La Magia mística es casi siempre vulgar en tales lugares e incluso las formas más extremas de Tecnomagia podrían serlo si contradicen los propósitos de un laboratorio concreto. Un HIT Mark en el MIT llamaría la atención de los miles de estudiantes y trabajadores que se dieran cuenta de lo imposibles que son tales tecnologías en su realidad. Así que, cuando intentes dilucidar la diferencia entre coincidencia y vulgaridad dentro de un laboratorio científico, pregúntate *qué* versión de ciencia es la dominante en una realidad localizada. Después de todo, las diferencias de paradigma entre la Universidad de Arkham y UCLA son bastante grandes.

Realidad localizada

A pesar de las leyes aparentes de la física, la Realidad a menudo *es* fundamentalmente irracional. Vampiros, espíritus, dioses y Magia no desaparecen simplemente porque los libros de texto nieguen su existencia. Algunas cosas nunca podrán ser cuantificadas o demostradas, por lo que amplias porciones del mundo material permanecen en un estado *entre dos opciones*, con una realidad maleable y márgenes más amplios para la coincidencia.

En términos de juego, los territorios en disputa que siguen tienen una mayor flexibilidad con respecto a las prácticas mágicas y los milagros de la fe. La tecnología, por otro lado, puede ser considerada más vulgar en otras; por ejemplo, una casa embrujada podría echar Paradoja a la Tecnomagia y aceptar la brujería como perfectamente normal.

Las realidades localizadas abarcan desde pequeñas áreas (una casa, un campo, un paso subterráneo) a comunidades de varios cientos de personas (una pequeña villa) o áreas de varios kilómetros cuadrados. Las poblaciones más numerosas (o las muy *reducidas*) suelen conducir las realidades localizadas hacia extremos primordiales o Tecnocráticos. Este *síndrome de realidad localizada* permite que un mago cree *Sancta* y Capillas, mientras que los Durmientes difunden creencias, construyen iglesias, mantienen tradiciones culturales y recurren al arte, la educación y la tecnología para cambiar su mundo de un modo humilde aunque significativo.

Decadencia urbana: Cuando la Entropía se asienta en las grietas de la creatividad humana, la aparente solidez de la realidad basada en la tecnología se derrumba. Las barriadas, las ruinas, las fábricas y casas abandonadas, las zonas catastróficas o de guerra urbana, el casco antiguo de las ciudades… cualquiera que pase algo de tiempo allí se dará cuenta de lo precaria que es la realidad. Incluso en las mayores y más modernas ciudades de la Tierra hay lugares donde un chamán, un *houngan*, un sacerdote o una bruja pueden lograr que las Viejas Costumbres funcionen a pesar de las leyes de la tecnología científica.

Zonas de irracionalidad: Esto es todavía más cierto en los lugares en los que la racionalidad desaparece: casas encantadas, lugares sagrados, tierras santas, convenciones de ciencia ficción, resurgimientos religiosos, campos de batalla, escenas de asesinatos… lugares en los que la razonable faz del progreso científico deja paso al caos primigenio o a la contra-racionalidad. En estas *zonas de irracionalidad* las Artes místicas y las coincidencias abusivas llevan la voz cantante frente a las tecnologías basadas en la ciencia.

La Tecnocracia no desconoce este hecho… y de hecho lo tiene en cuenta. Una de las razones de que los flamantes cíborgs y los Hombres de Negro sean unos agentes tan efectivos en esos lugares es que cuentan con poderes arquetípicos que van más allá de la ciencia. Los Trajes Negros, en particular, comparten una simbología mística que los sitúa más allá de los límites de la tecnología racional y dentro del reino de los mitos. Las técnicas en apariencia sobrenaturales de esos agentes siguen siendo coincidentes en algunas zonas de irracionalidad. Después de todo, esos agentes son en esencia leyendas andantes con su propio tipo de Magia.

Al contrario que las ***Regiones místicas*** descritas más adelante, una zona de irracionalidad puede ser también salvajemente *científica*. Un taller *steampunk* o un laboratorio de robótica podría parecer tan contrario a la racionalidad que anule la Magia *y también* los principios científicos convencionales. Además, esta irracionalidad podría dejar caer un manto de descreencia tan grueso que la gente en su interior rechazase cualquier cosa que se alejase de su punto de vista, incluso cuando una persona racional pudiera admitir la evidencia de sus sentidos **(para más detalles, ver *Tipos de Silencio: Negación*, pág. 557)**.

Zonas fronterizas y encrucijadas: Algunos tiempos y lugares se encuentran entre el mundo racional y el irracional. Encrucijadas, días señalados, aurora y ocaso, las lindes de un bosque, espejos, nieblas, acantilados y cuevas, e incluso el umbral de una casa, todos son transiciones entre estados del ser. Para los magos que los comprenden, tales lugares pueden ser propicios para las coincidencias. Por ejemplo, una bruja podría hacer cosas en la medianoche de Halloween por las que normalmente la Paradoja la habría golpeado si las hiciera a plena luz del día la víspera o el día siguiente de esa fecha. Un Narrador podría considerar que algunos umbrales en el tiempo y el espacio serían más proclives a las coincidencias de lo normal.

Áreas rurales: Cuanto más te alejas de la gran ciudad, más primitivo e irracional parece volverse el mundo. Tierras de cultivo, fronteras, casas aisladas, pequeños pueblos en medio de la nada… tales lugares suelen seguir las reglas de la gente que vive allí. Y si esas personas creen en fantasmas o milagros o en Babe el buey azul, bueno, entonces la realidad local probablemente incorporará esa visión del mundo. El forastero de la gran ciudad con su teléfono con Internet podría toparse con que esas cosas no funcionan allí, mientras que el predicador curandero *puede* hacer curaciones milagrosas cuando lo hace guiado por la voluntad de Dios. Por esa razón, entre otras, los magos místicos suelen trasladarse a zonas rurales donde la cultura se adecue a sus propias creencias.

Regiones de fe: El gran enfrentamiento del siglo XXI no es la batalla entre la Magia y la tecnología, sino la división entre la fe religiosa y el racionalismo materialista. En esta lucha, los límites de la Magia coincidente y vulgar dependen menos de si algo es o no "Mágico" que de si la gente lo aceptará dentro de sus creencias religiosas. Gente de todo el mundo puede aceptar (y de hecho lo hace) ideas que son fundamentalmente irracionales (y fundamental*istas*) y que contradicen la ciencia. Y por eso un mago que comparta la fe preeminente en una cultura tiene ventaja sobre los demás.

La Red Digital: Aunque ya no sea la zona fronteriza que fuera antaño, la Red Digital sigue incorporando un flujo dinámico

de tecnología y Magia. Tal y como se explica en la sección del **Capítulo Nueve**, la Red considera que cierto tipo de Efectos y prácticas son perfectamente normales, mientras que anula otros tipos de Magia con Nevascas y otros recursos. Nadie domina del todo la realidad basada en la Red, aunque haya muchos a los que les guste pensar que sí. De hecho, la Red es en gran medida un universo en sí misma, con leyes y principios que se aplican únicamente dentro de sus confines.

Zonas con alta Resonancia / Sinergia: Algunos lugares transmiten una "sensación" distinta a los demás. Hay varias razones por las que estos sitios parecen rodeados por cierto tipo de energía. Las Vegas tiene una atmósfera de grandes apuestas que fomenta el riesgo y los excesos, mientras que Auschwitz está imbuido de una miseria que todo ser vivo puede sentir. El recuadro de ***Resonancia y Sinergia*** describe distintos tipos de Resonancia y de Sinergia que un mago podría usar o contradecir. Como hemos dicho más arriba, a un jugador que trabaje con esas energías le será todo más sencillo que a uno que vaya en contra de ellas.

Reinos: Cada reino es una realidad en sí mismo. Las leyes físicas de un reino pueden diferir considerablemente de los principios de otros, cada uno siguiendo su propia esencia. Un infierno chino, un reino de naturaleza animista, el paraíso mecánico de Autoctonia y el Reino umbral de Fuerzas se rigen por leyes distintas y ninguno de ellos guarda mucho parecido con la realidad de la Tierra.

Esto es especialmente cierto en los Reinos del Horizonte, unos lugares creados por los magos para adecuarse a un paradigma en concreto. La fortaleza Hermética de Doissetep sin duda daba ventajas a las Artes Herméticas, el Centro de Investigación Copérnico daba servicio casi exclusivamente a técnicas de los Ingenieros del Vacío. Dentro de esas regiones la realidad es lo que sus creadores quieren que sea, y acepta o rechaza la Magia de acuerdo con los deseos de esos creadores. La Magia contraria es casi siempre vulgar y las Artes adecuadas son coincidentes.

Los reinos tienden a emitir mucha Resonancia, la cual refleja las acciones y naturalezas de sus principales habitantes. Además del hecho de que Magias rivales sean vulgares en estas zonas de realidad, los intrusos también se encuentran con que ejecutar sus Efectos les es más difícil en estos lugares. Por ejemplo, un Hombre de Negro estaría en desventaja en un Reino del Horizonte del Culto del Éxtasis como la Cúpula del Placer de Balador, e incluso aunque sus Procedimientos basados en Mente sean en esencia coincidentes, su Resonancia Autoritaria va en contra del espíritu del lugar. Tal como describimos más arriba, los que van en contracorriente sufren penalizaciones, mientras que los que se mueven *a su favor* ven reducidas las dificultades de sus Efectos.

Realidad primordial

Algunas regiones nunca cayeron ante el dominio de la Tecnocracia. En tales lugares, las Artes místicas siguen manteniendo su ventaja y la Tecnomagia suele ser vulgar, si es que llega a funcionar. Los magos primordiales insisten en que la Tierra siempre ha sido así y quizás tengan razón. El reino sombrío de las leyendas y los sueños sin duda prefiere esta atmósfera primordial.

Regiones místicas: En algunos rincones del mundo del siglo XXI la fe tiene más peso que la ciencia. En estos lugares alguien cuyas prácticas se adecuen a las creencias locales normalmente será coincidente (al menos por lo que a la Realidad concierne), mientras que aquéllos cuyas prácticas choquen con esas creencias (o simplemente no encajen en ellas) son considerados vulgares.

A pesar de los prejuicios más comunes, estos lugares no tienen por qué estar "en el profundo corazón de África" o alguna otra estupidez etnocéntrica. Algunas comunidades de pequeños pueblos estadounidenses, las comunas hippies, los festivales contraculturales e incluso los grupos tecnológicos *steampunk* o enclaves transhumanistas podrían considerarse regiones místicas. Es más una cuestión de cultura y creencias compartidas, unas creencias lo bastante fuertes como para remodelar la Realidad a su imagen aun sin influencia Despertada.

Naturaleza salvaje: Hoy en día es difícil encontrar naturaleza virgen, pero aún hay pedazos de ella en el siglo XXI. Como puede afirmar cualquiera que haya caminado por lo profundo de un bosque, allí las cosas funcionan de un modo *distinto*. La tecnología avanzada suele fallar en la naturaleza remota, pero prosperan las formas más antiguas de Magia. Cuanto más se aleja alguien de la civilización, menos predecible se torna la Realidad. Los hombres lobo y otros monstruos prefieren esos lugares remotos porque la mano de la humanidad aún ejerce poco poder aquí.

Nodos y Manantiales: Exceptuando los Nodos y los Manantiales que se hayan dedicado a la ciencia o a la tecnología, estas fuentes de Quintaesencia en bruto favorecen un tipo de realidad primitiva. Aunque los Nodos a menudo pueden considerarse como las ***Zonas con alta Resonancia / Sinergia***, descritas antes, los realmente poderosos (especialmente los Túmulos de los hombres lobo, las ruinas antiguas y los calveros vírgenes) rechazan la tecnología y aceptan sólo como magia coincidente las Viejas Costumbres.

Los Viejos Caminos: Tal como se describe en los **Capítulos Cuatro** y **Nueve**, las Sendas de los Wyck rechazan cualquier tipo de tecnología avanzada. La Tecnomagia simplemente *no funciona*, y punto. No ocurre nada. Las Artes primordiales, sin embargo, funcionan tan bien ahora como hace cinco mil años.

Los Otros Mundos: Al margen de unos pocos reinos y regiones, los Otros Mundos suelen considerar la Tecnomagia vulgar. Los Ingenieros del Vacío y la Sociedad del Éter han pasado siglos confeccionando sus excepcionales tecnologías... y aun así las leyes de la Realidad no los benefician. El espacio etéreo (la región que se encuentra entre Horizontes) parece incluir algo de ciencia loca; *todo* tipo de Magia es coincidente aquí, sin importar su forma o su práctica, aunque algunas acciones que vulneren los ***Cimientos terrenales*** seguirán siendo vulgares si los magos se vuelven demasiado osados ("¿Viaje espacial? ¡Sí! ¿Viaje temporal? ¡No!").

Cambiar la zona

Como *regla opcional*, el concepto de las zonas de realidad puede dar a los jugadores y personajes algo que ganar si cambian el paradigma dominante. Si trabajan en cambiar las creencias locales (esto es, logran que las Masas Durmientes acepten sus ideas), entonces quizás sean capaces de cambiar una zona de realidad. La zona de realidad central (los *cimientos terrenales*) es casi imposible de alterar salvo con la Magia más vulgar. Sin embargo, las otras tres zonas son flexibles. Actos lo bastante dramáticos dentro de la crónica pueden cambiarlas. De este modo,

Licencias cinematográficas

Para muchos de nosotros, las películas parecen reales. Sin duda se saltan algunas leyes de la realidad y, en muchos casos, somos conscientes de ello. Aun así, *parecen* tan reales que el reino de **Mago** del siglo XXI a menudo acepta la realidad cinematográfica como coincidente, aunque a nivel intelectual sepamos que no es *posible* que existan los Terminators y las pistolas blaster... ¿o sí?

En los lugares en los que la realidad de la Tecnocracia determina los límites de la coincidencia, asume que los magos pueden salirse con la suya si se toman algunas pequeñas licencias cinematográficas que podrían incluirse en películas de acción populares. Correr más rápido que una explosión, encuentros inesperados, ese truco que hace Batman cuando desaparece, peleas a puñetazos que mandarían a una docena de luchadores normales a la UCI... un mago aficionado al cine puede llevar a cabo esas acciones arriesgadas y esperar que le salgan bien. Aun así, la tecnología conserva su ventaja; los Durmientes aceptarán con mayor facilidad carreras como las de *Fast & Furious* que esquivar balas como en *Matrix*.

Las viejas películas de fantasía, los *thrillers* de ciencia ficción y las películas de superhéroes marcan el límite de las licencias cinematográficas en un mundo Tecnocrático. Las Masas podrían aceptar el tono realista de las dos primeras películas del *Caballero Oscuro* de Chris Nolan, pero digamos que el *Hombre de acero* no volaría. Incluso las películas de acción con más tecnología, como *Iron Man*, llevan al límite la credibilidad. Un mago podría salirse con la suya con una improvisación de *Casino Royale* o *Los juegos del hambre*, pero más le vale dejar a un lado las escenas de acción de *Resident Evil*.

La acción desmesurada y las películas de fantasía evidente quedan más allá de los límites de la credibilidad cinematográfica. Nadie acepta cosas como *Lucy* o *Kung Fu sion* como coincidentes. Aunque algunas zonas de realidad localizadas puedan hacer la vista gorda con hazañas del nivel de *Kill Bill*, películas como *Origen* o *La casa de las dagas voladoras* son excesivamente vulgares, aunque muy entretenidas.

un grupo de **Mago** puede unirse a la batalla por la realidad y llegar incluso a ganar.

Invertir las zonas

Invertir una zona (esto es, crear un cambio radical de realidad Tecnocrática a realidad primordial) es casi imposible para un grupo pequeño o un único individuo. La Tecnocracia y las Tradiciones llevan intentándolo durante siglos y ninguna ha tenido éxito. En su lugar, los cambios surgen al modificar las realidades localizadas y ganarse los corazones y las mentes para una causa en particular.

Estos cambios tienen enormes repercusiones. La conversión progresiva de una realidad primordial en otra Tecnocrática ha requerido un proceso gradual y varias catástrofes como el comercio triangular o ambas Guerras Mundiales. Un cambio radical de vuelta a la realidad primordial sería aún más catastrófico: implicaría el desplome de todo lo que consideramos real... en pocas palabras, un apocalipsis tras el cual no quedaría casi nada de nuestro mundo. Esto *casi* sucedió durante la Semana de las Pesadillas, pero aún no ha ocurrido. Y, a pesar de que muchos místicos hablen con candor de estas cosas en un sentido abstracto, nadie cuerdo querría que sucedieran en realidad (por supuesto, los Merodeadores están locos por definición... y aunque muchos Nefandos puedan poseer cierta cordura, no es como la que comparten la mayoría de personas).

Cambios localizados

Por otro lado, los cambios localizados pueden lograrlos personas que adquieran suficiente influencia como para modificar las creencias locales. En los viejos tiempos, esto normalmente implicaba conquistar un pueblo, ya fuera mediante dominio militar o asimilación cultural. Sin embargo, hoy en día es más fácil ganarse a la gente usando sus emociones que golpeándolos hasta que hagan lo que quieres (basta con mirar a Irak, Afganistán y EE.UU.).

En realidad, los magos no tienen la opción de conquistar a las Masas, aunque en ocasiones algunos puedan intentarlo. En vez de eso, las facciones de Despertados influyen a los Durmientes ofreciéndoles la realidad que esas personas parecen querer. Tal como se indica en **Mago Edición Revisada**, la realidad Tecnocrática lleva ventaja... no porque los HIT Mark y los Trajes Negros gobiernen el mundo, sino porque la gente prefiere tener casas y portátiles que brujos con sombreros divertidos. Sin embargo, esta victoria aparente no se parece al ideal de la Tecnocracia. Según sus criterios, es un desastre. ¿Por qué? Porque las personas son complicadas, al igual que lo es nuestra realidad.

Cambios de paradigma

En la opción ***Invertir las zonas***, los grupos de jugadores pueden lograr influencia en una realidad localizada. Según la crónica, podrían incluso expandir su influencia a *varias* zonas, inclinando gradualmente el equilibrio primordial o Tecnocrático a su favor. Sin embargo, hacerlo debería ser *un proceso basado en la historia*, y no una tirada de dados enfrentada. Después de todo, si unas docenas de éxitos pudieran dominar la Realidad, entonces todos en la Tierra serían putitas de algún Oráculo.

¿Y cómo puede un puñado de magos comenzar a poner una realidad localizada a su favor? Por lo general, estos cambios de paradigma requieren ganarse a las Masas para un determinado punto de vista con uno o más de los siguientes métodos:

- Mejorar la vida de la gente y atribuir esas mejoras a tu paradigma.
- *Empeorar* la vida de la gente y animarles a hacer las cosas a tu manera.
- Echar la culpa de los problemas a cabezas de turco y ofrecer una alternativa.
- Dar a la gente algo que temer y odiar, y entonces aprovecharse del resultado.



- Minarlo todo y aprovecharse del caos resultante.
- Ofrecer una salida al dolor de las Masas.
- Crear o revelar algo tan impresionante y/o hermoso que las Masas lo recuerden.
- Proporcionar una alternativa agradable a un *status quo* desagradable.
- Distribuir un *meme* tan convincente que las Masas lo acojan con los brazos abiertos **(ver *Memes*, pág. 596)**.
- Presentar innovaciones tan radicales que cumplan uno o más de los otros métodos (como la televisión, Internet, las bombas atómicas, la democracia).

Todos estos ejemplos están basados a propósito en cosas que han generado cambios de paradigma en el mundo real.

Al igual que los paradigmas personales y culturales, un cambio de realidad debe cubrir las necesidades de las personas normales. Quizás una élite de personas especialmente *influyentes*, pero aun así personas "normales", que tienen suficiente peso cultural como para inclinar la balanza de las creencias a su favor. Por ejemplo, los conceptos como "economía de goteo" cumplen los requisitos de un pequeño grupo y va en contra de las Masas, y aun así este concepto tiene gran influencia en la realidad porque mucha gente *cree* que son parte de esa élite aun cuando los hechos demuestran todo lo contrario. Tal como indica la sección ***Crear otros paradigmas*** **(pág. 571-572)**, las creencias perdurables satisfacen necesidades, se enfrentan a desafíos y dependen de las pruebas. Si tus magos quieren cambiar la realidad localizada hacia su visión, entonces deben crear una realidad que beneficie a otras personas además de a sí mismos.

En términos de juego, consulta ***El desafío de la realidad*** en el **Capítulo Nueve** para obtener ideas de cómo los personajes jugadores pueden generar un cambio en el paradigma local. Después de todo, estos desafíos quedan determinados por los cambios de la realidad local a favor de las Masas.

Como regla general, asume que los cambios de paradigma se deben de forma más habitual a cambios sociales e innovaciones técnicas y artísticas que a patearle el trasero a alguien. La idea de que derrumbar la realidad de alguien a la fuerza inmediatamente generará la realidad que tú quieres es bonita en teoría... pero, como nos enseña la historia, en realidad nunca funciona así.

Cambia el juego y cambia tu mundo

La elección entre estas opciones corresponde a cada grupo y Narrador concretos. Sin embargo, **Mago** siempre se ha centrado en la idea de la transformación. El primer eslogan de **Mago** (uno que nunca fue publicado y que ha aparecido sólo en bocetos de los autores originales) era: «Un juego Narrativo sobre cambiar la realidad». Y por mucho que carezca de la inmediatez de los demás eslóganes de **Mago**, la idea de que *PUEDES* cambiar el mundo es un elemento esencial del juego.

Como dijo el tío Al, haz tu Voluntad.

Apéndice I: Aliados y Antagonistas

«La fantasía, abandonada de la razón, produce monstruos imposibles.»
— Francisco de Goya

Papeles secundarios

En la frenética épica de la vida de un Artesano de la Voluntad, los papeles secundarios están representados por toda una hueste de aliados y enemigos. Las siguientes plantillas pueden desempeñar la función de Trasfondos, inspirar personajes, responder a invocaciones, castigar transgresiones de la Paradoja, encarnar formas alternativas, perseguir a tus héroes por la ciudad o hacer que tus aventuras de **Mago** avancen de cualquier otra forma.

Bestiario

Algunos magos son urbanitas que rara vez ven nada más salvaje que un gato doméstico o una paloma. Otros prefieren vivir en regiones remotas y salvajes, y hay unos pocos que usan Magia de Vida para transformarse en animales. Algunos Hijos del Éter y Progenitores también usan una amplia variedad de bestias experimentales con inteligencia aumentada o circuitos de control implantados en el cerebro, o les suministran drogas o les aplican terapias génicas para otorgarles nuevas y poderosas capacidades. Y luego están los ***Familiares*** (como en el Trasfondo descrito en el **Capítulo Seis**), muchos de los cuales toman la forma de animales con un intelecto extraordinario y algunas otras sorpresas.

Los animales normales sólo tienen Rasgos Físicos y Mentales porque sus Rasgos Sociales son básicamente irrelevantes a la hora de interactuar con humanos. Pocos tienen una Inteligencia mayor de 2 o una percepción menor de 3. El daño causado por los animales suele ser letal, aunque el Narrador puede determinar que los animales pequeños (gato o perro de pequeño tamaño) causan daño contundente. Los de tamaño medio (perros, chimpancés, lobos, etc.) causan daño letal con los dientes y daño contundente con las garras.

Para familiares o manifestaciones de espíritus tótem, se añaden entre uno y tres puntos y dados a los Rasgos mostrados a continuación, además de cualquier capacidad que parezca apropiada (**para más detalles sobre los semidioses totémicos encarnados, ver *Espíritus Tótem*, pág. 633-636**).

Caballo

Atributos: Fuerza 5, Destreza 2, Resistencia 4, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Empatía 2, Pelea 1.

Fuerza de Voluntad: 2.

Niveles de Salud: OK, OK, OK, OK, −1, −3, −3, −3, −5, −5, Incapacitado.

Armadura: 1 (cinco dados de absorción en total).

Ataque: Pisotón o coz, seis dados (letal); mordisco, tres dados (letal).

Caimán

Atributos: Fuerza 6, Destreza 3, Resistencia 6, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 3, Sigilo 3.

Fuerza de Voluntad: 5.

Niveles de Salud: OK, OK, OK, –1, –1, –1, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 1 (siete dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, siete dados; golpe de cola, seis dados.

Chimpancé

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Acrobacias 3, Alerta 3, Atletismo (Trepar) 4, Empatía 1, Intimidación 2, Pelea 2.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 0 (tres dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, cinco dados; garrazo, cinco dados.

Felino del tamaño de un gato doméstico

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo (Trepar) 4, Consciencia 2, Empatía 3, Intimidación 1, Pelea 2, Sigilo 4.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, –1, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 0 (tres dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, un dado (contundente); garrazo, un dado (letal); arañazo, dos dados (letal) cuando está acorralado.

Leopardo, jaguar, pantera o puma

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Consciencia 3, Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 3, Sigilo 4.

Fuerza de Voluntad: 4.

Niveles de Salud: OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 0 (tres dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, cinco dados; garrazo, cinco dados (ambos daño letal).

Lince o gato montés

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo (Trepar) 4, Consciencia 2, Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 3, Sigilo 4.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, –1, –1, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 0 (tres dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, cuatro dados; garrazo, tres dados; arañazo, cuatro dados (todos daño letal).

Lobo

Atributos: Fuerza 3-4, Destreza 3, Resistencia 3-4, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 1, Consciencia 2, Empatía 2, Intimidación 3, Pelea 3, Sigilo 2, Supervivencia (Rastrear) 4.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, –1, –1, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 0 (tres dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, cinco dados (letal); garrazo, tres o cuatro dados (contundente).

Pájaro pequeño (pinzón, gorrión, paloma, etc.)

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Expresión (Imitación) 3.

Fuerza de Voluntad: 1.

Niveles de Salud: OK, –1, –5, Muerto.

Armadura: 0 (dos dados de absorción en total).

Ataque: Acoso (–1 a todas las reservas del objetivo mientras es acosado).

Pájaro medio (halcón, cuervo, búho, etc.)

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Consciencia 1 (3 para cuervos, grajos y búhos), Intimidación 2, Pelea 2.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, –1, –1, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 0 (dos dados de absorción en total).

Ataque: Garrazo, dos dados (contundente); mordisco, un dado (sólo en casos desesperados).

Pájaro grande (águila, cisne, buitre, etc.)

Atributos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Intimidación 2, Pelea 2.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 0 (tres dados de absorción en total).

Ataque: Golpe de ala, cuatro dados (contundente); garrazo, cuatro dados (contundente); mordisco, dos dados (letal).

Perro pequeño (chihuahua, carlino, etc.)

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Empatía 2, Sigilo 2.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, –1, –5, Incapacitado.

Armadura: 0 (dos dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, dos dados (letal).

Perro mediano (beagle, border collie, etc.)

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Consciencia 3, Empatía 2, Pelea 2, Sigilo 2, Supervivencia (Rastrear) 4.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, –1, –1, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 0 (tres dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, tres dados (letal); garrazo, dos dados (contundente).

Perro grande (pastor alemán, gran danés, etc.)

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Consciencia 3, Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 3, Sigilo 2, Supervivencia (Rastrear) 4.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, −1, −1, −2, −2, −5, Incapacitado.

Armadura: 0 (tres dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, cinco dados (letal); garrazo, tres dados (contundente).

Tigre o león

Atributos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Consciencia 2, Empatía 3, Intimidación 5, Pelea 3, Sigilo 3.

Fuerza de Voluntad: 4.

Niveles de Salud: OK, OK, −1, −1, −2, −2, −5, −5, Incapacitado.

Armadura: 1 (cinco dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, siete dados; garrazo de seis dados (ambos daño letal).

Entre las Masas

Hasta los magos más huraños y misántropos tratan a veces con Durmientes. La mayor parte de los Despertados viven entre las Masas... e incluso los que no lo hacen acabarán interactuando al menos con unos pocos Durmientes. Esto es especialmente cierto para quienes poseen los Trasfondos Aliados, Culto, Criados, Espías o Refuerzos (ver el **Capítulo Seis**), que pone a esos personajes al servicio del mago. Asistentes de laboratorio, guardias de seguridad, matones, amantes, *groupies*, acólitos, sectarios, conversos y muchos más... Cuando un grupo de magos cruce palabras o espadas con este tipo de personas, las siguientes plantillas pueden resultar útiles.

Ciudadano típico

Los ciudadanos normales de una zona en la que no hay combates tienen varias habilidades útiles, pero no capacidad de combate digna de mención. Aunque los individuos dados a las peleas (abusones, prostitutas, gente con unas cuantas clases de defensa personal a sus espaldas) podrían tener un punto o dos en Pelea (quizá incluso Armas de Fuego o Artes Marciales), el típico mortal (¡como si existiera algo así!) tiene una habilidad profesional o dos, una afición y las capacidades necesarias para manejar tecnología doméstica y de oficina (automóviles, teléfonos, computadoras, etc.). Si esa persona es un atleta, un entusiasta del yoga, un entrenador personal, etc., podría tener unos Rasgos Físicos mayores de lo habitual. Recepcionistas, asistentes de laboratorio, estudiantes, informantes, reporteros, artistas y demás pueden ser muy buenos en su trabajo (Atributos Mentales y una Habilidad Profesional de 3 o más), pero tienden a esfumarse cuando empiezan a volar los puños, las balas o los rayos. La mayor parte de miembros de un Culto, de los Criados y los Refuerzos de bajo nivel (ver esos Trasfondos) cae dentro de esta categoría.

Atributos sugeridos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 1-3, Manipulación 1-3, Apariencia 1-4, Percepción 1-3, Inteligencia 1-4, Astucia 2.

Habilidades sugeridas: Armas de Fuego 3, Artesanía 0-3, Atletismo 0-2, Conducir 1-2, Conocimiento Regional 1-3, Informática 1-3, Tecnología 1-3 (además, Talentos, Técnicas o Conocimientos apropiados para su campo profesional o *hobby*).

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, −1, −1, −2, −2, −5, Incapacitado.

Equipo: Cartera, teléfono, ropa y dispositivos apropiados para el ambiente.

Imagen: Esta persona podría ser cualquiera.

Pautas de interpretación: Dependiendo de tus motivaciones, tu comportamiento abarca toda la gama de la experiencia humana.

Matón

A algunas personas les encanta pelear. Quizá sean chicos de una fraternidad borrachos, repulsivos parroquianos de taberna, manifestantes furiosos, chicos, mujeres u hombres con más problemas que sentido común. Es bastante fácil tener un mal encuentro con esta gente, especialmente en el Mundo de Tinieblas. Los cultos a los que se accede de formas turbias están llenos de gente de este tipo. Aunque no suelen presentar mucha resistencia ante enemigos más fuertes, los matones pueden poner a un mago o dos en serios apuros a menos que la persona tenga un par de capacidades muy locas a su disposición.

Atributos sugeridos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 2.

Habilidades sugeridas: Alerta 2, Artesanía 2, Atletismo 2, Callejeo 1, Conducir 1, Conocimiento Regional 1, Intimidación 1, Pelea 2, Pelea con Armas 2, Tecnología 1.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, −1, −1, −2, −2, −5, Incapacitado.

Equipo: Cartera y cosas, armas improvisadas (taco de billar, botella rota, llave inglesa, silla, carteles de protesta, etc.).

Imagen: Una actitud ruda y arrogante, quizá acentuada por algunas cicatrices de heridas antiguas, delata la propensión a luchar de esta persona.

Pautas de interpretación: Pelear es un subidón. Te gusta y no lo haces nada mal, en tu opinión.

Policía de barrio

En el Mundo de Tinieblas, la mayor parte de los policías de barrio han visto cosas que no comprenden... pero *también* saben que quienes investigan sucesos misteriosos tienden a desaparecer o a desarrollar una extraña aversión a hablar de ellos. Lo que hacen es contar historias sobre las cosas extrañas que han visto y advertirse unos a otros sobre la necesidad de informar de cualquier cosa que sea *demasiado* extraña al FBI o a alguna agencia similar.

Los policías reaccionan de formas muy variadas a la Magia, dependiendo de lo que vean. Alguien que se presente ante el policía con una placa u otra identificación que indique que es parte de alguna organización gubernamental o al tiempo que porta un artefacto que parezca una muestra de tecnología avanzada o incluso improbable será tratado con deferencia y respeto. Por el contrario, la policía trata como amenazas a individuos con vestimentas extrañas y claramente excéntricos que agitan cristales o murmuran en lenguas desconocidas. Es probable que arresten, golpeen o incluso le disparen a una persona así, dependiendo de lo amenazado que se sienta el policía y lo peligroso que parezca el individuo.

En los últimos años, las fuerzas policiales (especialmente en EE.UU.) han recibido equipamiento militar, el entrenamiento necesario para usarlo y la capacidad hacer cosas terribles con él y salir airosos. Puesto que para los crímenes callejeros pocas veces se necesitan vehículos acorazados y tropas de combate, estas fuerzas policiales a menudo hacen que incluso situaciones de rutina escalen

hasta convertirse en pequeñas zonas de guerra. Dada la intensidad de la respuesta policial a las manifestaciones del movimiento *Occupy*, las de la Primavera Árabe y las protestas en Ferguson, no se puede descartar que un encontronazo con unos policías se pueda convertir en una guerra a pequeña escala en unas horas... si no minutos, especialmente en el Mundo de Tinieblas. Los magos que quieran vérselas con la policía pueden esperar consecuencias *muy* severas.

Atributos sugeridos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Alerta 2, Armas de Fuego 3, Atletismo 2, Callejeo 2, Conducir 2, Conocimiento Regional 3, Informática 1, Intimidación 1, Investigación 2, Leyes 2, Pelea 2, Pelea con Armas 2, Sigilo 1, Tecnología 2.

Fuerza de Voluntad: 5.

Niveles de Salud: OK, −1, −1, −2, −2, −5, Incapacitado.

Equipo: Placa e identificación, pistola grande, porra, espray de pimienta, táser, radio, uniforme policial. Los policías de las ciudades suelen llevar chalecos antibalas cuando esperan tener problemas. Para situaciones en que el esfuerzo policial es mayor, podrían llevar trajes antidisturbios y escudos, escopetas o rifles de asalto, gas lacrimógeno y vehículos militares.

Imagen: Los típicos policías llevan el uniforme de las fuerzas de seguridad locales, portan el equipo básico y todos tienen esa famosa mirada recelosa que percibe pequeños detalles y no soporta las tonterías. Los equipos dedicados a operaciones especiales llevan armadura y armas militares y emplean tácticas brutales y, a veces, letales.

Pautas de interpretación: Has visto más cosas terribles de las que te apetece discutir con civiles. Excepto en las circunstancias más extremas, eres leal a tus compañeros; puede que no te preocupes por individuos concretos, pero sólo otros policías comprenden aquello por lo que estás pasando.





Tipo duro profesional

El crimen organizado y las fuerzas militares son grupos poderosos y ubicuos... pero también subculturas mortales en las que hasta sus más hábiles miembros pueden convertirse en peones de magos, vampiros, espíritus y otras criaturas sobrenaturales. Como resultado, muchos criminales son muy supersticiosos (¡quizá incluso cobardes!) y todos ellos saben que, si algo parece *demasiado* extraño, es hora de correr como alma que lleva el diablo.

Aun así, los tipos duros profesionales (especialistas en seguridad, sicarios de la mafia, miembros de fuerzas de operaciones especiales, asesinos, pandilleros, militares, artistas marciales, etc.) se consideran a sí mismos muy peligrosos. Y en relación a un ciudadano normal lo son. No pueden permitirse *parecer* cobardes o débiles. Como resultado, puedes encontrarlos trabajando para vampiros, bestias cambiantes, organizaciones peligrosas, magos rivales... ¡e incluso para ti! Los Trasfondos Aliados, Espías y Refuerzos suelen emplear este tipo de personajes.

Atributos sugeridos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 1-3, Percepción 2-4, Inteligencia 2-4, Astucia 3-4.

Habilidades sugeridas: Alerta 2, Armas de Fuego 3-5, Artes Marciales 0-4, Atletismo 2-4, Callejeo 3-5, Conducir 2, Intimidación 3, Pelea 3-4, Pelea con Armas 1-3, Sigilo 2, Subterfugio 2, Tecnología 1-3.

Fuerza de Voluntad: 6.

Niveles de Salud: OK, −1, −1, −2, −2, −5, Incapacitado.



Equipo: Chaleco antibalas (quizá una armadura corporal pesada en situaciones de combate), cuchillo o porra, escopeta o subfusil, coche y varias chucherías apropiadas.

Imagen: Con independencia de la apariencia o el estilo personales, un tipo duro profesional tiene la mirada dura de quien ha sobrevivido a muchos encuentros violentos y planea sobrevivir a muchos más.

Pautas de interpretación: La violencia es tu negocio, y los negocios son algo bueno.

Agente del gobierno

Estos agentes pertenecen al FBI, el DHS, la NSA, la CIA o cualquier organización gubernamental con un montón de siglas y aparecen cuando se perpetran crímenes serios (normalmente terrorismo, secuestros, asesinatos en serie, espionaje, falsificación, *hackeo* a gran escala o amenazas aparentes a la seguridad nacional). En el Mundo de Tinieblas, la policía y otras autoridades a menudo llaman a agentes del gobierno cuando se encuentran con sucesos inexplicables. Los gobiernos locales y nacionales saben que el mundo no es lo que parece ser, así que envían a sus agentes a investigar y neutralizar esas amenazas.

Con independencia de si el agente del gobierno ha sido convocado para investigar a un asesino en serie o para verificar informes sobre sucesos que aparentemente violan las leyes de la física, sabe que su trabajo es a la vez importante y peligroso. Si se encuentra con alguien que usa Magia de forma evidente o que desencadena algún otro tipo de suceso paranormal, sacará su arma, pedirá refuerzos y casi sin duda comenzará a disparar si la actividad paranormal parece algún tipo de amenaza.

La mayoría de los agentes del gobierno no son miembros oficiales de la Unión Tecnocrática y nunca han oído hablar de ella. Aun así, muchos trabajan para ella sin saberlo. Incluso podrían haberse encontrado con Operativos de la Tecnocracia y haberlos tomado por miembros de otra poderosa y secreta agencia del gobierno que está más allá del nivel de secreto para el que están autorizados. La Unión también controla las comunicaciones entre agentes del gobierno, revisa informes e interroga a agentes implicados en casos interesantes. Si un agente del gobierno dice haber encontrado indicios de algo que parece sobrenatural, la Tecnocracia (o los Nefandos...) podría enviar sus propios agentes para investigar y encargarse de los posibles Subversores de la Realidad.

Atributos sugeridos: Fuerza 3, Destreza 2-3, Resistencia 3-4, Carisma 2-4, Manipulación 3-5, Apariencia 2, Percepción 3-4, Inteligencia 3-4, Astucia 3-5.

Habilidades sugeridas: Academicismo 3, Alerta 3, Armas de Fuego 3-4, Artes Marciales 1-3, Atletismo 2, Callejeo 3, Conducir 2-3, Consciencia 1, Documentación 2-4, Enigmas 1-3, Informática 2-3, Investigación 3-5, Leyes 4, Medios de Comunicación 1-3, Pelea 2-3, Pelea con Armas 2-3, Política 2-4, Sigilo 2, Tecnología 2-4.

Fuerza de Voluntad: *7*.

Niveles de Salud: OK, −1, −1, −2, −2, −5, Incapacitado.

Equipo: Placa e identificación, traje oscuro, equipos electrónicos de vigilancia, pistola grande, gafas de sol, además de armadura corporal y armas pesadas para las situaciones claramente peligrosas.

Imagen: El entrenamiento riguroso hace que los agentes del gobierno normales confíen en sí mismos y sean pulcros, capaces y al menos un poco arrogantes. Sobre

el terreno, esas personas llevan ropa profesional limpia y excepcionalmente resistente y zapatos y equipo de aspecto elegante, pero prácticos para el trabajo duro.

Pautas de interpretación: Eres una de las personas que se balancean en la cuerda floja sobre el caos... provocado por humanos o no. Tu entrenamiento y experiencia te convierten en formidable, pero no invencible; probablemente te has visto en suficientes apuros como para comprender la diferencia.

Operativos extraordinarios y creaciones Tecnocráticas

La gran mayoría de la gente que trabaja para la Unión Tecnocrática no son Operativos ni Científicos Iluminados, sino que son científicos, técnicos y operativos extraordinarios quienes se ocupan de muchas tareas rutinarias. Aparte de estos simpatizantes y proletarios de bajo nivel, tanto Iteración X como los Progenitores crean constructos inteligentes que sirven como guardaespaldas, soldados, espías y asesinos.

Aunque la Unión nunca llamaría a ninguno de sus miembros "magos estáticos", hay un equivalente Tecnocrático para ese concepto arcaico: "ciudadanos extraordinarios". Los científicos y agentes de campo extraordinarios no cuentan como testigos Durmientes mientras los Efectos en cuestión se focalicen mediante algún tipo de Tecnomagia. Al contrario que muchos de sus colegas, los ciudadanos extraordinarios saben qué es la Tecnocracia y tienden a ser extremadamente leales a la misma. Cuando un operativo de la Tecnocracia pide refuerzos (como el Trasfondo que lleva ese nombre) en situaciones delicadas (es decir, paranormales), son estos tipos los que aparecen.

Estos miembros de la plantilla también pueden usar Dispositivos Tecnocráticos, pero no Procedimientos Iluminados. Y aunque la mayoría trabajan en laboratorios, oficinas e instalaciones médicas y de reparación de equipo, en las delegaciones destacadas sobre el terreno también hay presentes agentes de campo extraordinarios. Estos a menudo llevan un Dispositivo o dos; los agentes de Iteración X a menudo llevan implantes cibernéticos, mientras que el personal de campo de los Progenitores suele tener varias biomods (en ambos casos como se indica en el Trasfondo Mejora). Incluso sin ese equipo, los ciudadanos extraordinarios llevan tecnología que, entre las Masas, se consideraría el no va más de lo supergenial.

Científico extraordinario

El personal de los laboratorios que crean, mejoran y diseminan la hipertecnología de la Tecnocracia son visionarios que disfrutan de una buena paga, prestigio profesional y los juguetes más alucinantes de la Tierra. Por supuesto, saben en qué lado de la tostada de la Tecnocracia está la mantequilla, creen profundamente en la causa de la Unión y pocas veces se vuelven contra sus jefes salvo en las circunstancias más extremas... y, si lo hacen, pocas veces salen ilesos.

Atributos sugeridos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Academicismo 4, Alerta 2, Armas de Fuego 1, Ciencias (varias Especialidades disponibles) 4, Conducir 1, Consciencia 2, Enigmas 1, Informática 3, Hipertecnología 3, Investigación 2, Liderazgo 1, Medicina 2, Ocultismo 1, Tecnología 4.

Fuerza de Voluntad: 5.

Niveles de Salud: OK, −1, −1, −2, −2, −5, Incapacitado.

Armadura: 0 (dos dados de absorción en total).

Equipo: Los ciudadanos extraordinarios pueden producir, modificar, reparar y emplear Dispositivos Tecnocráticos, así que suelen tener todo tipo de equipamiento alucinante a su alcance.

Imagen: Estos hombres y mujeres, inteligentes, cultos y visionarios, están cerca de la cima en sus respectivos ámbitos... y lo saben.

Pautas de interpretación: «[...] los chicos más listos / para jugar con los juguetes más grandes [...]». [N.d.T.: Verso de *Manhattan Project* de Rush.]

Agente de campo extraordinario

Los muy diversos agentes de campo emplean una gama igualmente diversa de habilidades. Dependiendo de la Convención, la Metodología y la tarea de cada agente, podrían tener las siguientes Habilidades (y algunas más): Armas de Energía, Artes Marciales, Artesanía, Esoterismo, Leyes, Política, Seducción y otras apropiadas para el agente concreto.

Atributos sugeridos: Fuerza 3-5, Destreza 3-4, Resistencia 3-5, Carisma 2-5, Manipulación 3-5, Apariencia 2-5, Percepción 3-4, Inteligencia 3-5, Astucia 3-4.

Habilidades sugeridas: Alerta 2, Armas de Fuego 2-5, Atletismo 2, Callejeo 2-5, Ciencias 2-3, Conducir 1-3, Consciencia 2, Hipertecnología 2-4, Informática 2-4, Investigación 3, Liderazgo 1, Medicina 1, Ocultismo 2, Pelea 2, Tecnología 2-5.

Fuerza de Voluntad: 6.

Niveles de Salud: OK, −1, −1, −2, −2, −5, Incapacitado.

Armadura: 0 (tres dados de absorción en total).

Equipo: Los operativos de campo, como otros ciudadanos extraordinarios, pueden emplear Dispositivos de la Tecnocracia. Algunos tienen implantes cibernéticos o biomods adecuados a su labor, aunque estas modificaciones suelen ser sutiles para todos excepto para los más comprometidos (ver ***Implantes cibernéticos*** y ***Modificaciones biológicas y de geningeniería*** en el **Apéndice II (pág. 657-661)**. Los agentes de alto rango también tienen acceso al ***Espectro de Datos y Análisis Visuales*** descrito en el **Apéndice II (pág. 655-656)**.

Imagen: Los típicos agentes de campo tienen el aspecto de cualquier cosa que su tarea concreta exija. Sin embargo, independientemente de su posición, no son pusilánimes. Para alcanzar este nivel, una persona ha de ser, como sugiere el título, *extraordinaria*. Lleve lo que lleve el agente, esa aura de competencia no se puede ocultar.

Pautas de interpretación: El honor que se te ha concedido supone una distinción y un riesgo. Haz todo lo que puedas para ser digno de él.

Típico cíborg "piel de acero"

Los cíborgs de Iteración X, que están entre los operativos de campo más efectivos de la Unión, han recibido mejoras mecánicas y biomodificaciones: fuerza y resistencia aumentadas, equipo de soporte vital, herramientas, sensores y armas incorporadas, etc. En origen eran humanos normales (o, a veces, animales), pero ahora son algo más avanzado. Aunque han recibido condicionamiento para que acepten su nueva vida (y por tanto suelen estar entre los más leales miembros de la Tecnocracia), estos exos siguen teniendo cierto grado de libre albedrío, si bien no mucha identidad individual.

Los piel de acero, generalmente llamados con designaciones alfanuméricas (X-235, por ejemplo), a menudo trabajan como operarios, personal de seguridad, infiltradores, investigadores y agentes de búsqueda y destrucción. Sin embargo, a pesar de su aparente despersonalización, a menudo siguen teniendo sus propias motivaciones y apariencia a menos que hayan tenido que volver a recibir a menudo Condicionamiento Social. En este sentido, los cíborgs de la Tecnocracia son básicamente gente con modificaciones drásticas, a veces desconcertantes, y con un tozudo sentido del deber hacia la Unión Tecnocrática en general e Iteración X en particular. Al contrario que los HIT Marks, estos agentes no son máquinas, sino personas. Los exos muy entregados (o extremadamente Condicionados) pierden gran parte de su personalidad, pero muchos siguen teniéndola a menos que pase algo horrible… lo que, en el Mundo de Tinieblas, suele acabar por ocurrir.

Atributos sugeridos: Fuerza 3-4, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Alerta 3, Armas de Fuego 2-4, Atletismo 2, Ciencias 2-3, Conducir 1, Consciencia 2, Informática 2, Investigación 2, Medicina 1, Pelea 2, Pelea con Armas 1, Tecnología 3-5.

Fuerza de Voluntad: 5 (3 a efectos de programación Tecnocrática).

Niveles de Salud: OK, OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 1 (cinco dados de absorción en total).

Ataques / Poderes: Variable; todos los cíborgs tienen radios implantadas con capacidad de conexión telefónica y acceso inalámbrico a Internet, además de puertos USB y otras tecnologías de almacenamiento de datos y conexión. Todos poseen implantes y Rasgos adicionales que dependen de la misión de cada uno.

- Los agentes de combate obtienen un +2 a Fuerza, Armas de Fuego, Pelea y Pelea con Armas; garras que causan Fuerza +1 de daño letal; y +2 a la armadura (contundente y letal).
- Los agentes de investigación obtienen un +3 a Informática e Investigación; poseen visión infrarroja y ultravioleta, oído y olfato mejorados (en términos de juego, –2 a la dificultad de tiradas de oír y oler hasta un mínimo de 2) y un Dispositivo EDAV.
- Los agentes de intrusión ganan un +2 a Informática, Sigilo y Tecnología y llevan implantadas herramientas y clavijas que reducen en 2 la dificultad de las tiradas de Tecnología y de *hackear* computadoras (hasta un mínimo de 2), además de un rastreador de datos EDAV.

Imagen: A pesar de su nombre, la mayoría de los piel de acero parecen personas ordinarias (aunque más corpulentas de lo habitual) con cortes de pelo y maneras estrictas. Los cíborgs muy modificados llevan la cabeza y el cuerpo afeitados (con independencia de su sexo) y tienen voces y miradas desconcertantemente planas. Dependiendo de su misión, podrían llevar uniformes, ropa de calle o ropa de protección que los hacen parecer de alguna forma asexuados y monocromáticos.

Pautas de interpretación: La Unión es tu vida e Iteración X tu salvador. El orden es esencial y la subversión un crimen.

Victor

El *Homo superior* crece en una cuba, es modificado hasta alcanzar la perfección y es liberado en el mundo gracias al genio de la Convención de los Progenitores. Sea masculina o femenina, la designación de esa persona es “Victor”, aparentemente un chiste de origen incierto. Estos seres aparentemente humanos, criados y condicionados para cumplir propósitos determinados, actúan como clones de determinados individuos, agentes de campo, expertos en infiltración y símbolos de la excelencia de la Unión Tecnocrática en las relaciones públicas.

Los Victors de la vieja hornada tendían a ser simplones. Las nuevas generaciones son más listas y tienen una pasmosa coordinación ojo-mano y una belleza asombrosa. Como sus predecesores, los Victors del nuevo milenio parecen tozudamente inmunes al dolor: *reconocen* el daño, pero no parecen sentir sus efectos. Dicho esto, siguen siendo mentalmente inestables (¿quizá una manifestación psicológica de la Paradoja?) y, al contrario que los cíborgs, siguen siendo incapaces de Despertar al verdadero sentido de las cosas. Aunque pueden usar Dispositivos hipertecnológicos, no pueden usar Procedimientos Iluminados, de modo que su utilidad para la Tecnocracia sigue siendo limitada.

Atributos sugeridos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Alerta 2, Armas de Fuego 4, Atletismo 4, Pelea 4, Tecnología 3; dependiendo de su entrenamiento, la mayoría de los Victors tendrá entre uno y cuatro puntos en dos o tres de las siguientes Habilidades: Artes Marciales, Callejeo, Ciencias, Conducir, Etiqueta, Gobierno, Informática, Intimidación, Política, Seducción, Sigilo, Subterfugio.

Fuerza de Voluntad: 4.

Niveles de Salud: OK, OK, OK, –1, –1, –2, –2, –2, –5, Eliminado.

Armadura: 0 (ver más adelante).

Ataques / Poderes: Además de la inmunidad al dolor, todos los Victors tienen una o dos Mejoras (como se indica en ese Trasfondo). Para ejemplos, ver ***Biomods y modificaciones genéticas*** en el **Apéndice II**.

Contramagia: 2 dados de contramedidas innatas.

Imagen: Una combinación de belleza que corta la respiración, gracia felina, magnetismo animal y forma física suprema confiere a los Victors un aire de superioridad. A menos que uno haya sido modificado (o especialmente criado) para sustituir a una persona en concreto, estos clones comparten el tipo de perfección estética que se ve en las portadas de las revistas y los anuncios de gimnasios. Los Victors parecen imágenes pulidas con Photoshop, pero evidentemente no lo son. Dicho esto, tienen una tendencia casi universal a las emociones volátiles, las enfermedades mentales y el comportamiento irracional.

Pautas de interpretación: No sólo tienes mejor *aspecto* que cualquier otra persona, ¡*eres* mejor que ellas! Puede que la Tecnocracia sea tu dios, pero tú eres superior a casi cualquiera que no sea un Tecnócrata de alto rango. Haz tu trabajo con orgullo, pero nunca olvides que eres el siguiente paso en el desarrollo humano… ¡sin importar *lo que* crean los demás!

HIT Marks

Las unidades Tácticas Hiper-Inteligentes (*Hyper-Intelligent Tactical units*), antiguamente llamadas Tecnologías Hiper-Inteligentes (*Hyper Intelligence Technologies*) y conocidas como HIT Marks, son las tropas de choque de Iteración X… y, últimamente, el último recurso en forma de agentes de terror de Panóptico y NOM. Aunque estos efectivos tan extremos han quedado

desfasados en los últimos años, la Unión aún conserva, repara y en ocasiones mejora esas máquinas cibernéticas. Las situaciones drásticas exigen medidas drásticas y el uso de HIT Marks en determinadas crisis parece... nos atreveríamos a decir que *tradicional*.

Mientras van completamente vestidos, todos los HIT Marks parecen humanos corpulentos, musculosos, pero no inhumanos. Sin embargo, los observadores atentos que saben qué buscar (Percepción + Consciencia, dificultad 8) pueden notar un ocasional y parpadeante brillo rojizo en los ojos de un HIT Mark cuando sus sistemas de puntería escanean su entorno. La programación de estas monstruosidades les permite imitar la interacción social humana, pero no lo hacen demasiado bien. Un HIT Mark, ni humano ni máquina, sino una fusión de ambos que no es tanto una persona como un cíborg muy avanzado, es básicamente un sistema de armamento muy capaz con una vaga consciencia e implacables sistemas de determinación de objetivos.

Las iteraciones previas (por así decirlo) de estas infames máquinas llevaban armas mortales, pero poco fiables, y eran construcciones voluminosas y pesadas muy susceptibles al Efecto Paradoja. En los rediseños siguientes (especialmente durante la purga a gran escala de SR de la pasada década) se redujo el peso, se incrementó la flexibilidad, se mejoraron los sistemas de camuflaje (es decir, la capacidad de imitar a los seres humanos) y, lo más importante, se refinó la configuración de los HIT Marks en relación a la Paradoja. Una versión que no duró mucho tiempo incluso llegó a incorporar la consciencia de magos rivales a los que se les había lavado el cerebro, pero el experimento fue un desastre para todos los involucrados. La generación más moderna, sin embargo, puede pasar por humana bajo la mayoría de las condiciones, suponiendo que no se vean envueltos en el tipo de incómoda interacción social que a menudo delata a los de su tipo. Mientras tanto, la popularidad de las películas con cíborgs asesinos y los avances en drones de combate han permitido que los últimos tipos de HIT Marks sean coincidentes en zonas de realidad tecnológicas. Por supuesto, esto hace que sean más fáciles de emplear en entornos urbanos... y, si los líderes de la Tecnocracia han notado esa capacidad (lo que probablemente sea el caso), es posible que estén creando un ejército cada vez mayor de HIT Marks X preparados para un inminente y terrible fin de partida...

Para más detalles sobre los HIT Marks VI-IX, ver el suplemento **Dioses, Monstruos y Extraños Familiares**.

HIT Mark V, "viejo oxidado"

El clásico modelo de los noventa ahora es una antigüedad. Sin embargo, a pesar de haber cinco modelos más modernos, el Mark V sigue provocando escalofríos a los magos de las Tradiciones en cualquier parte. Es el modelo más famoso de su tristemente célebre línea y en su momento era habitual encontrarse con ellos. A pesar de sus deficiencias, sigue siendo una mala bestia. Aún quedan varias docenas de unidades en servicio repartidas por la Unión y sus diversos aliados. Incluso a veces vampiros o agentes de Pentex aparecen con un HIT Mark V cerca, sin que su supuesta obsolescencia minimice su poder. ¿Cómo obtienen estas cosas los Subversores de la Realidad? Ése es uno de los muchos trapos sucios colectivos de la Unión...

Atributos: Fuerza 5, Destreza 2, Resistencia 5, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Pelea 3, todas las Técnicas y Conocimientos 3 (excepto Cosmología, Esoterismo, Meditación, Ocultismo y Sigilo, cuya puntuación es 0).

Fuerza de Voluntad: 5.

Niveles de Salud: OK, OK, OK, OK, OK, –1, –5, Eliminado.

Armadura: 4 (nueve dados de absorción en total).

Ataques / Poderes: Cañón de cadena (200 disparos; dificultad 7, daño 8, alcance 150, cadencia 3); garras (Fuerza +3; ocho dados en total); visión infrarroja y ultravioleta. Muchos modelos llevan además armas de estilo humano, normalmente armas de fuego de varios calibres, lanzacohetes, granadas, escopetas, espadas, cuchillos y motosierras. Todos los HIT Marks han sido programados para usar *cualquier*



Hackear un HIT Mark

Las primeras versiones de HIT Mark (modelos I – IV) podían ser "reprogramados" por *hackers* de los Adeptos Virtuales. Sin embargo, en el modelo Mark V se eliminaron esos *bugs* en gran medida (+4 a la dificultad de los intentos de *hackeo*) mediante una combinación de tejido biológico, mejoras en la programación y contramedidas de primium. Con el modelo Mark VII el *hackeo* se convirtió en más o menos imposible gracias a la fusión de tecnología informática y materia cerebral biológica. Con el modelo X, los problemas de *hackeo* han sido completamente eliminados... uno de los varios problemas solventados mediante la transición de máquina pensante a organismo biomecánico.

Como máquinas autogobernadas que son, no pueden ser *hackeados* a distancia. Un Subversor de la Realidad debe ponerle la mano encima al HIT Mark en concreto... ¡lo que, por razones obvias, no es tan fácil como parece! Los personajes que quieran *hackear* un modelo antiguo deben emplear al menos 10 minutos en la tarea y hacer una tirada de Inteligencia + Hipertecnología (la dificultad es igual al número de modelo del HIT Mark; 5 para un modelo V) por el número de versión del modelo (cinco tiradas para un Mark V).

Sólo es posible reprogramar un HIT Mark X con una combinación de Materia 3 / Mente 3 / Fuerzas 2, además de las tiradas indicadas arriba. Los protocolos necesarios para programar un HIT Mark son secretos bien guardados de Iteración X y NOM. Ni siquiera los miembros de esas Convenciones tienen habitualmente acceso a esa información si no han alcanzado el rango de Gerente.

cosa como arma y pueden emplear hipertecnología de la Tecnocracia como un operativo Despertado.

Contramagia: Cinco dados de contramedidas de primium; los modelos más antiguos sólo tenían dos, pero ya han sido destruidos.

Imagen: El típico Mark V es un hombre corpulento, muy duro, lacónico, que lleva mucha ropa para esconder armas y sutiles tics inhumanos.

Pautas de Interpretación: Circular, localizar, exterminar.

HIT Mark X, "el soldado invisible"

El Mark X, el modelo estándar actual de HIT Mark, parece un humano ordinario fuerte, rápido y extremadamente letal que posee una capacidad limitada para cambiar de cara que le permite hacer cambios cosméticos en sus rasgos, sexo y tono de piel. Sin un examen interno o Magia, un Mark X es indistinguible de un ser humano musculoso, aunque taciturno. Estas máquinas no son mejores con la charla insustancial que cualquier modelo previo de HIT Mark, pero son suficientemente astutas como para esconder esa debilidad; dado el declinar de la elegancia social en los últimos años, no es difícil.

Como la iteración previa, el HIT Mark IX, el modelo X emplea una compleja integración de nanotecnología y tejidos orgánicos cultivados en laboratorio que crean literalmente una biomáquina flexible. Para contrarrestar los problemas con la Paradoja de versiones anteriores, los últimos HIT Marks son más supersoldados que máquinas de guerra asesinas. Aun así, son extraordinariamente efectivos y pueden aguantar *un montón* de daño.

Atributos: Fuerza 6, Destreza 4, Resistencia 6, Carisma 1, Manipulación 2, Apariencia 3, Percepción 5, Inteligencia 2, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 4, Armas de Fuego 4, Pelea 4, Pelea con Armas 4, todas las Técnicas y Conocimientos 3, con las mismas excepciones que arriba.

Fuerza de Voluntad: 6.

Niveles de Salud: OK, OK, OK, OK, OK, OK, OK, OK, –5, Eliminado.

Armadura: 6 (doce dados de absorción en total).

Ataques / Poderes: Un Mark X carece de la potencia de fuego de los modelos previos, pero puede usar equipo e hipertecnología de tamaño humano. Unas pequeñas garras (daño 8; L) dotan a este modelo de capacidad innata en combate cuerpo a cuerpo que, gracias a películas y cómics, suele ser coincidente en zonas de realidad tecnológicas. Además del equipamiento sensorial de las versiones anteriores, el Mark X tiene conexión inalámbrica a Internet y capacidad interna de telefonía móvil; también cinco puertos USB camuflados, dos memorias flash internas de alta capacidad y un rastreador de datos EDAV.

Un Mark X que pierde su último nivel de Salud se autodestruye automáticamente. Los técnicos de la Tecnocracia también pueden hacer que uno se autodestruya si ha sido capturado o incapacitado. Normalmente, este proceso sólo hace que todos los componentes internos se derritan y se fundan formando un montón de escoria biomecánica. Sin embargo, un técnico hábil puede conseguir que el Mark X explote y cause 8 dados de daño letal a cualquiera que se encuentre a menos de cuatro metros o yardas del Mark X.

Contramagia: Cuatro dados de contramedidas de primium.

Imagen: Los Mark X, aunque corpulentos y musculosos, parecen desconcertantemente humanos; quizá un poco gruesos, pero no llaman tanto la atención como las versiones anteriores.

Pautas de Interpretación: Como soldado profesional, has sido entrenado y condicionado para hacer lo que haga falta. Dicho esto, tienes algo que se aproxima al libre albedrío... no *mucho*, pero suficiente como para emborronar la línea entre humano y máquina hasta un punto que tus creadores encontrarían desconcertante.

Nuestros hermanos Despertados

Todos los magos conocen al menos a otros pocos como ellos. Entre los muchos amigos, rivales y enemigos que acompañan a un mago en su Senda, los siguientes Despertados podrían acabar teniendo un papel en tu crónica o inspirando a otros magos por el camino.

Músico chamán urbano

Para algunas personas, la Senda de los espíritus exige potentes alucinógenos, ayuno, dolorosas ordalías, complejos símbolos

meditativos u horas de canto y baile. Otras encuentran un camino rápido y bello hacia el mundo espiritual en el poder creativo de la música. Mucha gente cree que los chamanes residen en las tierras salvajes siberianas, en remotos rincones del Amazonas o entre otros indígenas aislados. Sin embargo, algunos de ellos invocan a los espíritus de las farolas, las palomas y los rascacielos en vez de a los de los ríos, los lobos y los bosques.

Mediante la improvisación en bares y cafeterías, y pedir consejo a los espíritus de la ciudad, un chamán urbano busca dotar de equilibrio y armonía a las siempre crecientes ciudades humanas. Para hacerlo debe combatir los esfuerzos de Tecnócratas corruptos, vampiros y otros monstruos urbanos, así como problemas mucho más comunes como la desesperación, la apatía, la avaricia y los miserables ingresos de un músico.

Atributos sugeridos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 3, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Academicismo 1, Alerta 2, Armas de Fuego 1, Arte (varios instrumentos musicales) 4, Atletismo 1, Callejeo 3, Conducir 1, Consciencia 3, Cosmología 3, Enigmas 2, Esoterismo (varias disciplinas) 4, Informática 1, Ocultismo 2, Pelea 1, Sigilo 2, Subterfugio 1, Tecnología 1.

Areté sugerido: 3 o 4.

Esferas sugeridas: Fuerzas 2, Cardinal 1, Espíritu 3, Tiempo 2.

Fuerza de Voluntad: 6.

Niveles de Salud: OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 1 (chaqueta y pantalones de cuero; cuatro dados de absorción en total).

Equipo: Coche compacto pequeño y viejo, guitarra, cuchillo, revólver pequeño, ropa de motorista.

Imagen: Nuestro chamán, ataviado al modo de las tribus urbanas, podría ser claramente de una minoría, culturalmente ambiguo o un sujeto estándar de clase media suburbana cuya Senda lo ha alejado de la América convencional hacia una vida más bohemia.

Pautas de Interpretación: El mundo está vivo y te habla con un millón de voces, algunas duras, otras desagradables y otras inconmensurablemente deliciosas. Ayuda a las mejores a ser escuchadas en un mundo que ha perdido el don de poder oírlas y evita cuidadosamente las malignas para no caer en sus trampas.

Foco: El chamán urbano, guiado por paradigmas como *La Creación Es Divina y Está Viva* o *Todo Va Bien, Ten Fe*, se especializa en prácticas extraídas de la brujería, la medicina, la Magia callejera y/o el vudú, además de su evidente chamanismo, canalizado mediante la música y otros instrumentos relacionados (y probablemente poco respetables).

Hacktivista Despertado

Algunas informaciones *no* quieren ser libres y, sin duda, muchas personas poderosas quieren mantenerlas ocultas. Aun así, los magos informáticos entendidos en política (muchos de ellos, pero no todos, Adeptos Virtuales) comprenden que liberar la información correcta en el lugar adecuado puede desencadenar cambios sociales y derribar gobiernos. De la plaza Tahrir a Wall Street, estos *hacktivistas* trabajan para destapar y publicar secretos que desaten reacciones populares... y después espolean esas reacciones hacia cambios de paradigma más profundos.

Estos idealistas Despertados usan *smartphones* ternarios y dispositivos de grabación y *hackean* sistemas, graban materiales incriminatorios y los diseminan mediante los canales que reciben la mayor cantidad de atención en el menor tiempo. Estos individuos, llamados "terroristas" por los funcionarios de una multitud de gobiernos y considerados "Subversores de la Realidad" por gran parte de la Tecnocracia, están entre los más osados y aventureros miembros de sus respectivos grupos.

Atributos sugeridos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

Habilidades sugeridas: Academicismo 3, Alerta 2, Armas de Fuego 1, Atletismo 2, Callejeo 2, Ciencias 2, Conducir 2, Consciencia 2, Documentación 3, Enigmas 2, Informática 5, Investigación 4, Medios de Comunicación 3, Ocultismo 1, Pelea 2, Política 4, Sigilo 2, Subterfugio 4, Tecnología 4.

Areté sugerido: 3 o 4.

Esferas sugeridas: Correspondencia / Datos 3, Fuerzas 2, Mente 2, Tiempo o Entropía 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

Niveles de Salud: OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 2 (camiseta acorazada; cinco dados de absorción en total).

Equipo: *Smartphone* o *tablet* ternario mejorado; pistola pequeña, pases de prensa falsos, dispositivos de almacenamiento de datos, motocicleta o coche compacto pequeño.

Imagen: Los modernos *hacktivistas*, listos y furiosos, prefieren la ropa y los cortes de pelo provocadores, o bien mimetizarse con el entorno y actuar de la manera más discreta posible. Ambos planteamientos tienen sus ventajas, aunque vestirse de forma respetable tiende a abrir más puertas y a granjear más simpatía de las Masas. El aspecto radical puede ser divertido, pero también provocar aislamiento; muchos *hacktivistas* han aprendido que la verdadera arma de la revolución es la indignación de la mayoría.

Pautas de Interpretación: Aplazamientos, compromisos y silencio ya no son posibles... si es que lo fueron alguna vez. El sistema está amañado y hay cabrones por todas partes. Derriba sus puertas y vuela sus muros. ¡El cambio exige acción y ha llegado el momento de ambos!

Foco: *Todo es Datos*, también podría ser *Caos*, y sin duda se trata de *Un Viaje Sólo de Ida al Olvido* a menos que alguien cambie la señal. Por suerte, *La Tecnología Tiene Todas las Respuestas*, de modo que estos tecnomantes emplean *hackeo* de la realidad, cibernética, hipertecnología y quizás otras prácticas (Magia del caos, hipereconomía, dominio, quizás incluso artes marciales) para dejar claro su punto de vista y cambiar el mundo antes de que sea demasiado tarde.

Traje Negro

Excepto por su sexo y color de piel, estos seres misteriosos tienen todos más o menos el mismo aspecto: una persona bien vestida con un traje oscuro y gafas de sol que habitualmente lleva un maletín y siempre conduce un coche caro. La mayoría son calvos y carecen casi completamente de pelo. Ellos, los descendientes de los caballeros negros de la vieja escuela y los detectives de ropa oscura de la élite victoriana, son los agentes de primera línea del Nuevo Orden Mundial.

Los Trajes Negros, compuestos en gran medida de clones creados con ese fin, comienzan como agentes de campo con la oportunidad de ascender. Los agentes clonados (derivados de unos pocos distinguidos jubilados de diversas etnias) comparten al principio una mente colmena, mientras que el NOM recluta a

otros agentes y los somete a Condicionamiento Social hasta que alcanzan un grado adecuado de lealtad y competencia. A los agentes que muestran tener potencial se los prepara pronto para labores más dignas; algunos Despiertan y son ascendidos, los demás funcionan como Operativos de campo de bajo nivel. Los mejores de los mejores llegan a ser Trajes Grises, Analistas de Inteligencia o incluso Guardianes de la Puerta Trajes Blancos. Aunque los Trajes Negros encarnan un tipo de autoridad obvia y perturbadora, estos Guardianes de la Puerta trabajan en las sombras de esa autoridad… y con mucha más competencia que sus aparentes pares.

Con independencia de su grado de Iluminación, todos los Trajes Negros parecen no tener alma cuando alguien los examina con Magia de Espíritu; sus pensamientos y memorias están ocultos para todos salvo los más hábiles Maestros de Mente. En términos de juego, pueda un Traje Negro usar Magia Tecnocrática o no, todos pueden emplear Dispositivos de la Tecnocracia y un Efecto de Mente que intimida a todo el que se encuentre cerca (para más detalles, ver más adelante). Los Trajes Negros suelen viajar en grupos de entre tres y seis agentes; las especialidades de cada uno complementan las de los demás. Estos agentes parecen ser inmunes (o al menos resistentes) a la Paradoja, pero quizá sea porque rara vez usan Efectos vulgares. Por el contrario, prefieren usar una psicología sutil, pero potente, artes marciales y armamento avanzado.

Los Trajes Negros parecen taciturnos, prosaicos y muy concentrados en la misión de ese momento. Muy pocos muestran algún sentido del humor más allá de un seco y sutil sarcasmo. Cuando se los mata, todos los tipos de Trajes Negros se disuelven en un charco de líquido que se evapora en cuestión de segundos sin dejar evidencia alguna de su existencia.

Atributos sugeridos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 2, Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 3.

Habilidades sugeridas: Alerta 5, Armas de Energía 3-5, Armas de Fuego 3, Artes Marciales 3-4, Atletismo 2, Callejeo 2, Ciencias (normalmente psicología) 4, Conducir 2, Consciencia 3, Enigmas 1, Hipertecnología 3, Informática 3, Intimidación 4, Investigación 3, Meditación 2, Pelea 2, Pelea con Armas 3, Sigilo 5, Subterfugio 3, Tecnología 3.

Areté sugerido: 3-5 (sólo para los Operativos Iluminados).

Esferas sugeridas: Todos los Trajes Negros Iluminados tienen al menos Mente 2, más entre otras dos y cuatro Esferas a niveles entre 2 y 4. Normalmente esas Esferas son Fuerzas, Cardinal, Tiempo o Entropía, en ocasiones Vida o Correspondencia / Datos.

Fuerza de Voluntad: 8.

Niveles de Salud: OK, OK, OK, −1, −2, −2, −5, Vaporizado.

Armadura: 4 (con los trajes que siempre llevan; siete dados de absorción en total).

Ataques / Poderes: Además de las armas de fuego e hipertecnológicas que lleven, los Trajes Negros generan una constante aura de miedo a su alrededor. Para superarla, un enemigo debe pasar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 5 +1 por cada Traje Negro presente (máximo 10). Incluso quienes resisten el efecto completo de la misma se sienten desconcertados en presencia de incluso un único Hombre de Negro. La intimidación es un arma esencial del arsenal de los Trajes Negros.

Equipo: *Smartphone* hipertecnológico, traje de malla fina de alta densidad (la armadura mencionada antes), maletín blindado, placa e identificación, pistola grande, coche grande y negro, diversos Dispositivos Tecnocráticos y un rastreador de datos EDAV.

Imagen: Ver más arriba; la mayoría de los Trajes Negros son blancos o asiáticos, aunque un grupo selecto y creciente de los mismos parece ser de origen africano, hindú o latinoamericano. Todos los Trajes Negros aparentan estar en forma, ser imponentes y adustos, siempre serenos y dignos incluso en las más difíciles circunstancias.

Pautas de Interpretación: Puede que otros agentes esgriman un mayor poder en bruto o un mayor arsenal hipertecnológico, pero tus camaradas y tú sois los mejores y más esenciales agentes a disposición de tu Orden. Mantén tu orgullo y tu fuerza incluso ante las circunstancias más adversas.

Foco: En *Un Mundo de Dioses y Monstruos*, *El Poder Da la Razón* y *La Tecnología Tiene Todas las Respuestas*. Mediante una hábil combinación de dominio, *hackeo* de la realidad y artes marciales, un Traje Negro emplea todo tipo de tecnología, de armamento a meditación, para lograr el dominio social.

Enemigos Despertados

Algunos de estos peligrosos y a menudo dementes individuos se ocultan en las Tradiciones o en la Unión. Otros se camuflan entre las Masas. Todos ellos pueden ser amenazas letales, especialmente cuando no te das cuenta de que te has encontrado con uno hasta que es demasiado tarde…

Merodeadores

Cada Merodeador, terribles ejemplos de Dinamismo desmesurado, vive la realidad como él, ella, ello o elle la ve. Su aparente inmunidad a la Paradoja, combinada con los efectos disruptivos que suelen tener sobre la realidad, los colocan entre las amenazas más temibles a las que puede enfrentarse un mago. Aunque algunos comparten delirios suficientemente semejantes como para que puedan trabajar juntos, la mayoría de los Locos actúan en realidades personales demasiado arcanas como para que cualquier otro mago pueda comprenderlas. Los conocimientos en torno a estas entidades no son en su mayor parte más que conjeturas. Los magos no Merodeadores que intentan comprenderlos acaban confundidos en el mejor de los casos y uniéndose a ellos en el peor.

Debido a sus poderes de alteración de la realidad, es mejor tratar a los Merodeadores como instrumentos narrativos andantes que pueden (dentro de lo razonable) hacer cualquier cosa que requiera la historia. Para más detalles, ver la sección ***Los Locos*** del **Capítulo Cinco**.

Picota (Merodeador de pesadilla)

Cuenta la historia que Picota comenzó como una chica con síndrome de Asperger y gusto por el dolor. Ella se decía que fue el dolor lo que la sacó de sí misma. Cuando creció se permitió caer en relaciones tan violentas y perjudiciales que se podían oír los alaridos de su Avatar reverberando en los Otros Mundos. Finalmente, un estallido de agonía culminante perforó su Sueño. Picota Despertó… pero su Despertar la dejó atrapada en una pesadilla permanente que ahora comparte con todo el que hay cerca.

Picota, básicamente un Merodeador solitario, ha creado para sí misma cuatro brazos con Magia de Vida. Uno sostiene una campanilla que hace sonar sin pausa; otro no lleva nada; el tercero ha tomado la forma de jaula de cuchillas llena de mariposas cuyos colores cambian y se transmutan perpetuamente; el cuarto se ha convertido en un látigo con una docena de gruesas correas

claveteadas. No tiene ojos, ni nariz, ni orejas, sino sólo una boca siempre abierta en un grito silencioso. De la boca, que no se abre entre sus mandíbulas sino en la frente, salen y entran arañas. Un remolino de pelo enmarañado se cierne sobre su cabeza; un chisporroteante y enfermizo halo de rutilante azul. Su largo vestido brilla como una sombra carmesí húmeda y profunda.

Picota pasa la mayor parte del tiempo en los Otros Mundos, atormentando a los espíritus y siendo atormentada por ellos. Sin embargo, de cuando en cuando se filtra a la realidad material llevando consigo una niebla rojo oscuro que se desprende de su cuerpo como humo denso y aceitoso con un olor fétido y carnoso, como el aire de un matadero. Cada vez que lanza un hechizo las barras de la jaula de mariposas se abren y una bandada se escapa y se transforma en el efecto del propio hechizo. Esos hechizos de mariposas siempre parecen manchas de brillantes colores en el aire. Mientras, Picota permanece silenciosa. Los sonidos ambientales se desvanecen hasta desaparecer cuando se acerca.

Picota, clasificada como una Manifestación Extrema del Complejo del Merodeador, en alguna ocasión ha aceptado compañeros de juegos. Tiene debilidad por los Nefandos o los Extáticos de ideología más siniestra. Dicho esto, nunca habla ni parecer oír a nadie hablar. Esta Loca, envuelta en una versión extrema de su aislamiento original, va por ahí chasqueando su látigo, liberando sus mariposas y agitando una campanilla que no hace ruido. En su presencia, la realidad vibra como si la agitasen ondas sonoras que nadie puede oír.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 0, Percepción 1, Inteligencia 2, Astucia 5.

Habilidades: Alerta 4, Consciencia 1, Cosmología 4, Informática 3, Intimidación 6, Pelea 3, Pelea con Armas 4, Sigilo 3.

Fuerza de Voluntad: 8.

Niveles de Salud: OK, OK, OK, OK, OK, −1, −5, Incapacitado.

Areté: 6.

Esferas: Cardinal 2, Correspondencia 4, Entropía 3, Espíritu 4, Fuerzas 2, Mente 4.

Armadura: 0 (cinco dados de absorción en total).

Equipo: Dedos-látigo (daño 5, L; puede agarrar y atrapar objetivos), campanilla silenciosa, mano-jaula de mariposas (todo lo cual proporciona el foco de sus Artes).

Imagen: Ver arriba.

Pautas de Interpretación: Aunque ciega y sorda, percibes tu entorno mediante Magia de Correspondencia y Mente. Para ti nada es real excepto el dolor y esa realidad es tu dios. Comparte ese Dios-dolor con tantas entidades como puedas. A *ti* te iluminó, después de todo, y puede hacer lo mismo con cualquier otro ser.

Foco: Dolor extático en una existencia más allá de la razón.

Colmena (Merodeador inocuo)

A veces la locura más profunda vive junto a nosotros y se mueve por nuestro mundo sin un susurro hasta que algún desastre inesperado nos fuerza a darnos cuenta de que siempre ha estado ahí. En el caso de Colmena, esa locura también tiene muchas caras, todas las cuales trabajan para alcanzar algún fin indescifrable.

Colmena no es un único Merodeador... o más bien, *es* un único Merodeador que está permanentemente en varios lugares a la vez, con todos sus yoes conectados mediante un hechizo de mente colmena. Por suerte, Colmena no es consciente de este hecho. Por lo que se refiere a Colmena, no es más que un esclavo en una oficina con un trabajo sin futuro... en varios sitios a la vez. Cada yo tiene un nombre diferente, una cara diferente y una identidad diferente. Básicamente, Colmena es un desorden de personalidad múltiple viviente que no es consciente del tremendo poder que posee. Si alguna vez tomara consciencia de ese poder, la vida podría volverse extremadamente difícil para un montón de gente.

Los pocos que saben de su existencia teorizan que Colmena fue un poderoso talento salvaje, un Adepto Virtual aún más poderoso o un empleado de la Tecnocracia que se quebró en silencio. En vez de la explosión pirotécnica habitual, Colmena manifestó su baja autoestima en forma de "recurso humano" encarnado, en lugar de como el poderoso mago que podría haber sido.

Entonces, ¿cómo sabe la gente que Colmena existe? Porque gasta bromas a sus empleadores y en ocasiones los sabotea.

"Colmena" es el nombre asociado a varios correos electrónicos de denuncia, artículos en blogs y documentos filtrados. La gente que se ha encontrado con Colmena en la Red Digital recuerda una agrupación de imágenes fractales que cambiaban constantemente; no algo especialmente extraño en el redespacio, pero sí memorable. En la realidad material, Colmena es un grupo de oficinistas anodinos. Si te encontraras con uno de ellos, nunca notarías que ése en particular tuviese algo de especial. Los personajes muy observadores (Percepción + Consciencia, dificultad 9) podrían percibir un temblor en el aura de Colmena y escuchar una variedad de voces que zumban en la cercanía de una persona por lo demás ordinaria. Por lo demás, Colmena sólo contesta al nombre de cada persona individual que encarna. A nivel consciente (y por lo que se refiere a un escaneo superficial con la Esfera Mente), las diversas mentes parecen apagadas, inseguras y totalmente corrientes. Colmena sólo se da cuenta de lo que realmente es a nivel subconsciente.

Varias de las manifestaciones de Colmena trabajan para oficinas de la Tecnocracia, no como personal extraordinario o Iluminado, sino como oficinistas ordinarios. Como resultado, Colmena a veces filtra secretos de la Unión sin ni siquiera ser consciente de que las manifestaciones individuales han *oído hablar* alguna vez de la Tecnocracia. Si Colmena llegase a tropezar alguna vez con alguno de los trapos más sucios de la Tecnocracia, las cosas podrían ponerse muy feas... especialmente si, en el proceso, todos los yoes de Colmena despertaran simultáneamente.

Atributos sugeridos (por manifestación): Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 5, Astucia 5.

Habilidades sugeridas (mismo caso): Academicismo 3, Alerta 5, Ciencias 3, Conducir 1, Consciencia 5, Cosmología 2, Enigmas 2, Hipertecnología 3, Informática 4, Sigilo 2, Subterfugio 5, Tecnología 3, más varias habilidades apropiadas para las identidades individuales (tratar como Trasfondo Sueño 5).

Fuerza de Voluntad: 8 (aparentemente 2).

Niveles de Salud: OK, −1, −1, −2, −2, −5, Incapacitado.

Areté: 7.

Esferas: Cardinal 2, Correspondencia 5, Entropía 2, Espíritu 2, Fuerzas 2, Mente 5, Tiempo 3, Vida 5.

Armadura: 0 (dos dados de absorción en total).

Equipo: *Smartphone*, portátil, bolígrafos, memorias *flash* y otras herramientas del oficinista moderno.



Imagen: Como se ha mencionado antes, Colmena se manifiesta en forma de cierto número de oficinistas de bajo nivel que, aparte de su asombroso intelecto y diferentes capacidades, sólo parecen notables por su absoluta banalidad. Entre ellos se encuentran diferentes sexos y etnias, y cada uno de ellos tiene complejas historias respecto a sus vidas domésticas. Algunas de esas entidades incluso trabajan en la misma oficina, en apariencia ignorantes de que son la misma entidad.

Pautas de Interpretación: ¡La vida es tan aburrida! Si pasara algo *emocionante*...

Foco: Como les sucede a muchos Locos, Colmena funciona en un plano que está más allá de un foco consciente; en este caso en particular, Colmena ni siquiera se da cuenta de que está haciendo Magia.

Nefandos

Como se menciona en el **Capítulo Cinco**, los Caídos pocas veces son fáciles de identificar. Bajo la mayoría de las circunstancias y a menos que ocupen los escalafones más bajos (y prescindibles) de su sociedad, los Nefandos parecen ser alguien o algo totalmente distinto.

Cultista widderslainte

Un pequeño número de Despertados están condenados desde el momento de su nacimiento. Aunque la mayoría de Nefandos son magos Despertados que atraviesan las Placentas por su propia voluntad, algunos sencillamente nacen así al heredar un Avatar pervertido que perteneció a otro Nefando en una encarnación previa.

La mente de un widderslainte ya estaba corrompida antes de su Despertar. Algunos de estos degenerados son astutos (y a menudo violentos) sociópatas que estafan y maltratan para alcanzar el poder. Sin embargo, los más peligrosos son mujeres y hombres tranquilos que se pierden en oscuras ensoñaciones y viven vidas modestas hasta que comienzan a percatarse de todo su horroroso poder.

Una vez Despierta el alma de un widderslainte, éste contacta con las inhumanas entidades con las que podría haber estado soñando desde su extraña y desagradable infancia. Algunos Caídos nacidos como tales encuentran a otros de su tipo, pero muchos tropiezan con magos que tienen la estúpida esperanza de redimirlos. Los intentos de "salvar al Caído" casi siempre fallan... y, en el proceso, lleva a los otros magos a la muerte, la desesperación o las Placentas.

Atributos sugeridos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 2.

Habilidades sugeridas: Academicismo 2, Alerta 2, Armas de Fuego 2, Arte 2, Callejeo 1, Conducir 1, Consciencia 3, Cosmología 2, Enigmas 3, Esoterismo 2, Informática 2, Ocultismo 2, Pelea 2, Pelea con Armas 2, Sigilo 2, Subterfugio 3, Tecnología 2.

Fuerza de Voluntad: 5.

Niveles de Salud: OK, −1, −1, −2, −2, −5, Incapacitado.

Areté sugerido: 3.

Esferas sugeridas: Entropía 2, Espíritu 2, Vida 2.

Equipo: Ropa negra, cuchillo, pistola pequeña, diario lleno de historias corruptas y poemas repugnantes.

Imagen: Nuestro joven Nefando podría ser el arquetipo del joven inadaptado (chico o chica) cuyo interés en el *heavy metal* y otros estilos musicales proscritos sobrepasan todo excepto su entusiasmo e interés por las cosas extrañas. Este adolescente demoníaco, que ya es en cierto modo un maltratador, podría estar a punto de ser el protagonista de un tiroteo escolar. Lo que es peor, podría ser un chico aparentemente normal cuyas buenas notas y personalidad nada problemática ocultan un intelecto cruel y un corazón sociópata... En resumen, un político o ejecutivo en ciernes que dirige diabólicas acusaciones al joven inocente e inadaptado que sólo quiere escuchar Cradle of Filth en paz.

Pautas de Interpretación: Hay un espacio negro en tu corazón desde tu nacimiento. Aunque los de fuera podrían echarle la culpa de tu comportamiento cruel y amoral a malos padres y retorcidas circunstancias, tú sabes que eres, como suele decirse, malo hasta la médula. Siempre lo has sido y siempre lo serás, así que es mejor disfrutarlo mientras puedas.

Foco: *Todo Es Caos*, y a esta persona le encanta darle un empujoncito más... o uno muy grande, quizás. La práctica más evidente de este mago son los maleficia, pero podrían ir envueltos en torno a alguna otra cosa: brujería, dominio, *hackeo* de la realidad, el Arte del Deseo o alguna otra disciplina apropiada.

Infiltrado en el Nuevo Orden Mundial

Aunque algunos Nefandos nacen Caídos, la mayoría elige entrar en las Placentas voluntariamente. Las razones pueden incluir una desesperación entumecedora, furia implacable, una pasión tan intensa que una persona vendería literalmente su alma para conseguir el objeto de su obsesión, o simplemente el deseo de estar en el lado que cree ganador. Estas últimas dos motivaciones son especialmente comunes entre los miembros de la Unión Tecnocrática que se unen a las filas de los Nefandos. Después de todo, cuando ya eres un fanático, traspasar el límite de la decencia sólo es un pequeño paso respecto a la posición anterior.

Los operativos del NOM Caídos están entre los Nefandos más peligrosos de la Unión. Como fuerza policial de la Tecnocracia, les resulta fácil remodelar la Unión para alcanzar sus oscuros propósitos. También están entre los infiltrados más difíciles de detectar; su dominio de los Procedimientos de Mente les permite esconder sus pensamientos y eliminar la duda y la sospecha de las mentes de compañeros y subordinados. Al igual que los miembros corrientes de la Convención, los Nefandos del NOM destacan a la hora de hacer planes a largo plazo. Muchas de sus acciones aparentemente inocuas son parte de un gran plan para poner tanto a las Masas como a la Unión bajo su completo control... y, a partir de ahí, exterminarlas definitivamente.

Atributos sugeridos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5.

Habilidades sugeridas: Academicismo 3, Alerta 4, Armas de Fuego 3, Artes Marciales 3, Ciencias 3, Conducir 2, Consciencia 3, Cosmología / Subdimensiones 2, Enigmas 2, Hipertecnología 3, Informática 3, Intimidación 4, Pelea 3, Pelea con Armas 2, Sigilo 3, Subterfugio 5, Tecnología 4.

Fuerza de Voluntad: 8.

Niveles de Salud: OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Armadura: 4 (por el traje de malla fina de alta densidad; siete dados de absorción en total).

Areté sugerido: 6.

Esferas sugeridas: Cardinal 3, Ciencia Dimensional 3, Correspondencia / Datos 4, Entropía 3, Fuerzas 3, Mente 4.

Equipo: Traje de malla fina de alta densidad, sedán blindado, *smartphone* de la Tecnocracia, pistola grande, EDAV y varias sorpresas desagradables ocultas que abarcan desde chucherías de la Tecnocracia hasta Talismanes y tácticas de los Nefandos.

Imagen: Aparenta ser un Hombre Gris: deprimente, hábil e increíblemente capaz. Tiene los mismos pensamientos borrosos que los demás Trajes Negros, y por una buena razón: en realidad está jugando el juego más peligroso imaginable con compañeros de juego cuya vocación principal es poner mentes del revés. Como superviviente (o incluso maestro) de ese juego, es indescriptiblemente bueno en lo que hace. Ningún mago menor podría igualar sus logros; el hecho de que haya tenido éxito hasta ahora prueba lo tremendamente competente que es.

Pautas de Interpretación: En un mundo de dobles ciegos y peligrosas verdades tú vives en el filo de la navaja entre los superiores que saben lo que eres y los iguales que te matarían de forma horrible si descubrieran a quién eres leal en realidad. Puede que los Nefandos gobiernen la Unión desde dentro, pero a tu nivel y en tu Convención ésta sigue siendo una idea peligrosa. Subvierte los planes de tus supuestos aliados, aterroriza a tus enemigos conocidos, trabaja en pos de los objetivos de tus amos ocultos y sé consciente de que, al final, todos acabaréis gritando.

Foco: En *Un Viaje Sólo de Ida al Olvido* él es el conductor del tren secreto hacia el infierno. En apariencia, emplea las herramientas y las prácticas de un operativo normal del NOM; sin embargo, bajo su subversión sólo hay maleficia.

Espíritus

Fuera del mundo material acecha la realidad mayor del reino espiritual. Sus habitantes Umbroles se quedan la mayoría de las veces en su lado de la Celosía; sin embargo, de cuando en cuando se manifiestan en el lado terrestre de la misma... o acaban encontrándose con magos en sus territorios originales cuando esos Artesanos de la Voluntad cruzan hacia las tierras de los espíritus. Aunque los Cuentasueños y otros chamanes son quienes más probablemente se encontrarán con esas entidades, cualquier mago (incluso un Tecnócrata) puede encontrarse con ellos en las circunstancias correctas (o incorrectas...).

Todos los espíritus tienen el Encantamiento ***Sentir Trochas***. Para las reglas de las entidades espirituales y sus diversas capacidades, ver el **Capítulo Nueve** (**pág. 488-495**).

Naturae

Los Naturae, encarnaciones de fuerzas y principios naturales, se resisten a la banalidad de la política de los Umbroles. En su lugar, estas entidades residen en la Penumbra y en los reinos de la Umbra Media y reflejan los elementos espirituales de nuestra Tierra.

Corazón del bosque antiguo (gran Natura)

Un corazón del bosque, encarnado tanto en el reino mortal como en la Penumbra en forma de un titánico árbol de al menos 45 metros (150 pies) de alto y 6 metros (20 pies) de diámetro, personifica el espíritu de las tierras salvajes ancestrales. Todo bosque primitivo tiene al menos uno de estos espíritus y las tierras

boscosas amplias tienen varios. Dependiendo de la región, un corazón del bosque puede manifestarse como un pino anciano, una secuoya, un abedul, un sauce, un roble u otro tipo de árbol nativo de la zona. Si el aspecto terrestre de uno de estos árboles arde, sus cenizas y restos se dispersarán para formar nuevos árboles que contengan su espíritu. Sin embargo, si se corta el árbol en el mundo mortal, su espíritu es destruido; como dicen algunos, queda atrapado en los pedazos del árbol que se cortan, se transportan lejos y son transformados en muebles, barcos, casas u otras construcciones de madera. Si eso ocurre, el bosque pierde literalmente su alma... al menos por un tiempo.

Aunque está esencialmente atado a su árbol, un corazón del bosque ve y oye todo lo que ocurre en su arboleda. Las espirales y curvas de su corteza y sus anillos internos preservan sus recuerdos. La entidad recuerda, guía y, hasta cierto punto, defiende su territorio usando animales y otros espíritus como ojos, oídos y manos. Aunque sus sentidos y sus prioridades no son las de un ser inferior (como un mago humano), un corazón del bosque puede proporcionar información y consejo a un mortal que sepa cómo pedirlo correctamente. El corazón del bosque da forma al espíritu de esos bosques: uno amigable preside una zona tranquilizadora, estable y relativamente pacífica, mientras que uno hostil se manifiesta mediante un dominio enmarañado, oscuro y peligroso. Hay que señalar que el corazón del bosque suele reflejar el espíritu de los intrusos sobre ellos mismos. Los visitantes que no tratan el bosque con respeto a menudo lo hacen enfadar; éste luego descargará su profunda rabia sobre cualquier mortal que entre en la arboleda. Se dice que las tierras salvajes guardan rencor durante *mucho* tiempo...

Los espíritus corazón del bosque ven las cosas a largo plazo; con pocas excepciones, no se sienten interesados por los asuntos de los mortales. Las cosas nacen y mueren, así funciona el mundo. Un corazón del bosque sólo se preocupa de las vidas humanas cuando un mortal (o un grupo de ellos) deleitan o amenazan el dominio. Un viajero respetuoso podría ganarse el favor del espíritu, mientras que un equipo de explotación forestal podría excitar su furia. Hasta hace poco, la furia de un corazón del bosque bastaba para desanimar a los intrusos humanos; las tierras boscosas eran enormes e implacables misterios que había que evitar siempre que fuera posible y que se atravesaban por caminos que tendían a discurrir lejos de los corazones de los bosques. En los últimos tres siglos esto ha cambiado drásticamente. Sin embargo, los espíritus corazón del bosque tardan mucho en adaptarse y, debido a que es más probable que vientos fríos, árboles que se caen, lobos hambrientos y murallas de espinas dañen a un excursionista que a un grupo de madereros, esas antiguas tácticas ya no protegen al bosque como lo hacían antes.

Un mortal que respete el bosque y comprenda su lenguaje aún puede comulgar con un corazón del bosque, si sabe cómo hacerlo. Los árboles se expresan sin palabras, así que, para hablar con un ser así, el mortal debe poder comprender el sutil lenguaje de la naturaleza, no las apresuradas palabras de la humanidad. Un corazón del bosque habla mediante impresiones sensoriales, de modo que una conversación con uno implica visiones, sonidos, sensaciones táctiles, etc., en vez de palabras. Un diálogo con uno puede ser desconcertante, frustrante y aparentemente unilateral a menos que el mortal sepa cómo escuchar apropiadamente lo que se dice, especialmente si se considera que las impresiones provienen de animales, pájaros, insectos y plantas, no de seres humanos.

Aunque los corazones de los bosques aprecian a los mortales que veneran las costumbres de la naturaleza, probablemente querrán un pago tangible a cambio de cualquier cosa que vaya más allá de una travesía segura o un buen lugar para dormir una noche o dos. Los tratos habituales con estas entidades suelen incluir protección contra explotaciones forestales y otros intrusos, restauración de zonas dañadas, venganza por algún daño causado al bosque, actuar como mediador con los mortales, la eliminación de una gran amenaza u otras peticiones similares. Dado que los magos suelen estar mejor dotados para realizar estos servicios que los humanos normales (y a menudo saben mejor cómo escuchar que los humanos actuales), los místicos Despertados suelen reconocer al espíritu como lo que es. A pesar de todo, ciertos humanos no Despertados también pueden entrar en comunión con un espíritu del bosque... pregúntale a Julia "Butterfly" Hill. Los corazones de los bosques tienden a alzarse en el centro de un calvero umbral, a menudo en un lugar marcado por un potente Nodo. Los hombres lobo suelen construir sus Túmulos cerca de estos lugares (o incluso *en* ellos), de modo que el mortal que quiera comunicarse con un espíritu corazón del bosque podría encontrar que ¡es... todo un desafío plantear siquiera la conversación!

Fuerza de Voluntad 8, **Rabia** 4, **Gnosis** 7, **Esencia** 200.

Encantamientos: Aparición, Armadura, Crear Viento, Desorientar, Habla de la Mente, Invocar Vida Salvaje (atrae a animales feroces para defender al espíritu; 1 punto de Esencia por animal), Neblina, Purificar la Plaga, Rayo, Rastrear, Terremoto Umbral.

Espíritus animales (Gaflinos y Yaglinos)

Como los animistas siempre han sabido, los animales también tienen espíritus; no *almas* en el sentido en el que la gente define el término (aunque también *podrían* tener almas...), sino personificaciones espirituales de la esencia de cada especie. Aparte de los espíritus Tótem, estos espíritus animales aparecen, en términos humanos, como Gaflinos y Yaglinos que se asemejan a la bestia en cuestión, pero que también poseen poderes místicos. Así, un mago podría tropezarse con un espíritu cuervo, un espíritu serpiente, un espíritu caballo, etc., todos con poderes apropiados para su especie particular.

En general, los espíritus animales parecen animales normales (ver el ***Bestiario***) que tienen los dones del habla mental o física, personalidades sapientes y algunos poderes místicos como gran velocidad o una mirada paralizante. Dada la gran cantidad de posibles espíritus animales (que se extiende incluso a bestias extintas como insectos titánicos, dinosaurios y otras criaturas de ese jaez), animamos al Narrador a tratar esos poderes como fórmulas de bajo nivel (niveles entre 1 y 4 con un Areté de entre 2 y 6) o elementos de la historia basados en los talentos legendarios del animal asociado. Todos los espíritus animales tienen los siguientes Encantamientos además de los indicados: Aparición, Recuperar la Forma y Sentir Trochas. Los Yaglinos pueden Materializarse (como su animal, con mayor inteligencia) y tener otros poderes y Encantamientos.

En términos de Trasfondos, estas entidades pueden ser Aliados o Familiares. Algunos ejemplos incluyen:

Cuervo

Fuerza de Voluntad 6, **Rabia** 5, **Gnosis** 8, **Esencia** 25 (Gaflino), 50 (Yaglino).

Encantamientos: Influencia, Materializar; algunos también tienen Posesión y Rapto Espiritual.

Poderes: Adivinación y profecía (como un Efecto de Tiempo 3). Los Yaglinos cuervo pueden alzar espíritus (Espíritu 2), caminar de lado y conducir fantasmas a los Más Allás (Espíritu 3) e incluso abrir portales en la Celosía (Espíritu 4).

Serpiente

Fuerza de Voluntad 5, **Rabia** 6, **Gnosis** 8, **Esencia** 20 (Gaflino), 30 (Yaglino).

Encantamientos: Influencia, Purificar la Plaga, Toque de Plaga; algunas serpientes también tienen Cambio de Aspecto, Materializarse y Posesión.

Poderes: Regeneración, curación y heridas (Vida 2 y 3). Los Yaglinos serpiente pueden enviar sueños y entrar en ellos (Mente 3 y 4), localizar y extraer Quintaesencia (Cardinal 3) o controlar el destino y la fortuna (Entropía 2).

Caballo

Fuerza de Voluntad 9, **Rabia** 7, **Gnosis** 7, **Esencia** 25 (Gaflino), 50 (Yaglino).

Encantamientos: Armadura, Materializarse. Algunos espíritus caballo también poseen Crear Viento, Rapto Espiritual, Rayo o Terremoto Umbral (pisoteando el suelo).

Poderes: Increíble velocidad (movimiento aumentado) y la capacidad de cruzar grandes distancias (Correspondencia 3). Los Yaglinos caballo también pueden estar en varios lugares a la vez (Correspondencia 4), volar (Fuerzas 3) o invocar tormentas (Fuerzas 4 / Cardinal 2).

Búho

Fuerza de Voluntad 7, **Rabia** 4, **Gnosis** 6, **Esencia** 20 (Gaflino), 40 (Yaglino).

Encantamientos: Influencia, Materializarse, Rastrear. Ciertos espíritus búho pueden además Crear Viento, Purificar la Plaga o usar Corrupción.

Poderes: Adivinación (Tiempo 3). Los Yaglinos búho pueden manipular el destino y la fortuna, dominar la descomposición (Entropía 2 o Entropía 4) o poseer a personas y caminar en sus sueños (Mente 4).

Mono

Fuerza de Voluntad 7, **Rabia** 9, **Gnosis** 7, **Esencia** 25 (Gaflino), 50 (Yaglino).

Encantamientos: Cambio de Aspecto, Influencia y Materializarse. Algunos espíritus mono también pueden equiparse con Armadura, realizar un Rapto Espiritual o invocar un Terremoto Umbral.

Poderes: La capacidad de crear o destruir elementos sólidos (Materia 3). Los Yaglinos mono también pueden teletransportarse (Correspondencia 3), "hacer el mono" con las probabilidades (Entropía 2) o curar o causar grandes heridas (Vida 3).

Espíritus Tótem

Para los chamanes, urbanos o no, los espíritus Tótem representan una serie de aliados que pocas personas (ni siquiera las Despertadas) comprenden. Extáticos, Cuentasueños y otros que trabajan con los espíritus contactan con esas entidades y a veces las adoptan (y son adoptados *por ellas*) como parientes místicos (para más detalles, ver el Trasfondo Tótem). Cualquier mago con la Esfera Espíritu puede tratar con ellos, aunque pocos se vinculan a los mismos como lo hacen los chamanes.

Los espíritus Tótem, clasificados como *Umbroles Incarna* por los magos Herméticos, son básicamente dioses. Aunque tienden a manifestarse en forma de *avatares totémicos*, entidades menores que representan una muestra de la esencia del espíritu, esos seres son inmortales, ilimitados y sobrepasan las definiciones de las estadísticas de juego (para encontrar algunos ejemplos de avatares totémicos, ver los espíritus animales anteriores). En muchos sentidos son mucho más antiguos que la humanidad aunque tomen identidades de los mitos humanos. Muchos representan animales, plantas u otras fuerzas naturales, aunque algunos personifican seres míticos y otros, ideas. Unos cuantos Tótems tecnológicos parecen extraídos de los conceptos y poderes de la era moderna y, aunque carecen de la majestad atemporal de sus parientes primitivos, pueden ser muy poderosos en el mundo industrializado.



Rasgos de los Tótems

Todos los Tótems poseen los siguientes rasgos:

- **Manifestaciones:** Cuando un Tótem envía un aspecto de sí mismo en forma física, el avatar totémico normalmente se manifiesta en forma de animal o humano. Por lo general, la manifestación tiene los Rasgos de juego del animal o la persona, aunque, a discreción del Narrador, puede ser tan poderoso como el espíritu (y el Narrador) quiera.
- **Asociaciones:** Como encarnaciones de animales, fuerzas e ideas, los espíritus Tótem tienen personalidades y actitudes cuando tratan con humanos. Los chamanes y otros aliados humanos asumen esas asociaciones cuando entran en contacto con ellos y podrían atraer la atención de un Tótem llevándolas a la práctica antes incluso de que ambos se encuentren por primera vez.
- **Prole:** La mayor parte de los Tótems, sobre todo los animales, tienen una "prole": espíritus menores Gaflinos de su familia. Éstos reflejan la identidad y las Asociaciones del Tótem: Cuervo envía espíritus cuervo, chicas cuervo y hombres grajo, pero Fallo Técnico escupe espíritus eléctricos y virus comedatos. Al contrario que el propio Tótem, estos espíritus pueden ser atrapados, combatidos o contenidos… aunque un mago que haga algo así hará bien en llevar cuidado con el Tótem asociado en adelante a menos que éste haya enviado al miembro de su prole para ayudar a su aliado humano.
- **Habilidades:** Si un Tótem adopta a un aliado humano, éste obtiene una bonificación a una Habilidad asociada con ese espíritu. La mayoría tienen varias Habilidades asociadas, pero el chamán vinculado al Tótem sólo recibe una bonificación en una de ellas. No se trata de un Rasgo oficial que se suma a la Habilidad del personaje, sólo unos dados adicionales que se suman a su reserva. Si, por ejemplo, Cazaarañas es adoptada por el Tótem Araña (en términos de juego, obtiene el Trasfondo Tótem), recibirá algunos dados que sumar a su Rasgo normal de Artesanía, aunque el Rasgo en sí no subirá.
- **Prohibiciones:** Hay cosas que los aliados de un Tótem pueden hacer y cosas que no. Estas prohibiciones, también llamadas "tabúes", reflejan el trato que un chamán cierra con el espíritu para recibir su favor. Si la persona quebranta la prohibición, el Tótem podría retirar su favor… y, en términos de juego, el Trasfondo Tótem. Si esa persona quiere mantener contento al espíritu, deberá pedir perdón de alguna forma y expiar el daño. Mientras no lo haga, el personaje pierde puntos en el Trasfondo Tótem e incluso podría perderlo por completo si el quebrantamiento de la prohibición fue suficientemente grave.

Las siguientes entidades son una mínima porción de los Tótems potenciales de todo el mundo. Aunque están entre los que un mago norteamericano se encontrará con mayor probabilidad, estos espíritus trascienden la geografía y tienen distintas identidades y conceptos en diferentes culturas humanas. Por ejemplo, Coyote es exclusivamente americano, pero Araña y Cuervo tienen muchas caras, nombres y personalidades por todo el mundo.

Los magos humanos y los hombres lobo chamánicos interactúan con los espíritus Tótem de manera muy diferente. Aun así, en la línea **Hombre Lobo: El Apocalipsis** se presentan muchos Tótems potenciales. Dicho esto, los personajes magos no adquieren Tótems como los hombres lobo. El Trasfondo Tótem de un mago refleja el nivel de contacto que tiene con un espíritu dado; es el espíritu quien decide cuán íntimo es el vínculo que comparte con el humano que ha adoptado, y puede cambiar con el tiempo. Para más detalles, ver el Trasfondo Tótem en el **Capítulo Seis**.

Entre los espíritus Tótem norteamericanos se encuentran…

Cuervo y Grajo

De Cuervo, el supremo Embaucador, se dice que ha creado el mundo o que lo ha salvado en numerosas ocasiones. Su primo menor, Grajo, es algo más humilde, pero no menos inteligente. Astutos, pragmáticos e inquietantemente sabios, para algunas personas y culturas Cuervo y Grajo tienen connotaciones siniestras debido a su costumbre de alimentarse de los muertos. El resultado es que son considerados "psicopompos" que llevan los espíritus de los muertos a su merecido lugar de descanso… y, en ocasiones, de vuelta para que busquen venganza.

Manifestaciones: Bandadas de cuervos o grajos; cuervos o grajos excepcionalmente grandes y/o habladores.

Asociaciones: Intelecto, conocimiento, muerte, profecía y adivinación, mortalidad, trucos.

Prole: Espíritus cuervo, cuervos blancos, gente misteriosa con el pelo largo y negro, personas maliciosas y a menudo ominosas vestidas de negro, a menudo con un sentido del humor insidioso o inquietante.

Habilidades: Enigmas, Medicina, Subterfugio.

Prohibiciones: Se espera que la gente de Cuervo no se preocupe demasiado por bienes, propiedades o cuestiones materiales. Hay que evitar la riqueza a menos que haya implicados conocimientos, secretos o cosas brillantes.

Coyote

El lozano Coyote (o "Hermano Coyote") es un embaucador carnal, menos intelectual que Cuervo, pero astuto como un demonio. Situado en algún punto entre Wile E. Coyote y la figura más oscura del folclore, es un superviviente cambiaformas que nunca deja que las aparentes desventajas lo frenen. Los coyotes de la vida real se crecen ante las adversidades y lo mismo hacen los elegidos por Coyote. Los planes de este seductor harapiento a menudo le explotan en la cara, pero aun así nunca deja de buscar un nuevo plan exitoso.

Manifestaciones: Coyotes solitarios, ladridos y gritos en la noche que no proceden de ninguna parte, gente desaliñada, pero atractiva, con astucia instintiva y un comportamiento salvaje.

Asociaciones: Astucia, lujuria, trucos, cambio de forma, cobardía, resolución.

Prole: Espíritus coyote, urracas, vagabundos y nómadas.

Habilidades: Sigilo, Subterfugio, Supervivencia.

Prohibiciones: Coyote no impone más limitaciones a su pueblo que la prohibición de matar o dañar coyotes.

Araña

Araña, astuta y delicada, es otro Tótem ambivalente. Por un lado, es la industriosa creadora de obras maestras... sin embargo, también es la traicionera portadora de veneno y dolor. A veces considerada "Abuela Araña", "Aracne" o "la Viuda", posee una paciencia inhumana. Incluso quienes la temen (la mayoría de la gente) reconocen su belleza. Si quieren acercarse a aprender sus muchas lecciones o no es su decisión personal. Araña pocas veces se preocupa de lo que quieran las criaturas inferiores. Para impresionarla, un ser humano debe ser tan paciente y entregado como la propia Araña.

Manifestaciones: Arañas enormes, enjambres de arácnidos, Arañas de la Urdimbre, gente con desconcertantes características arácnidas, grandes telarañas y otras apariciones inquietantes (y a menudo de pesadilla).

Asociaciones: Veneno, ingenio, artesanía, estabilidad, paciencia, miedo.

Prole: Arañas de la Urdimbre, arañas de todo tipo, ciertas manifestaciones de los Hados.

Habilidades: Artesanía, Esoterismo, Intimidación.

Prohibiciones: Los elegidos de Araña no son torpes, apresurados ni se asustan fácilmente. Puede comprender que se mate a sus hijos (¡después de todo, se comen unas a otras!), pero no puede soportar a los gusanos humanos chapuceros y temblorosos.

Fallo Técnico

Fallo Técnico, un Incarna de la era de las computadoras, encarna las muchas frustraciones e infortunios que *no deberían* suceder, y sin embargo suceden todo el tiempo. Fallo Técnico enfanga comunicaciones, retuerce datos, bloquea sistemas y en general convierte aparatos mecánicos y eléctricos en exasperantes bloques de puro mal funcionamiento. El espíritu, que a menudo toma el aspecto de una mancha de malicia eléctrica, parece disfrutar mostrando los límites de la vanidad humana. Los tecnochamanes reverencian y temen a este Tótem. Aunque pueden dirigir la atención de Fallo Técnico hacia el equipo de un enemigo, sus caprichosos favores tienen la mala costumbre de liquidar todo tipo de tecnología... especialmente cuando menos lo esperas.

Manifestaciones: Sobrecargas eléctricas, crepitantes bolas de energía, mensajes de error (que a menudo muestran un sentido del humor sarcástico), el temido Pantallazo Azul de la Muerte.

Asociaciones: Mal funcionamiento, humildad, ruina, caos en medio del orden, el error de confiar demasiado en la tecnología de los mortales.

Prole: Todo tipo de espíritus informáticos, virus, gremlins, Arañas de la Urdimbre con auras chispeantes e inquietantes deformidades en sus normalmente elegantes formas.

Habilidades: Hipertecnología, Informática, Tecnología.

Prohibiciones: No seas demasiado orgulloso, Fallo Técnico odia eso a muerte.

Corazón de la Ciudad

Corazón de la Ciudad, normalmente conocido por el nombre de la ciudad que encarna, personifica la esencia de la misma. Los chamanes urbanos pueden pedir a estas entidades protección, conocimiento y conexión con los lugares ocultos de la misma. A cambio, estos chamanes se entregan al bienestar de la urbe, sea mediante métodos políticos (trabajando para mejorar la ciudad y preservar sus puntos emblemáticos y su carácter), humanitarismo (normalmente ayudando a los residentes pobres y desposeídos), vigilancia (protegiendo a sus habitantes), labores oscuras (ayudando a los movimientos clandestinos de la ciudad, a menudo de formas que muchos ciudadanos considerarían ilegales) o manteniendo la comunidad sobrenatural de la ciudad (eliminando a los intrusos y logrando un equilibrio entre vampiros, criaturas cambiantes, magos y otra Gente de la Noche).

Manifestaciones: Susurros, figuras humanas que parecen epitomizar la personalidad de la ciudad, cambios de tiempo, extrañas sombras, periódicos que crujen, vigilantes o criminales inquietantes y augurios urbanos como mensajes escritos en carteles de neón, grafitis o basura dispuesta aleatoriamente.

Asociaciones: Las que parezcan más apropiadas para la ciudad en cuestión.

Prole: Espíritus de animales urbanos (ratas, cucarachas, gatos, palomas, mapaches, gaviotas, etc.) y gente que encarna las mejores y las peores características de la ciudad en concreto.

Habilidades: Callejeo, Conocimiento Regional, Etiqueta.

Prohibiciones: Una persona devota de una ciudad no debería abandonarla si puede evitarlo. Los chamanes vinculados a una tienden a hacer ofrendas de bienes materiales, dinero, servicios o alguna combinación de las tres, todo ello con la intención de convertir la ciudad en un lugar mejor para vivir. Los realmente ricos erigen monumentos, parques, proyectos urbanos, complejos deportivos u otros edificios notables; mientras que otros presionan a otros ciudadanos para que se construyan o se restauren lugares emblemáticos que distinguen el lugar.

El Hombre

El Hombre, la encarnación de la Autoridad con A mayúscula, tiene un rígido y a veces opresivo sentido del orden. Su traje oscuro siempre está planchado y limpio. Aunque su aspecto cambia de cultura a cultura, la manifestación más común de El Hombre actualmente es un hombre alto y amenazante con el pelo corto, gafas oscuras y expresión implacable. En sus aspectos más positivos, El Hombre mantiene a raya el desorden, estabiliza su comunidad y protege a quienes siguen Las Reglas. Sin embargo, con frecuencia caza y destruye junto con sus devotos a gente y espíritus que parecen amenazar el sentido del orden local. Conforme las fuerzas internacionales se expanden y llegan a más lugares, se va haciendo posible encontrar a El Hombre en casi cualquier lugar, el Gran Hermano sobre el que nos han advertido tantas veces.

Aunque los Tecnócratas no hacen tratos chamánicos con El Hombre, podrían encontrarse bajo su protección y benévola guía. Junto con La Máquina, es una de las dos excepciones a la regla que prohíbe que los Tecnócratas adquieran el Trasfondo Tótem; *sin duda* esos personajes no se ven a sí mismos como chamanes que tratan con espíritus. Ese sinsentido es claramente Subversivo y debe ser depurado a la primera oportunidad.

Manifestaciones: Siniestros hombres espíritu que a menudo tienen el aspecto de policías, ejecutivos, Hombres de Negro, sacerdotes severos y otras paternales figuras dominantes. El espíritu de la Paradoja conocido como **Juicio** podría ser una manifestación de El Hombre.

Asociaciones: Orden, autoridad, opresión, protección, rigor, supervisión, preservación del *status quo*.

Prole: A El Hombre le gustan los Trajes Negros por razones evidentes.

Habilidades: Intimidación, Liderazgo, Pelea con Armas.

Prohibiciones: El Hombre no puede consentir el desorden, la falta de respeto, el caos, la cobardía u otros comportamientos subversivos.

María

En el extremo opuesto del espectro, María ofrece relajación, diversión, alegría y una sensación de que las cosas se pueden dejar para luego o se pueden disfrutar más de lo habitual. A menudo aparece en forma de guapa chica *hippie* vestida al estilo de los sesenta y vela por quienes sufren (a menudo alivia su dolor) quienes buscan limar las aristas de un día estresante o atravesar de alguna otra manera las barreras mentales que impiden plantearse la vida con alegría. Sin embargo, a pesar de su apariencia frívola, María es una sanadora con poderosos conocimientos medicinales. Su conexión con la curación es antigua de verdad. Más allá de sus obvios lazos con la cultura de la marihuana, se la asocia con la paz, el alivio del dolor y las restricciones, y el debilitamiento de los bloqueos internos. Media en los conflictos entre cuerpo, mente y alma y ayuda así a sus elegidos a calmarse y disfrutar de la vida… aunque algunas veces la disfrutan demasiado para su propio bien.

Manifestaciones: Nubes de humo con olor a marihuana, la chica *hippie* y otras encarnaciones de arquetipos asociados al cannabis (un bohemio de estilo *beat*, un músico de *jazz* relajado, un porrero, etc.) bajo una multitud de nombres.

Asociaciones: Liberación, dicha, curación, intuición, indolencia, distracción.

Prole: Pájaros blancos, espíritus del humo, luciérnagas y gente que busca confort.

Habilidades: Esoterismo, Etiqueta, Medicina.

Prohibiciones: María aborrece la violencia y no se aliará con gente que encuentre placer en dañar a otros seres vivos. Tampoco le gustan las figuras autoritarias y, aunque tiende a los acuerdos de paz, no ayudará a gente estricta a menos que quieran relajarse.

La Máquina

Esta manifestación de nuestro mundo industrializado está *en todas partes* hoy en día. La Máquina, antes un bloque de poder automatizado que soltaba vapor, toma ahora la forma de tecnología elegante, computadoras brillantes, dispositivos miniaturizados, coches vivientes y otros juguetes de la era moderna. Se dice que la tecnología no tiene alma… pero no es cierto. Todo el que ha tratado alguna vez con una computadora inestable o una máquina especialmente fiable, todo el que alguna vez ha maldecido su coche o le ha gritado a su televisor, todo mecánico, técnico, usuario e inventor le ha conferido un poco de Esencia al alma totémica de la maquinaria.

Para la gente que reverencia la tecnología (especialmente los imaginativos constructores de artefactos Eteritas y los devotos de Iteración X), La Máquina es un ideal animado… no exactamente un *dios*, sino la síntesis consciente e inmortal de la perfección mecanizada. Algunos teóricos especulan que el cielo en el que reside una entidad de este tipo podría ser el reino extradimensional llamado Autoctonia. Por supuesto, eso son tonterías… Las máquinas no son *deidades*. Pero, aun así, toda la energía de la devoción humana concentrada debe de ir a *alguna parte*… y, al igual que Platón especulaba con un reino de formas idealizadas, parece lógico que la omnipresencia de la tecnología tenga un lugar ahí fuera, dentro los límites de la posibilidad… y que esté muy viva.

Manifestaciones: Chispas, nubes de humo, dispositivos mecánicos de todo tipo que parecen (y a veces actúan como si estuvieran) vivos.

Asociaciones: Tecnología, perfección, laboriosidad, estabilidad, funcionalidad, lujo, opresión, carencia de alma.

Prole: Arañas de la Urdimbre, gente mecánica, vehículos animados y otras máquinas.

Habilidades: Artesanía, Hipertecnología, Tecnología.

Prohibiciones: La Máquina exige servicio, inventiva, precisión, compromiso con la innovación tecnológica y las reparaciones y una búsqueda incansable de la propia perfección.

Elementales

Estas entidades, manifestaciones de las fuerzas elementales, abarcan desde Gaflinos casi sin mente a Señores y Damas de los Elementos, básicamente Incarna de sus respectivos principios con reinos que otorgan ventaja a su elemento. Los magos Herméticos y otros adeptos a los altos rituales han trabajado con estas entidades durante milenios; más recientemente, los científicos locos han aprendido a emplearlos para ciertos recados… y en el proceso han descubierto que innovaciones modernas como el metal, el vidrio y la energía eléctrica han inspirado sus propios elementales… o, quizá, han sido inspiradas por ellos.

Estas entidades suelen crear ***Peligros ambientales*** como se detalla en la sección homónima del **Capítulo Nueve**. Además de los Encantamientos indicados más adelante, todos los espíritus elementales tienen Sentido Elemental y Fusión que les permite convertirse en su elemento nativo y abandonarlo; cuesta dos puntos de Esencia y sólo funciona en el elemento apropiado para el espíritu. Tras el paso de un elemental es posible que el elemento quede alterado durante alrededor de un turno… o quizá, en el caso de los elementales de metal y tierra, hasta que algo cambie la forma del material.

Elemental de agua

La voz limpia y las sinuosas formas del elemental de agua, encarnado a menudo (aunque no siempre) como una mujer joven y seductora, evocan a las sirenas inspiradas por el mar. Sus formas reflejan la naturaleza del agua de la que proviene: una bruja de pantano, una niña de manantial, una ninfa de río o una supurante chica de las aguas residuales.

Fuerza de Voluntad 6, **Rabia** 4, **Gnosis** 8, **Esencia** 30.

Encantamientos: Curación, Estallido, Inundación, Materializarse, Purificar la Plaga.

Elemental de aire

Al manifestarse como una chica efimérica, brisas o una columna de viento, un elemental de aire sigue siendo inmaterial; quizá sea visible, pero será en última instancia intangible. Si quieren hablar, estos espíritus susurran con una voz que sólo los magos y otras criaturas que están en sintonía con los espíritus pueden oír.

Fuerza de Voluntad 3, **Rabia** 8, **Gnosis** 7, **Esencia** 40.

Encantamientos: Aparición, Corriente Ascendente, Crear Viento, Purificar la Plaga, Recuperar la Forma.

Elemental de fuego

El asexuado espíritu de fuego, hambriento y crepitante, consume todo lo que es inflamable. Si está feliz, es un ascua brillante que habla con nubes de humo; si se encoleriza, explota hasta crear un incendio devastador que lo quema todo a su paso.

Fuerza de Voluntad 5, **Rabia** 10, **Gnosis** 5, **Esencia** 30.

Encantamientos: Crear Fuego, Estallido, Materializarse.

Elemental de tierra

Este elemental vagamente masculino compuesto de tierra grumosa y piedras habla con voz áspera y se niega a apresurarse. Como la propia tierra, hace todo a su propio ritmo.

Fuerza de Voluntad 10, **Rabia** 8, **Gnosis** 5, **Esencia** 40.

Encantamientos: Armadura, Cambio de Aspecto, Materializarse, Puños de Piedra (como Estallido, pero lanza piedras), Terremoto Umbral.

Elemental de cristal

Un elemental de cristal, cuyos bordes facetados relucen o que brilla con indómita y líquida gracia, puede quebrarse a sí mismo y enviar los pedazos volando por el espacio para después volver a componerse con la elegante fluidez del CGI. Estos seres hablan con una cadencia sibilante y parecen, vistos por los humanos, bastante superficiales.

Fuerza de Voluntad 4, **Rabia** 7, **Gnosis** 7, **Esencia** 45.

Encantamientos: Estallido, Materializarse, Quebrar Cristal.

Elemental de electricidad

Esta brillante figura chasqueante, impersonal y temible, destella como un rayo extrañamente humano que forma un arco entre materiales conductores y hace que todo lo que pueda arder chisporrotee. Si este elemental habla, sus palabras zumban como furiosas abejas de metal.

Fuerza de Voluntad 6, **Rabia** 7, **Gnosis** 5, **Esencia** 40.

Encantamientos: Controlar Sistemas Eléctricos, Cortocircuito, Rayo.

Elemental de hielo

Las temperaturas se desploman cuando este espíritu aparece. El elemental de hielo, normalmente representado por un hombre congelado, una brillante reina de hielo o una aullante nube de ventisca, sisea como la nieve que cae o pronuncia sus palabras crujiendo como hielo que se rompe. Tras él, la escarcha forma sinuosas figuras sobre las superficies y el hielo sustrae el calor e impide la adherencia de todo lo que alcanza el frío del elemental.

Fuerza de Voluntad 6, **Rabia** 5, **Gnosis** 8, **Esencia** 25.

Encantamientos: Aliento Helado, Crear Viento, Congelar, Estallido, Prisión de Hielo (como Calcificar, pero manifestado como hielo).

Elemental de madera

El espíritu de la madera, que tiene forma de mujer esquelética (aunque quizás bastante bonita), evoca las legendarias dríades, sin importar su origen. Algunos también se parecen a hombres cornudos: desnudas figuras rústicas con piel rojiza y a menudo caras llenas de hojas que corren a toda velocidad entre los árboles.



Estas entidades casi nunca hablan; si lo hacen, el sonido de sus palabras es como la brisa que susurra entre ramas o como un repiqueteo sobre algo hueco.

Fuerza de Voluntad 4, **Rabia** 4, **Gnosis** 5, **Esencia** 25.

Encantamientos: Cambio de Aspecto, Escrutar el Alma, Materializarse, Purificar la Plaga, Sentido Elemental (dentro del bosque).

Elemental de metal

Estas densas entidades, formadas de metales concretos (acero, hierro, bronce, cobre, etc.) abarcan desde humanoides de piel lisa a toscos bloques de mineral. En todas sus formas, los espíritus metal son increíblemente pesados, notablemente flexibles y resulta casi imposible dañarlos. Cuando hablan, sus voces retumban como si hubiesen cruzado una gran distancia. El sonido de sus palabras es áspero y forzado, y cuando se mueven producen un ruido como de planchas de metal que chocan.

Fuerza de Voluntad 8, **Rabia** 4, **Gnosis** 6, **Esencia** 30.

Encantamientos: Armadura, Cambio de Aspecto, Escrutar el Alma, Materializarse.

Espíritu tormenta

Las encarnaciones de las tempestades, remolinos de nubes chispeantes, combinan varios elementos en uno. El agua, el aire y la electricidad giran en torno a la forma del espíritu, que golpea con viento, lluvia, rayos y violentas palabras atronadoras. Estas entidades pueden ser mucho mayores que otros elementales, del tamaño de una "nube personal" al de un campo de fútbol (en cuyo caso el Rasgo Esencia puede ser dos o tres veces mayor de lo habitual).

Fuerza de Voluntad 8, **Rabia** 8, **Gnosis** 4, **Esencia** 50.

Encantamientos: Aparición, Crear Viento, Purificar la Plaga, Rayo, Terremoto Umbral.

Subalternos

Los Subalternos, servidores de poderes o principios mayores, muestran tener algún tipo de intelecto. Algunos buscan llevar a cabo su tarea con sólo una chispa de consciencia; otros pueden ser tan astutos y perceptivos como cualquier humano, aunque quizá no tan conscientes de lo cósmico como las entidades espirituales mayores.

Memóforos (entidades de la Red Digital)

Los *memóforos* (también conocidos como *daemons*, *zerks*, *bestias de datos*, *elementales de información* y por otros nombres antropocéntricos) son entidades compuestas de información viva con un intelecto y una voluntad propias. Se dice que, en su origen, estos habitantes de la Red Digital comienzan siendo programas creados por humanos. Sin embargo, con el tiempo obtienen consciencia debido a una combinación de Quintaesencia, información y la atención y la fe de las Masas. Sin duda las primeras generaciones de bestias de datos comenzaron así; sin embargo, las nuevas parecen generarse de forma espontánea a partir de la esencia de la Red Digital y puede que encarnen conceptos populares, pero que en ningún caso han sido programadas en el sentido humano del término.

No hace mucho, los ciuredanos consideraban a estas entidades animales virtuales o, en términos más halagadores, ángeles de Internet que personificaban la Divina Voluntad de la Red. Los memóforos tienen sus propias ideas sobre sus orígenes, que abarcan desde la aceptación anodina y la contemplación existencial al fervor religioso. Las entidades simples siguen los dictados básicos de personajes de sistemas de juego o programas de envío de datos a los que se les han dado trazas de personalidad. Sus contrapartidas avanzadas, por su parte, parecen tan reales como cualquier ciuredano humano y tienen toda la complejidad emocional que esa realidad conlleva.

La existencia espontánea y la cada vez mayor sofisticación de los diversos memóforos (un nombre, por cierto, que muchos de ellos rechazan) revelan la continua evolución de la Red como cosmos por derecho propio. Mientras que antes se la veía como una creación de los Adeptos Virtuales (opinión que muchos de ellos aún sostienen), la Red Digital parece una realidad autogenerada y autorregulada… que permanece vinculada a la tecnología humana pero que ya no depende de ella… si es que, de hecho, alguna vez *fue* así. Esta revelación, a su vez, ha hecho que los magos reflexivos se pongan a considerar los orígenes de la humanidad… y, teniendo en cuenta los orígenes de los primeros memóforos, las potenciales respuestas no son siempre halagadoras.

Los memóforos del siglo XXI abarcan desde simples nubes de información o reflejos CGI a seres elocuentes con un cuerpo completo e impresionantes poderes y capacidades. En términos de juego, estos personajes poseen cinco Atributos (Fuerza, Destreza, Resistencia, Inteligencia y Astucia) y una serie de Habilidades adecuadas según la naturaleza y la personalidad del memóforo concreto. La apariencia general y los objetivos de esos personajes dependen de sus orígenes: los programas de oficina inspiran memóforos sosos y simples con personalidades laboriosas y temperamentos estrictos; los programas de *hackeo* han evolucionado hasta convertirse en memóforos rebeldes y anárquicos, mientras que los anuncios generan entidades ruidosas, chillonas y, a menudo, molestas.

Aunque originalmente se dividían en niveles de poder (ver **Red Digital 2.0**) los memóforos actualmente se clasifican en categorías numeradas de manera muy parecida a como los meteorólogos clasifican las *tormentas*. Esto por sí solo ya dice mucho de la forma en que los ciuredanos ven a sus colegas elementales de datos que continúan evolucionando en el impredecible cosmos de la Red Digital.

Categoría 1: Rasgos a 1, tres puntos de Habilidades, tres niveles de Salud.

Categoría 2: Rasgos a 2, seis puntos de Habilidades, cuatro niveles de Salud.

Categoría 3: Rasgos a 3, diez puntos de Habilidades, seis niveles de Salud.

Categoría 4: Rasgos a 4, quince puntos de Habilidades, ocho niveles de Salud.

Categoría 5: Rasgos a 5, veinte puntos de Habilidades, diez niveles de Salud.

Categoría 6: Rasgos a 6, veinticinco puntos de Habilidades, quince niveles de Salud.

Estos son algunos ejemplos de memóforos:

- **LOLCat:** El elemental de ternura suele manifiestarse en forma de un animal adorable (y a menudo joven) en una situación entrañable. Tiende a hablar en un tono infantil y breve *("yo no lo sabo…")*. Esta entidad de forma cambiante, en apariencia inmortal, parece ser inmune al daño y evita los conflictos mediante la mera intensidad de su encanto. Tiene un talento sorprendente para hacer sonreír a la gente. Rasgos: Categoría 1; Expresión 3.

- **Gritón:** Hombre o mujer con un monumental resentimiento por alguna causa o agravio. Los gritones, que A MENUDO HABLAN EN MAYÚSCULAS, tienden a ser muy molestos… y, hoy en día, parecen estar en *todas partes*. *Rasgos*: Categoría 2; Documentación 1, Expresión 3, Pelea 2.

- **Enlace:** Un entusiasta transmisor de información a menudo encarnado en forma de destello de luz que ilumina zonas de interés y conexión potenciales. Habla con la cálida voz de una mujer joven o con el tono confiado de un hombre maduro. Aparentemente se dedica a crear mayores conexiones entre personas e información, posiblemente como acto de fervor religioso. *Rasgos*: Categoría 3; Documentación 5, Etiqueta 4.

- **Rabia Friki:** Furiosa nube de insultos agresivos y a menudo incoherentes que a veces se manifiesta en forma de varón humano blanco de aspecto y comportamiento poco favorecedores. Tiende a ser grotescamente sexista, racista, homófobo y a estar obsesionado con las funciones corporales y otras inseguridades relacionadas. Tiene una fijación fanática con los pormenores de la cultura popular y/o las teorías políticas paranoicas; suele tener unos recursos impresionantes a los que recurrir. A veces, un colega aparentemente comprensivo puede reconducir una conversación hasta que llegue a ser algo que parezca agradable. *Rasgos*: Categoría 4; Documentación 3, Esoterismo (Cultura Friki) 4, Expresión 3, Informática 3, Tecnología 2.

- **Filtración:** Un remolino chispeante de información que se filtra por sombras y grietas y a veces toma formas vagamente humanas. Habla poco, y cuando lo hace, susurra con una voz sibilante que carece de sexo o cultura determinados. A veces suena como una masa de gente que habla con urgencia con voz profunda. Filtración, que se dedica a revelar secretos de cualquier fuente, tiene facilidad para saltarse los sistemas de seguridad informáticos y en ocasiones se alía con *hackers* mortales que prometen darle un buen uso a la información. *Rasgos*: Categoría 5; Documentación 5, Informática 5, Sigilo 3, Subterfugio 2.

- **Non:** Una persona enmascarada y con una túnica negra de sexo indeterminado. Habla con acento, aunque éste varía entre el inglés de la clase alta, el español de Latinoamérica, el francés académico formal y un vago tono nórdico que no tiene relación con ninguna nacionalidad concreta. Non no respeta más nación o ideología que el autogobierno y la voluntad del Pueblo. Dicho esto, desprecia el secretismo, especialmente en las instituciones poderosas y propensas al abuso como bancos y gobiernos. A veces manifiesta armas de filo y habla con gran elocuencia. Non, aliado con Filtración, rechaza la Tecnocracia y ha sido incluido en varias listas internas de objetivos de asesinato… ninguna de las cuales reconoce el hecho de que Non sólo es información dotada de voluntad. *Rasgos*: Categoría 6; Academicismo (Filosofía Política) 3, Atletismo 2, Documentación 3, Expresión 3, Pelea con Armas 3, Sigilo 5.

Araña de la Urdimbre (Subalterno tecnológico)

Las Arañas de la Urdimbre, espíritus de orden y realidad estática, encarnan las fuerzas de la tecnología en el mundo espiritual. Las menos poderosas parecen arañas de acero y cristal de entre dos y cinco centímetros; las más grandes se aproximan o incluso sobrepasan el tamaño y la masa de un coche pequeño. La mayoría tienden a incorporar en sus cuerpos y extremidades piezas de diversos dispositivos tecnológicos: válvulas de vapor, tubos de vacío, cilindros neumáticos, circuitos integrados, etc. La mayoría de estos seres habitan en la Penumbra, siempre cerca de centros de tecnología avanzada, adoctrinamiento u otros tipos de inmovilidad material y espiritual.

Aunque reflejan la creciente influencia de la tecnología en el mundo material, estas arañas cibernéticas no pueden materializarse en el reino mortal. Lo que hacen es trabajar para asegurarse de que la realidad permanezca tan estática como sea posible en las regiones en las que son comunes. Cada centro de medios de comunicación, aula, factoría, obra, instalación militar y Constructo de la Tecnocracia alberga cientos, a menudo miles, de estas entidades. Sin embargo, a pesar de su relación aparentemente simbiótica, pocos Tecnócratas se dan cuenta de que existen siquiera… y mucho menos las consideran aliadas. A los pocos Tecnócratas que han visto Arañas de la Urdimbre en persona les parecen una extraña forma de vida alienígena a la que atacar y eliminar siempre que sea posible.

Por lo que se refiere a las propias Arañas, parecen ajenas a los conceptos de individualidad o pensamiento independiente. Cuando se toman la molestia de comunicarse, estos seres casi privados de mente hablan de "nosotras", no de "mí", se dirigen a los humanos en términos colectivos y consideran su propia existencia una tarea simple, no un viaje complicado. La idea de que se pueda existir aparte del todo, no digamos ya buscar una existencia individual, está más allá de su comprensión.

Aun así, algunos magos han logrado hacer tratos con Arañas de la Urdimbre, normalmente proponiéndoles un proyecto, llevándolas a un lugar de la Umbra que necesita reparación o dándoles algo que hacer a esos industriosos espíritus. Los Adeptos Virtuales a veces se alían con los bichos de los datos que se reúnen en torno a sus lugares de trabajo y los Científicos Eteritas estudian las fascinantes manifestaciones de centros de patrones de energía insectoide en las bolsas contradimensionales de sus laboratorios. Los chamanes que tratan con hombres lobo se refieren a estas criaturas como "sirvientes de la Tejedora" y las consideran síntomas de un mundo anquilosado. Aun así, pueden ser poderosos aliados para los magos que comprenden los grandes beneficios de la tecnología.

Las Arañas de la Urdimbre, que tejen telarañas de realidad solidificada, crean Urdimbre en torno a defectos, ruinas o grupos perturbadores que amenazan la integridad de la realidad del lugar. En términos de juego, usan el Encantamiento Calcificar para capturar a los intrusos y Solidificar Realidad para estabilizar el entorno a nivel metafísico. Algunas también tienen otros Encantamientos que reflejan su control sobre los sistemas eléctricos, mecánicos o de almacenamiento de datos. Narrativamente, estos seres tejen sus redes con laboriosa precisión como diminutos bichitos de los datos que transportan información a través de redes eléctricas o la atan a nodos de datos almacenados. Aunque no aparecen en la realidad material, su trabajo refuerza



cosas como la Celosía o la sensación y la estabilidad de un lugar. Unas pocas de las entidades más antiguas pueden hacer que sus redes vibren de forma que causen dolor a la gente en la realidad material... un efecto que puede ayudar en gran medida a explicar los dolores de cabeza y el malestar que la gente siente cuando pasa mucho tiempo alrededor de ciertos tipos de tecnología...

Fuerza de Voluntad 6, **Rabia** 4 - 7, **Gnosis** 6, **Esencia** 25 - 50.

Encantamientos: Calcificar, Solidificar Realidad. Algunas Arañas mayores también tienen Controlar Sistemas Eléctricos, Cortocircuito, Rayo.

Manifestaciones de la Paradoja

Todos los magos temen a estas entidades, que aparecen sólo en caso de contragolpes de la Paradoja. Algunos se refieren a ellas como "el sistema inmunológico de la realidad" o "las tropas de choque de la Tecnocracia", pero la verdad es que estos seres actúan siguiendo sus propias reglas y no sirven a amo perceptible alguno aparte de los incontrovertibles principios de la propia realidad cósmica. La mayoría de estas entidades parecen estar relacionadas con alguna Esfera en concreto; si es así, se indica junto al nombre del espíritu de la Paradoja.

Juicio (Magia vulgar destructiva de cualquier Esfera)

Cuando un mago descuidado pone en peligro a las Masas con Magia claramente vulgar es posible que aparezca Juicio. Este espíritu, inspirado en la fe y el miedo colectivos que los Durmientes profesan por sus leyes, se manifiesta en forma de miembro de alto rango de las fuerzas policiales locales, de detective de la policía, de miembro de un equipo de acciones especiales o de oficial de la Policía Militar. En las zonas particularmente anárquicas (como zonas de guerra, zonas urbanas abandonadas, subculturas criminales u oscuras culturas clandestinas), Juicio toma la forma de algún justiciero paranormal sacado de una película de acción o de superhéroes... con toda la violencia que eso implica.

Sea cual sea su forma, Juicio primero trata de arrestar al mago culpable ladrando una sucinta advertencia como "vas a venir conmigo, vivo o muerto". Si el mago se rinde, Juicio le pone las esposas y lo mete a empujones en un coche (también manifestación del espíritu). Si se resiste (lo que probablemente hará), Juicio procederá a darle una soberana paliza y *después* lo meterá en el coche.

El vehículo cercano tiene la apariencia de un ominoso transporte punitivo: un coche o furgón policial, una limusina negra, el vehículo de un superhéroe, un transporte militar blindado, un carro fúnebre tirado por caballos o lo que parezca apropiado. Unos pocos segundos después de que el mago entre en el vehículo de Juicio, él y el mago aparecen en el Reino de la Paradoja del espíritu. Para cualquiera que observe el proceso, el vehículo se pone en marcha... y desaparece dejando una neblina o se dirige hacia la envolvente oscuridad de la noche. Un mago con al menos tres puntos en Espíritu puede determinar a dónde ha ido el vehículo y quizá (con Espíritu 4) viajar a ese reino... si se atreve.

Una vez el mago llega al reino de Juicio, el espíritu lo mete en una celda de una estación de policía por lo demás vacía y lo deja para que reflexione sobre sus actos. En la celda, la Magia no funciona y los intentos mundanos de escapar siempre fallan. Después de una espera agónica (unas 24 horas en el mundo exterior, aparentemente una eternidad para el mago), el prisionero se enfrenta a la lectura de la acusación por sus crímenes y debe defender sus actos ante un juez despiadado y cruel que es, por supuesto, Juicio. A menos que el mago tenga una defensa excelente (defensa propia, proteger las vidas de Durmientes o una razón

de peso similar), Juicio lo meterá en otra celda durante años… o al menos hasta que alguien consiga liberarlo. Una serie de tiradas Sociales con éxito apoyadas por pruebas pueden persuadir al juez; una mala actitud no hace más que asegurar una pena larga y solitaria…

Dado el implacable poder de Juicio y su reino, este espíritu podría ser un aspecto del Incarna llamado El Hombre. Aunque se sabe que Juicio ha aparecido en forma de mujer (normalmente para castigar a culpables sexistas), la entidad casi siempre se manifiesta en forma de hombre grande, imponente y carente de humor.

Fuerza de Voluntad 7, **Rabia** 9, **Gnosis** 6, **Esencia** 60.

Encantamientos: Armadura, Calcificar, Cambio de Aspecto (sólo cuando cambia de papel), Desorientar, Explosión de Llamas (manifestada en forma de pistola u otra arma apropiada), Influencia ("*Ríndete*"), Materializarse, Neblina (como oscuridad, niebla o "bombas de humo"), Rapto Espiritual, Rastrear, Recuperar la Forma, Solidificar Realidad. Juicio también posee un campo constante de seis dados de Contramagia y el aura de "campo del Juicio" que hace que todos los ataques del exterior no causen efecto.

Atributos materializado: Fuerza 6, Destreza 6, Resistencia 6; usar Gnosis para los Rasgos Sociales y Mentales.

Habilidades: Alerta 4, Armas de Fuego 6, Callejeo 5, Conducir 3, Consciencia 4, Intimidación 8, Investigación 4, Leyes 5, Pelea 6, Pelea con Armas 6, Subterfugio 3.

Niveles de Salud materializado: 20.

Arruga (normalmente Tiempo, a veces otras Esferas)

Arruga, uno de los espíritus más notorios y poderosos de la Paradoja, es también, en cierto modo, uno de los menos hostiles. Su apariencia es la de un hombre o una mujer increíblemente viejo ataviado con un esmoquin blanco hecho perfectamente a medida, pero extremadamente arrugado. Se acerca al mago culpable y educadamente le dice que ha causado una perturbación… y que le va a ayudar a repararla. "El Viejo Arrugas" entonces le pregunta al mago si está *dispuesto* a arreglar el problema. Si éste está de acuerdo, se encuentra instantáneamente enviado con sus compañeros de vuelta al pasado en el turno anterior a aquél en que lanzó el hechizo que causó el contragolpe de Paradoja que captó la atención de Arruga; si decide no usar Magia en esa ocasión, todo queda olvidado.

Si el mago elige usar Magia otra vez de todas formas (y hacerlo causa dos puntos de Paradoja o más), volverá a hablar con Arruga. Con niveles de cortesía decrecientes, le pedirá que intente hacer otra cosa. Si se le trata con respeto, Arruga puede ser sumamente paciente y estaría dispuesto a concederle al mago hasta tres intentos; sin embargo, el mago no puede gastar Fuerza de Voluntad para evitar los efectos de la Paradoja. Los magos no pueden hacerle trampas a Arruga de esta manera.

Si el mago se pone insolente con Arruga o si no encuentra la manera de escapar de la situación que no implique crear más de un punto de Paradoja, desaparece de la realidad consensuada y se encuentra congelado en el tiempo, consciente y perceptivo, pero apartado de la existencia. Recibe periódicamente visitas de Arruga mientras está atrapado en un infernal espacio sin tiempo. Si está de acuerdo en portarse bien, es devuelto al momento de la elección. Si no, podría desaparecer por mucho, *mucho* tiempo.

Como el espíritu de la vieja escuela que es, Arruga otorga un gran valor a las buenas maneras y las disculpas sinceras. Por la misma razón, no tiene paciencia con la grosería o la altivez. Los magos ofensivos desaparecen de la realidad y sus pasados son cambiados de forma que todos crean que murieron en alguna tragedia pasada. De vez en cuando (por decirlo así…) reaparece un mago perdido durante mucho tiempo, perturbado, envejecido y casi loco debido al aislamiento. Sin embargo, es más frecuente que un infractor grosero desaparezca para siempre…

Fuerza de Voluntad 8, **Rabia** 5, **Gnosis** 8, **Esencia** 30.

Encantamientos: Congelar Tiempo, Corregir el Tiempo (3 de Esencia), Materializarse, No-Nacimiento (borra al mago de la realidad; 10 de Esencia).

Poderes: Congelar Tiempo, Editar Realidad (ver los detalles más arriba).

Atributos materializado: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, usar Gnosis para los demás Atributos.

Habilidades: Alerta 5, Enigmas 4, Intimidación 5.

Niveles de Salud materializado: 6.

Enviados

Ciertos espíritus son simplemente mensajes, comunicaciones incorpóreas con imágenes y voces y una apariencia de consciencia, pero sin una forma digna de mención, ni siquiera en un sentido efimérico. Antiguamente, estos "Enviados" eran considerados augurios, visiones o mensajes divinos; tras la Tormenta de Avatares, eran vistos (con razón o sin ella) como comunicaciones de los Maestros atrapados más allá de la Celosía. Las teorías cósmicas sugieren que estos Enviados han fundido consciencias incorpóreas descontroladas, partes de mitos, esquirlas de Avatares rotos, fantasmas fragmentados, héroes legendarios y quizá incluso aspectos de dioses olvidados y destrozados. Y, aunque estas entidades *parecen* tener consciencias e identidades propias, su naturaleza última sigue siendo desconocida.

En términos de juego, un Enviado es un elemento de trama andante, un enigma cuyas motivaciones y origen son los que el Narrador quiera. Aunque estos espíritus pueden tomar el nombre y la forma de arquetipos o leyendas familiares (Loki, Hermano Conejo, la Virgen María, etc.), no permanecen mucho tiempo en una forma con la que poder relacionarse. Son destellos en el cielo que parecen caras; extraños errantes que dicen unas palabras y desaparecen; el niño que llora o el anciano patético que se acercan en busca de un poco de amabilidad y luego desaparecen. Un Enviado puede ser el gemelo marchito de un personaje jugador visto fugazmente en una muchedumbre que desaparece cuando se lo busca o las palabras extrañas que se escuchan por casualidad y parecen no proceder de ninguna parte cuando el mago se vuelve. Uno podría parecerse a un mendigo junto a la carretera cuya cara parpadea y se convierte en una calavera o la imagen de un padre o una madre lejanos cuando el mago pasa su lado. Otro podría ser un animal atropellado que se levanta, se sacude con fuerza y se interna en el bosque. En suma, un Enviado es una pizca de anormalidad que añadir a tu crónica. Aunque una tirada de Percepción + Enigmas podría sugerir la identidad de la visión, la verdad que hay tras ella debería seguir siendo uno de esos extraños momentos que definen una vida Mágica.



«Que no te confundan nuestros errores, nuestra falta de visión ni el miedo que hace crueles a los hombres; servimos a una realidad, mi niño, aunque puede que no siempre lo percibamos con claridad.»

— El Dr. Mulish Latimer en *El amante demoníaco* de Dion Fortune.

Méritos y Defectos



Los magos, como hemos visto, son gente excepcional. De la misma forma, ciertos Rasgos (los "Méritos y Defectos" de los que se habla en el **Capítulo Seis**) señalan elementos distintivos de la vida de un mago. Los Méritos le favorecen al concederle ciertas bendiciones, mientras que los Defectos lo maldicen con ciertas debilidades. Cada Rasgo o bien cuesta puntos (Méritos) o por el contrario suma puntos adicionales (Defectos) que se pueden usar para comprar otras cosas.

Como se ha señalado en el **Capítulo Seis** **(ver pág. 256)**, un jugador puede adquirir cualquier cantidad de Méritos, pero puede comprar un máximo de siete puntos en Defectos. Como *regla opcional*, un personaje podría tener un Defecto o dos con independencia de su coste en puntos, pero quedando limitado a *sólo* ese Defecto o dos.

Por lo general, no es posible comprar Méritos y Defectos tras la creación del personaje, aunque el Narrador podría decidir conceder alguno a los personajes en lugar de puntos de Experiencia si parecen apropiados según los eventos de la crónica. Dependiendo de éstos, un jugador podría usar puntos de Experiencia y pagar para librarse de un Defecto problemático. En *todos* los casos los Méritos y Defectos son Rasgos *opcionales*. El Narrador puede rechazar algunos, todos o ninguno, es decisión suya.

Los Méritos y los Defectos se dividen en cinco categorías: *físicos*, *mentales*, *sociales*, *sobrenaturales* y *genéticos*. Esta última categoría refleja Defectos relacionados con el Trasfondo Mejora u otras alteraciones duraderas de la forma física de un personaje.

Dado que a lo largo de toda la línea de **Mago** se han presentado docenas de Méritos y Defectos, no es posible incluir toda la gama de los mismos en este breve apéndice. Puedes encontrar una recopilación de Rasgos adicionales en **El Libro de los Secretos**. Muchos de los Méritos y Defectos presentados a continuación han sido modificados respecto a los originales para adaptarse a los cambios de reglas de **M20** y el Mundo de Tinieblas en su conjunto.

Méritos

Cualquier personaje puede comprar Méritos, ventajas adicionales para el mundo de los Despertados. Los humanos normales no suelen tener Méritos sobrenaturales, pero pueden perfectamente tenerlos físicos, mentales o sociales. A pesar de eso, muchos de estos Rasgos tienden a ser inusuales a menos que esa persona se mueva en círculos bastante heroicos.

Idioma (Mérito mental de 1 punto)

Comprendes otra forma de comunicación aparte de tu lengua materna. Cada Mérito de Idioma de 1 punto refleja una única lengua, normalmente en su forma escrita igual que en la hablada.

Méritos y Defectos

Nombre	Coste / Bonificación	Tipo
Méritos		
Afinidad Umbral	4	Sobrenatural
Berserker	4	Mental
Demasiado Duro para Morir	5	Físico
Fe Verdadera	7	Sobrenatural
Guardián de la Tormenta / Viajero Cuántico	3 o 5	Sobrenatural
Idioma	1	Mental
Lazos	3	Social
Sentidos Agudos	1 o 3	Físico
Tríada Oscura	3	Social
Defectos		
Adicción	1 o 3	Mental
Atavismo por Estrés	4	Mental
Constructo	2	Social
Ecos	1 a 5	Sobrenatural
Enemigo	1 a 5	Social
Maldito	1 a 5	Sobrenatural
TEPT	2 a 5	Mental
Trastornado	3 o 5	Mental

Los magos (especialmente los Herméticos, los diplomáticos del Sindicato y los operativos de campo de la Tecnocracia) tienden a conocer cierto número de lenguas, tanto habituales (francés, latín, mandarín, español...) como poco conocidas (jeroglíficos del Imperio Antiguo, alto acadio, jovitos...). Si posees cinco Méritos de idiomas o más, has comenzado a comprender los principios del lenguaje en sí y puedes tratar de descifrar lenguas que todavía no conoces (Inteligencia + Enigmas, dificultad 7 o superior).

En la historia de los personajes deberían reflejarse las razones para que conozcan varios idiomas. Es perfectamente razonable suponer que un adolescente en un barrio latino de EE.UU. sepa inglés, portugués, varios dialectos de español y quizá incluso árabe, pero si también tiene alemán, sánscrito y griego clásico, hay que explicarlo de alguna forma.

Sentidos Agudos (Mérito físico de 1 o 3 puntos)

Tus sentidos físicos son excepcionalmente agudos y captan matices que poca gente llega a percibir. En términos de juego, se aplica un −2 a la dificultad de las tiradas de Percepción de tu personaje. Con 1 punto, un único sentido (vista, oído, tacto, gusto u olfato) es más agudo de lo habitual; con 3 puntos, los cinco sentidos son igual de precisos.

Lazos (Mérito social de 3 puntos)

Tienes amigos en las altas esferas, en los bajos fondos o en posiciones intermedias. Puede que conozcas a gente en la policía local, las bandas callejeras o en un cártel del crimen organizado. Cada tipo de Lazo, que debe adquirirse por separado por 3 puntos por grupo, refleja una cultura en la que tu personaje disfruta de contactos, buena voluntad y una pequeña cantidad de influencia. Esas personas no son tus amigas ni sirvientes (hay varios Trasfondos para ese tipo de relación), pero podrían hacerte favores en ocasiones.

Narrativamente, Lazos concede a tu personaje ciertas conexiones. En términos de juego, esas conexiones hacen que disminuya la dificultad de las tiradas en ciertas situaciones, dependiendo de lo que intentes hacer:

- Que cumplan una petición sutil (conseguir una matrícula, comprar algunas drogas, recibir una invitación para una función muy exclusiva, etc.): −2 a la dificultad.
- Pedir un favor importante (sacar una historia inventada en las noticias, extender un rumor, alterar pruebas, etc.): −1.

Debe haber algún tipo de razón en la historia del personaje para que tenga esos lazos (ser miembro del grupo, herencia familiar, favores que le son debidos, etc.) y debe mantenerlos. Las acciones que podrían perjudicar ese tipo de relaciones con el grupo podrían eliminar este Mérito. El Narrador puede negarles a los personajes jugadores cierto tipo de Lazos y tiene la última palabra a la hora de decidir si los contactos del personaje harán lo que les pida.

Como se ha mencionado antes, los diferentes Lazos deben comprarse por separado; cada uno cuesta 3 puntos. Entre los Lazos posibles están: Policía Local, Bajos Fondos Locales, Policía Nacional, Cártel del Crimen Organizado, Medio de Comunicación Local, Medio de Comunicación Nacional, Mercado Negro, Tráfico de Drogas, Hollywood, Interpol, Clubes Nocturnos, *Paparazzi*, Periodismo Local, Comunidad Evangélica, Terrorismo Clandestino, Redes Antiterroristas, Periodismo Internacional, Multinacionales, etc.

Tríada Oscura (Mérito social de 3 puntos)

Una encantadora (y escalofriante) mezcla de narcisismo, maquiavelismo y sociopatía te convierten en una persona que rompe las reglas y tiene mucha labia. Muchos encuentran seductora tu actitud de "¡a la mierda la autoridad!" y te siguen aunque no obre en su interés. Sin embargo, para ti esos seguidores son simples juguetes, útiles y divertidos, pero en último extremo prescindibles. Tu propio placer y conveniencia son las únicas cosas importantes en la vida.

Tríada Oscura, un Mérito natural para líderes de sectas, tentadores, magos Caídos y magnates de multinacionales, suma tres dados a todas tus tiradas de Seducción, Manipulación, Liderazgo, Subterfugio y Carisma. El hecho de que al personaje en realidad *no le importa* la gente a la que inspira no parece ser evidente excepto para quienes saben qué buscar. Dado que las consecuencias sociales no son un impedimento para el personaje, la gente encuentra muy excitante estar junto a él. El resultado es que la gente continúa siguiéndolo y defendiéndolo aunque sus actos deberían ser indefendibles.

A pesar de su evidente poder, este Mérito tiene un lado negativo narrativo importante: la gente con Tríada Oscura son bastardos amorales que sólo persiguen sus propios intereses. Esta sociopatía es peligrosa incluso en una Senda malvada, especialmente cuando

otras personas se percatan de ese comportamiento. Ni siquiera los Nefandos confían en una persona así después de que se identifiquen sus tendencias; después de todo, podría vender a los Caídos con la misma facilidad que a cualquier otra persona. El Narrador podría decidir que este Mérito no es adecuado para personajes jugadores y restringirlo a los secundarios. Para más detalles sobre el egocentrismo extremo, ver ***Trastorno de personalidad antisocial*** en el recuadro de los ***Trastornos***, **pág. 650**.

Guardián de la Tormenta / Viajero Cuántico (Mérito sobrenatural de 3 o 5 puntos)

A pesar de la furia de la Tormenta de Avatares, algunas personas son inmunes a la misma. Este Mérito (conocido como Viajero Cuántico para los personajes de la Tecnocracia) concede esa infrecuente y preciosa inmunidad: la capacidad de cruzar la Celosía y viajar más allá sin sufrir los efectos de la Tormenta.

Por 3 puntos, el personaje puede cruzar la Celosía sin sufrir daño; por 5 puede llevar consigo todo lo que toque y desee proteger. El contacto mediante Correspondencia protege a un personaje igual que el físico, pero una persona a la que el mago *no* quiera salvaguardar seguirá sufriendo los efectos habituales de la Tormenta incluso aunque esté tocando al personaje en ese momento.

Obviamente, este Mérito no tiene aplicación si la Tormenta de Avatares nunca sucedió en tu crónica. Esta protección no protege en absoluto contra el Descarnamiento u otros peligros potenciales de los Otros Mundos. Según la metatrama de **Mago Edición Revisada**, los Guardianes de la Tormenta son increíblemente raros, casi legendarios, y son atesorados ferozmente por los diferentes grupos de Despertados.

Afinidad Umbral (Mérito sobrenatural de 4 puntos)

Algo en tus antecedentes hace que tengas una afinidad innata con los Otros Mundos. Quizá tengas algo de sangre cambiaformas o seas heredero de una tradición pagana que te conecta con las más antiguas de las Viejas Costumbres. Con independencia de cuál sea la causa, puedes viajar más lejos y durante más tiempo por los Otros Mundos que la mayoría de los mortales.

A efectos de juego, tu personaje no sufre efectos adversos de la aclimatación de primer y segundo grado **(ver el Capítulo Nueve, pág. 482)**, y otros estadios lo afectan un grado menos de lo normal. Aparte de eso, el personaje no necesita preocuparse por el Descarnamiento hasta que pasan seis ciclos lunares (aproximadamente seis meses). En general, el personaje se siente en casa en la mayor parte de los reinos de la Umbra extraños y podría ser reconocido como un viajero natural que tiene un derecho innato a estar ahí.

Berserker / Atavismo por Estrés (Mérito o Defecto mental de 4 puntos)

A la gente no le gusta cuando te enfadas. En combate te conviertes en un verdadero monstruo que destruye todo y a cualquiera que se encuentre en las cercanías. Por un lado, es una bendición, por otro una maldición, ya que, aunque tu dedicación a las matanzas tiene indudables ventajas, también es claramente una carga... especialmente si perteneces a un grupo que prefiere la disciplina a la brutalidad.

Sea Mérito o Defecto, los efectos son los mismos: bajo estrés intenso (combate, heridas, humillación, muerte o incapacitación de un camarada, etc.) la neblina roja empieza a hacer efecto. Fallar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) conduce a un frenesí *berserker*. El personaje obtiene tres niveles de Salud temporales de Magullado, ignora las penalizaciones por heridas, suma dos dados a Fuerza y un dado a Resistencia hasta que todos los enemigos cercanos o a la vista estén muertos o incapacitados.

Ésa era la parte buena; la mala es que *todo el mundo* se convierte en tu enemigo. Aliados, enemigos y espectadores por igual parecen objetivos hasta que el sangriento trance acaba. La Magia y el pensamiento estratégico se vuelven imposibles y tu personaje usa cualquier arma que tenga a mano para maximizar la matanza. A menos que alguien lo deje inconsciente, lo incapacite o lo mate, o simplemente lo deje solo durante unos minutos (tiempo durante el que destruye todo lo que hay cerca), se queda atascado en su estado asesino.

¿Esto es un Mérito o un Defecto? Depende. Si el personaje pertenece a un grupo que aprecia la sed de sangre y puede permitirse el lujo del asesinato en masa en el mundo moderno (esto es, miembro de unas tropas de choque o el guerrero de élite de una organización de asesinos), es un Mérito; si pertenece a un grupo que exige sutileza, control y autocontrol, entonces es sin duda un Defecto. En cualquier caso, tu personaje es un arma de gatillo extremadamente fácil... apuntada en una dirección y abandonada para que arda o explote.

Demasiado Duro para Morir (Mérito Físico de 5 puntos)

Eres tan duro que ignoras las heridas. Siguen *doliendo*, pero no te *detienen*. En términos de juego, este Mérito permite que el personaje absorba daño letal (*NO* agravado). Narrativamente, los disparos, heridas de arma blanca, huesos rotos y demás siguen dañando a tu personaje; las balas de escopeta no rebotan en su pecho. Sin embargo, al absorber los niveles de Salud asociados, el personaje puede sobrevivir a heridas que mutilarían o matarían a la mayor parte de la gente.

Se sigue necesitando el tiempo habitual para curar las heridas letales. *Absorber* no significa *sanar*. Si el Narrador decide usar la opción ***Daño cinematográfico*** **(Capítulo Nueve, pág. 412)**, este Mérito no tiene sentido y no se usa.

Fe Verdadera (Mérito de 7 puntos)

Las creencias fuertes son esenciales para un mago. Sin embargo, las tuyas son más fuertes de lo habitual. Tienes fe en un poder externo que puedes canalizar para realizar hazañas milagrosas que sobrepasan la simple Magia.

En términos de juego, tu personaje posee un punto de Fe Verdadera, una fuerza potente en el Mundo de Tinieblas que refleja devoción en un dios o un panteón. A pesar de la asociación habitual entre fe y cristianismo, tu personaje puede pertenecer a cualquier credo sincero con un código moral establecido y un legado histórico (lo sentimos, pero la Fe Verdadera en sátiras posmodernas como el Monstruo de Espagueti Volador no cuentan). Un Tecnócrata también puede tener Fe, aunque sea algo bastante inusual **(ver *Fe Tecnocrática*, Capítulo Cinco, pág. 184)**. Incluso los Merodeadores y los Nefandos pueden poseer Fe Verdadera, aunque la versión de los Caídos de este Mérito le da la vuelta a

Regla opcional: Poderes de Fe Verdadera

La gente que posee Fe Verdadera a menudo lleva a cabo otros milagros. Como regla opcional, el Narrador puede permitir a un personaje que la posea que canalice sus convicciones para dar forma a cierta gama de poderes sagrados (o impíos):

- **Convicción:** Invocando la fuerza de las creencias de su personaje, el jugador puede gastar un punto de Fe Verdadera como si fuera de Fuerza de Voluntad.
- **Curación:** El personaje puede intentar curar a otro imponiéndole las manos aunque carezca de la Esfera Vida. Superar una tirada de Fe a dificultad 6 cura un nivel de daño letal o contundente y dos éxitos un nivel de daño agravado. Un personaje con Fe Verdadera malvada puede causar daño al mismo ritmo.
- **Escudo:** Cuando es amenazado con fuego, tortura u otros ataques, el creyente puede tratar de absorber el daño con una tirada de Fe Verdadera. Los éxitos se suman a la tirada de absorción del personaje, incluso contra daño agravado, durante un turno. A discreción del Narrador, superar la tirada podría proteger al personaje por completo: una fuerte muestra de Fe podría desviar llamas, bestias, tentaciones y otros tormentos.
- **Intercesión:** Al rezar por otra persona, el personaje puede estabilizar a una persona enferma o moribunda, perdonar pecados, actuar como "llamada telefónica a Dios" o interceder de otra forma entre un personaje y los Poderes del Mundo.
- **Penitencia:** Un sermón firme o compasivo puede llevar a otro personaje a arrepentirse de sus pecados y ofrecer remordimiento y penitencia a los Poderes apropiados. En términos de juego, podría ser necesaria una tirada enfrentada de Fe Verdadera contra la Fuerza de Voluntad del transgresor. La dificultad es la Fuerza de Voluntad del transgresor, aunque más tiradas de acciones sociales durante el sermón podrían hacer que la dificultad disminuyese para el personaje que tiene Fe. Si el evangelista tiene éxito, el pecador duda, se derrumba o expresa de otra forma su remordimiento y su potencial conversión.
- **Trasmutación:** Si supera una tirada de Fe, el personaje podría transmutar el agua en vino, convertir fuego en aire, eliminar los efectos de un veneno o realizar otros milagros aunque no posea las Esferas Fuerzas o Materia. Básicamente, los dioses del personaje dirigen su poder a través de su elegido y muestran su control sobre los fenómenos terrestres.

Por supuesto, el Narrador puede crear otros milagros aptos para la naturaleza del personaje y los poderes que ha escogido. Como se ha mencionado en otra ocasión, estos milagros proceden de ese poder superior (es decir, el Narrador), no del jugador. Éste puede declarar qué es lo que quiere que suceda, pero la manifestación final de la Fe (o la ausencia de milagro) está en manos del Narrador. Estos actos, milagrosos, que no Mágicos, no invocan Paradoja a pesar de estar fuera de la Realidad consensuada.

Niveles de Fe

•	Podrías expulsar a vampiros con una oración (tirada de Fe, dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del vampiro). Los enemigos de tu fe se sienten incómodos en tu presencia. Se suma un dado a las tiradas de Contramagia y Fuerza de Voluntad.
••	Puedes sentir la Magia como si tuvieras un Rasgo de Consciencia igual a tu puntuación de Fe Verdadera. Si ya tenías Consciencia, suma tu Fe a esa reserva de dados. Tus plegarias pueden causar daño físico a un vampiro u otros poderosos enemigos de tu fe. Dos dados adicionales para tiradas de Fuerza de Voluntad y Contramagia.
•••	La devoción intensa te permite detectar vampiros y otros seres sobrenaturales cuya esencia se oponga a tu credo. Estas percepciones son intuitivas, no perfectas; tienes sensaciones que sugieren la presencia de cosas impuras, no un detector de maldad y bondad. La Gente de la Noche y los magos cuya naturaleza se opone a tu fe se sienten claramente incómodos cerca de ti y suelen tratar de corromperte si es posible o de escapar si no lo es. Tres dados adicionales para tiradas de Fuerza de Voluntad y Contramagia.
••••	Los vampiros no pueden convertirte en Ghoul ni influirte con Disciplinas que alteran la mente. Se aplica un +2 a la dificultad de los magos que intentan controlarte con Magia de Mente. Un toque tuyo puede quemar a enemigos poderosos de tu credo (tirada de Fe, dificultad 7, un nivel de Salud de daño agravado por éxito) y tus oraciones pueden hacer daño a los enemigos o ayudar a los aliados a discreción del Narrador. Cuatro dados adicionales para tiradas de Fuerza de Voluntad y Contramagia.
•••••	Como encarnación de todo lo bueno o malo en tu credo, pones de rodillas a los oponentes del mismo cuando te enfrentas a su presencia. Los pecadores lloran de angustia cuando rezas; los enemigos deben gastar un punto de Fuerza de Voluntad, huir cuando te aproximas o hacer una tirada de Resistencia cada turno para permanecer en tu presencia (la dificultad es 5 + la Inteligencia del enemigo, porque los más inteligentes se dan cuenta de lo mucho que deben temerte). Puedes quemar enemigos como se indicaba antes o quizás invocar otros milagros según decida el Narrador. Cinco dados adicionales para tiradas de Fuerza de Voluntad y Contramagia. Llegado a este punto, sólo estás a un paso de tu visión de la Ascensión.

la pureza que habitualmente se asocia a la misma. Esta Fe hace que se sume un dado por cada punto a las tiradas de Fuerza de Voluntad, concede dados de Contramagia (incluso para personajes que normalmente no pueden usarla) y permite al personaje emplear otros poderes milagrosos si el Narrador así lo establece.

La Fe no es simple. Es algo que debe ser *vivido* además de reconocido. Una persona con Fe Verdadera lucha por ser un ejemplo de su credo, sufre crisis de fe y podría acabar perdiéndola por completo. O, a la inversa, podría acabar siendo un dechado de las virtudes de su credo y encarnar todo lo bueno (o lo malo) de su Senda. Las acciones que casan con su fe la refuerzan o restauran, las opuestas a ella debilitan este Mérito. Para un mago, ésta es una parte inherente de su foco Mágico; ambos *deben* estar en concordancia, puesto que dependen de las mismas creencias. Hay quien cree que los místicos del Coro Celestial dependen por completo de la Fe Verdadera y no usan Magia Verdadera en absoluto (para más detalles sobre esa opción, ver el **Libro de Tradición Revisado: Coro Celestial**). La gente que puede ver auras ve la Fe Verdadera como una corona de luz brillante… o, para los credos malignos, una crepitante tormenta de colores. Para más detalles, ver ***Colores y texturas del aura*** en el **Capítulo Diez** (pág. 507).

Fe Verdadera cuesta 7 puntos por punto y sólo puede adquirirse durante la creación del personaje. Los sucesos durante la crónica pueden hacer que suba o baje a discreción del Narrador. La gente con Fe Verdadera es escasa, y quienes tienen más de 2 en el Rasgo podrían ser santos vivientes. Un personaje debe vivir, y quizás morir, por sus convicciones… lo que a veces es difícil para un mago debido a los compromisos que una Senda exige tan a menudo.

Defectos

Los Defectos, debilidades que acosan al personaje en los momentos más inoportunos, ofrecen puntos gratuitos durante la creación del personaje. Sin embargo, no sólo aportan puntos; cada Defecto es un desafío narrativo al que hay que enfrentarse y que hay que superar durante la vida del personaje. A menos que el Defecto sea eliminado pagándolo con puntos de Experiencia y mediante algunos importantes sucesos durante la crónica, seguirá siendo un monumental grano en el culo del mago, sus compañeros y el jugador que decida adquirirlo.

Adicción (Defecto físico de 1 o 3 puntos)

Eres adicto a alguna actividad o sustancia que interfiere hasta cierto punto con tu vida diaria. Quizá desees sexo, bebas sin parar o no puedas dejar de jugar videojuegos. Cualquiera que sea la adicción, te lleva a extremos irracionales y posiblemente peligrosos. Después de todo, un hábito inocuo no es verdaderamente un Defecto.

El valor de este Defecto depende de los riesgos de la adicción. La necesidad de algo trivial (juegos, tabaco, redes sociales) vale un punto, pero un viaje para hacerse con algo ilegal, peligroso o ambas cosas (cocaína, clubes de lucha, pornografía infantil, etc.) vale tres puntos. Las adicciones severas además dan una sensación de bajeza moral y pueden causar dificultades sociales aparte de los costes financieros, legales, físicos y/o psicológicos del hábito. El Defecto puede tener cualquier origen (prácticas Extáticas, neurosis, compulsiones físicas, etc.) que inspiren una profunda dependencia de algo problemático.

Maldito
(Defecto sobrenatural de 1 a 5 puntos)

El infortunio de origen aparentemente sobrenatural que persigue a tu personaje le hace la vida difícil; cuantos más puntos conceda el Defecto, mayor será el mismo.

- (1 punto) Pequeñas extravagancias del destino. ***Ejemplos:*** *Te resulta difícil guardar secretos; la tecnología tiene pequeños fallos en tu presencia; la gente tiende a pensar mal de ti.*
- (2 puntos) Problemas pequeños, pero fastidiosos. ***Ejemplos:*** *Tartamudeas en momentos inoportunos; sufres pinchazos y las luces de alarma se encienden cuando dependes de tu coche; la ropa cara acaba estropeada por accidentes estúpidos.*
- (3 puntos) Infortunio crónico. ***Ejemplos:*** *Las herramientas se rompen cuando las usas; los niños tienen miedo de ti; los semáforos en rojo te detienen cuando de verdad necesitas realmente llegar a tiempo a alguna parte.*
- (4 puntos) Problemas graves. ***Ejemplos:*** *Desagradas a la gente por principio; tus planes más importantes fracasan por alguna razón impredecible; alguien que no eres tú no deja de retirar dinero de tu cuenta del banco inesperadamente.*
- (5 puntos) Mala suerte generalizada. ***Ejemplos:*** *Fracasas irremediablemente en todo lo que intentas; la tecnología nunca funciona como se supone que debe hacerlo; dolores crónicos o una salud débil agotan toda la vitalidad que puedas tener.*

El Narrador determina los efectos últimos de la maldición y los métodos que podrían usarse para levantarla. En cualquier caso, la maldición se convierte en una parte importante de la historia de tu personaje y no puede ser dispersada sin un gran esfuerzo por su parte.

Ecos
(Defecto sobrenatural de 1 a 5 puntos)

Produces algunos de los extraños fenómenos asociados a la hechicería. Quizás extrañas vibraciones hagan que el aire vibre, suene música sin que proceda de ningún lugar definido o las sombras se aglutinen en tu presencia. La Resonancia podría haberte marcado de forma perceptible o quizá tus propias creencias envíen vibraciones demasiado fuertes como para ser ignoradas. Alguna maldición o bendición podría haberte designado para favorecerte o condenarte.

Este Defecto casa bien con ciertos Trasfondos (***Bendición***, ***Destino***, ***Influencia***, ***Tótem***) y quienes no quieran usar las reglas opcionales relacionadas con la Resonancia (ver el Capítulo Diez, pág. 560-561) pueden usarlo como regla simple para ese fenómeno. En ese caso, un punto en el Defecto equivale a un único punto de Resonancia y más reflejarían más puntos en ese Rasgo. Bajo esas circunstancias, el Defecto podría subir o bajar; sin embargo, el jugador *sólo* recibe los puntos gratuitos correspondientes al nivel que posee al comienzo de la crónica, de modo que ese número de puntos gratuitos no sube ni baja a menos que el personaje pierda el Defecto por completo.

Como sucede con otros Méritos y Defectos de valor variable, los diferentes niveles representan efectos cada vez mayores. Los fenómenos específicos que se producen dependen del mago y su temperamento en general. El siguiente espectro de cinco niveles puede complementar a los cinco puntos del Rasgo ***Resonancia*** /

Sinergia descrito en los **Capítulos Seis** y **Diez** y muestra la severidad de los efectos asociados a niveles altos de Resonancia o Sinergia.

- (1 punto) Manifestaciones leves sin consecuencias reales: quizá tu sombra parpadee, la leche se corte en tu presencia o te siga a todas partes un olor apropiado para tu naturaleza.
- (2 puntos) Ecos suaves que causan efectos perceptibles: los animales se esconden de ti o te siguen; emites vibraciones que las personas sensibles pueden percibir; te sientes muy incómodo si hay cerca energías, símbolos, lugares o gente que se oponen a los de tu clase.
- (3 puntos) Quienes saben qué buscar te reconocen a simple vista... no sólo como mago, sino también como el *tipo* de mago que eres: las plantas florecen o se marchitan en tu presencia; sonidos o música reverberan en el aire; los símbolos sagrados o impíos te repelen (y posiblemente tengas que pasar una tirada de Fuerza de Voluntad para permanecer cerca de ellos).
- (4 puntos) Destacas de forma que hasta los Durmientes pueden notar: tu sombra se mueve por sí sola; no te reflejas en espejos o líquidos; soplan vientos fríos incluso en habitaciones inmóviles. La gente que conoce el folclore tradicional puede ser capaz de dispersar tu magia si conocen las protecciones tradicionales pertinentes, lo que básicamente equivale a aplicar Contramagia con una tirada Inteligencia + Ocultismo (la dificultad es la Areté del mago +3).
- (5 puntos) La realidad se altera cuando estás cerca y vibra cargada de energías paranormales: los animales te adoran o huyen cuando te aproximas; la gente se siente enferma o llena de energía cuando estás junto a ellas; los cambios ambientales (lluvia, frío, sombras, calor...) irradian de ti. Una persona que conozca el folclore adecuado puede tratar de atacarte o repelerte usando encantamientos y contrahechizos tradicionales que infligen un nivel de Salud de daño letal por cada éxito neto en una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra ti.

Enemigo (Defecto social de 1 a 5 puntos)

Alguien te odia y hará todo lo que puede para hacerte la vida imposible. En términos de juego, el valor del Defecto determina la fuerza y el odio del enemigo; un simple punto refleja un resentimiento poco importante de un bando intrascendente; cinco, los letales planes de alguna entidad o agrupación poderosa.

Constructo (Defecto social de 2 puntos)

Procedes de un laboratorio, no de un útero. Quizá crecieses en unas instalaciones de los Progenitores, fueses tejido a partir de plantas o construido con partes de cadáveres en el taller de alguien que hace chapuzas con carne. Sean cuales sean tus orígenes, no encajas bien con los humanos nacidos de forma natural. Una combinación de baja autoestima y alienación social (o quizá la sensación de que eres mucho mejor que los que se consideran tus iguales) hace que te mantengas alejado del ambiente social humano.

En términos de juego, este Defecto impone penalizaciones a tiradas sociales en muchas situaciones; los detalles concretos dependen de tus orígenes, actitudes y compañía, pero serán un obstáculo para el personaje. Por cierto, no *tienes* que adquirir este Defecto porque tu personaje sea un constructo. Las penalizaciones representan a una persona artificial que destaca en una multitud, no a una que está cómoda en su mundo.

TEPT (Defecto mental de 2 a 5 puntos)

Haber padecido experiencias traumáticas te ha dejado muy susceptible a ciertas situaciones. Ansiedad, aversiones, fobias, ataques de rabia... no importa cuáles sean los síntomas, este *trastorno de estrés postraumático* actúa como un escudo protector para evitar más daño. Al contrario que los Trastornos, este Defecto no causa delirios; el personaje sigue estando lúcido. Sin embargo, su miedo ataca en momentos difíciles, a veces impredecibles, y socava cualquier intento de hacer lo que pueda pasar por vida normal en el mundo Despertado.

Como es habitual, los diferentes niveles de este Defecto representan distintos grados de severidad:

- (2 puntos) Tu TEPT produce pesadillas y ansiedad ocasionales bajo circunstancias infrecuentes (enfrentarse a fantasmas, tratar con demonios, entrar en tierras salvajes, etc.).
- (3 puntos) El trauma desencadena fobias u otras reacciones fuertes a situaciones más comunes (tratar con ancianos, enfrentarse a dificultades económicas, etc.).
- (4 puntos) Las reacciones se vuelven más extremas (casi pánico, aversiones fuertes, cambios rápidos de humor) y los desencadenantes se vuelven más habituales (disparos, enfrentamientos, gritos...).
- (5 puntos) Tu TEPT desencadena reacciones muy fuertes (pánico que empuja a luchar o huir, regresiones vívidas, momentos de profundo terror, catatonia incapacitante) en situaciones bastante frecuentes (sexo, discusiones, transacciones financieras, etc.). Incluso en ausencia de estímulos sufres pesadillas, ansiedad social, miedo a cosas comunes y otras circunstancias que podrían evocar sucesos traumáticos.

El TEPT, tristemente común en el Mundo de Tinieblas, refleja el dolor profundo causado por cosas que una persona puede que ni siquiera recuerde. Combates, torturas, accidentes, pobreza, violaciones, violencia doméstica, abusos paternos... todo lo que puede destruir la sensación de seguridad de una persona puede causar TEPT. A pesar de que en ocasiones sea muy extremo, se trata de una respuesta perfectamente racional al dolor. Por ello puede ser difícil de tratar incluso con psiquiatría avanzada y Magia de Mente. En la mayor parte de los casos, una persona que sufra TEPT aprende a vivir con los síntomas y evita los estímulos que pueden desencadenar una reacción.

Trastornado (Defecto mental de 3 o 5 puntos)

Sufres una enfermedad mental duradera. Aunque (a discreción del Narrador) superar una tirada de Fuerza de Voluntad podría permitirte capear los efectos de la misma durante un breve período, esta locura permanece mientras no te cures... lo que también implica pagar por eliminar el Defecto. Este Rasgo, esencial para los personajes Merodeadores (aunque no sea exclusivo de ellos), impone uno de los ***Trastornos*** descritos



en el recuadro homónimo. La locura también puede afectar a quienes tienen un ***Defecto Genético*** (ver más adelante) o a quien ha sido sometido a la ***Habitación 101*** o a ***Cosas que el hombre no debería conocer*** (ver **Capítulos Cinco** y **Nueve**).

Un Trastorno menor (3 puntos) representa un nivel de locura preocupante, pero manejable; uno de 5 puntos representa el grado de locura que hace que el personaje sea un peligro para él mismo y para quienes lo rodean, aunque sea sólo porque es un desequilibrado con el poder de un mago.

Defectos Genéticos

Los organismos son complejos. Cuando alteras un aspecto de un ser vivo, otros cambian en consecuencia. De esa manera, los *Defectos Genéticos* (problemas innatos en los organismos alterados o construidos) surgen cuando los magos hacen cambios permanentes en los Patrones de los seres vivos.

Cada uno de los siguientes Rasgos cuenta como un Defecto Genético; a éstos no se les aplica el sistema habitual de puntos de los Defectos normales. Por cada punto en el Trasfondo ***Mejora*** **(ver el Capítulo Seis, pág. 318-319)**, el personaje debe adquirir también un Defecto Genético o un punto de Paradoja permanente **(ver Capítulo Diez, pág. 547-548)**. El personaje también puede adquirir una combinación de ambas cosas, como dos Defectos Genéticos y un punto permanente de Paradoja para compensar tres puntos en Mejoras. Lo mismo se aplica a los cambios permanentes realizados con la Esfera Vida: si Jennifer Rollins aumenta permanentemente su Resistencia a 6, el jugador debe elegir un Defecto Genético o aceptar un punto de Paradoja permanente para el personaje.

A pesar de su nombre, los Defectos Genéticos pueden ser psicológicos, sobrenaturales o mecánicos. El personaje en cuestión podría ser un cíborg, alguien que ha vendido su alma mediante un pacto demoníaco, un sirviente mejorado mediante hechicería o incluso una entidad inhumana cuya extraña naturaleza produce ciertos Defectos. Con independencia de sus orígenes, estos Defectos representan complicaciones que surgen de modificaciones importantes de los Patrones de seres vivos. Cualquier personaje puede usarlos como Defectos de Paradoja o Defectos normales de un punto. También es posible usar algunos Defectos normales como Defectos Genéticos; si se usa esta opción, todos los Defectos cuentan como un único Defecto Genético aunque como Defecto normal valga más de un punto. El Defecto Constructo no puede usarse como Defecto Genético; ese Defecto presupone una sensación de extrañeza que se asume que los Defectos Genéticos también causan.

Defectos Físicos

Los siguientes Defectos se dividen en dos variedades: extrañas *características* físicas y *desventajas* que implican achaques físicos. Cada tipo diferente cuenta como un Defecto Genético.

Fuerza aumentada

Características: Complexión extremadamente musculosa; fibras musculares visiblemente tensas; masa corporal densa; peso inusual (demasiado o demasiado poco) para la complexión; proporciones toscas; físico hiperesteroideo.

Desventajas: Hambre constante; mal temperamento; irritabilidad constante; dolor crónico; problemas de corazón; enfermedad ósea.

Trastornos

La magia tiende a romperte el cerebro. Así, cuando los magos o la gente que los rodea experimentan varios traumas, estas vivencias a menudo causan *Trastornos*: desafíos mentales y de comportamiento que obstaculizan al personaje y sus relaciones con el resto del mundo.

A pesar del nombre asociado a la locura, los Trastornos no convierten necesariamente al personaje en un delirante dibujo animado. La mayor parte de las veces, un personaje que tenga un Trastorno simplemente parecerá un poco desequilibrado en comparación con otros humanos. Aun así, estas enfermedades mentales pueden causar dificultades tremendas, especialmente en sus manifestaciones más extremas.

A niveles bajos, estos desafíos se vuelven simples extravagancias, pero si alcanzan grados irracionales, los Trastornos pueden ser extraordinariamente peligrosos... especialmente cuando la persona afectada es capaz de rasgar la realidad.

Amnesia

Una persona que sufre amnesia pierde partes de su memoria, pero no necesariamente olvida dónde está o quién es; *sí* pierde recuerdos que son traumáticos, producen inseguridad o parecen irreales. Dependiendo de cuál sea el incidente (o los incidentes) que la provoque, quien sufre amnesia podría bloquear partes de su identidad, olvidar a ciertas personas o sucesos, borrar acontecimientos concretos o funcionar en una realidad en la que el elemento olvidado (un hermano, un brazo faltante) simplemente no existe.

Demencia

La demencia, un nombre que se aplica a varias enfermedades relacionadas entre sí, inflige alucinaciones, delirios, alteraciones de la percepción, desinhibición (falta de autocontrol, filtros y límites), impredecibles pérdidas de memoria, cambios de personalidad, pérdida de capacidad lingüística y de coordinación física, así como otras aflicciones debilitantes. Los aquejados de demencia, habitual (e insensiblemente) llamados lunáticos, sufren desde pequeñas pero inquietantes rarezas a cambios importantes en la personalidad y una irracionalidad exacerbada.

Esquizofrenia

Para la gente con el poder de cambiar la realidad (y que, de por sí, viven en un nivel de la realidad diferente al que ocupa la mayoría de la gente), la esquizofrenia se asemeja aterradoramente a la existencia cotidiana. Sin embargo, como Trastorno, esta desconexión de la realidad se vuelve muy peligrosa. Alucinaciones, sensaciones y voces imaginarias, fuertes cambios de humor y temperamento, saltos (i)lógicos que parecen extremos incluso en el contexto de los Despertados... esos síntomas hacen difícil distinguir dónde acaba la realidad y empieza la locura. Para los magos, la esquizofrenia es el camino que lleva a convertirse en Merodeador... o, en casos extremos, se convierte en el destino demente del que ningún mago puede volver jamás.

Fuga

Alguien en estado de fuga se disocia periódicamente de su identidad y sus relaciones y a veces olvida quién es (o era) hasta que retorna de ese estado... probablemente en una situación muy distinta a aquélla en la que se encontraba cuando se produjo el cambio de identidad. También conocida como "amnesia disociativa", impulsa a una persona a hacer separaciones drásticas e inesperadas. Abandonará a sus amigos, su hogar, adoptará una nueva personalidad y quizá olvidará quién era antes. Puede que regrese a su antiguo yo... o puede que no. Por razones obvias, este Trastorno es frecuente entre los magos, quienes provocan cambios abruptos en sus vidas e identidades sólo por ser lo que son y hacer lo que hacen.

Algunas personas también usan el término "estado de fuga" para describir a gente que retira su consciencia por completo del resto del mundo. Aunque ésa no es la definición técnica de una disociación tan extrema (en realidad se llama "catalepsia" o "esquizofrenia catatónica"), se trata de una confusión de términos muy corriente... y es muy conocida entre los Despertados, en especial entre magos que se encuentran en paisajes mentales de Silencio.

Megalomanía

La megalomanía, el nombre que se aplica comúnmente al *trastorno narcisista de la personalidad*, inspira grandes delirios, fantasías de poder, intensos sentimientos de superioridad y una autoestima hiperdesarrollada. Por razones obvias, es *muy* común entre los magos, quienes de verdad *son* superiores a la mayor parte de la gente; el Trastorno se limita a hacer a esa persona todavía más egocéntrica de lo normal. Ciertas autoridades distinguen entre megalomanía y narcisismo. Como dijo Bertrand Russell, «el megalómano desea más ser poderoso que ser encantador y busca ser temido más que ser amado».

Paranoia

En un mundo lleno de enemigos, la paranoia parece una reacción apropiada. Sin embargo, cuando llega a convertirse en Trastorno, esos miedos razonables alcanzan una intensidad obsesiva. Una persona paranoica ve conspiraciones y rivales *en todas partes*, incluso entre sus amigos. La confianza se convierte en estupidez porque no se *puede* confiar en nadie. Y cuando alguien de verdad *va* a por el personaje, la locura aumenta hasta proporciones absurdas.

En términos de juego, el personaje suma 1 a la dificultad de todas sus tiradas sociales... posiblemente más si las personas con las que interactúa le han dado alguna razón para sospechar. Usará cualquier método posible para mantenerse a salvo de traiciones y guardará una distancia que considere segura incluso respecto a sus compañeros más cercanos... habitualmente comportándose de forma desagradable y posiblemente ofensiva. A niveles extremos, un mago paranoico se aísla de todas las formas posibles... punto en el que se queda solo con sus terrores, que nunca lo abandonan del todo.

Trastornos (continuación)

Trastorno afectivo bipolar (TAB)

El trastorno bipolar, también conocido como *trastorno maníaco-depresivo,* hace que una persona se columpie entre estados de manía hiperactiva y choques depresivos. A veces ambos estados pueden darse a la vez e inspirar un humor de exuberante melancolía o de agitada furia. Los estados maníacos tienden a desencadenar comportamientos impulsivos, expectativas irreales y pasiones intensas; la depresión agota la energía, destruye la autoestima y machaca la motivación y la confianza en uno mismo hasta convertirlas en una pasta negruzca.

Trastorno obsesivo-compulsivo (TOC)

El TOC, a veces llamado "monomanía", lleva a las personas a seguir pautas de comportamiento llenas de ansiedad, repetitivas y ritualistas. Básicamente, una persona que padece TOC se obsesiona con dudas y miedos invasivos, fijaciones que trata de disipar asegurándose de que ciertas cosas están en orden, incluso aunque *ya lo estén.* El TOC, que a menudo se considera un intento de controlar las propias circunstancias, es especialmente común entre los magos ceremoniales, los tecnomagos y los científicos locos, debido a las muchas cosas que DEBEN tener perfectamente controladas y organizadas.

Trastorno de personalidad antisocial (TPA)

El TPA, más comúnmente llamado "sociopatía" o "psicopatía", refleja un desprecio generalizado por las sociedades y el prójimo. Hay quien lo compara con una especie de "autismo emocional" debido al cual la persona afectada es literalmente incapaz de comprender los sentimientos de otras personas o el impacto de sus acciones en la vida emocional de cualquiera que no sea él mismo. Básicamente, un sociópata puede mentir, hacer trampas, robar, manipular a la gente, tomar decisiones duras, violar la propiedad ajena y hacer trizas el contrato social sin sentir aparentemente ningún remordimiento por ello. El TPA, que se caracteriza por una falta de compasión hacia otras personas y de conexión con ellas, es uno de los elementos esenciales del trastorno de la personalidad llamado **Tríada Oscura** (como el Mérito del mismo nombre), en gran parte porque a un sociópata no le importan una mierda las consecuencias... lo que puede ser enormemente atractivo mientras no te interpongas en su camino.

Trastorno de personalidad múltiple

Una persona con este Trastorno, que podría considerarse un estado de fuga avanzado, construye de forma consciente y/o inconsciente varias personalidades diferentes. Cada una de ellas puede diferir mucho de las demás y tener su propia forma de hablar, sus recuerdos, sus comportamientos e incluso su propia apariencia física. El Trastorno, también llamado *trastorno de identidad disociativo* (TID), puede hacer que se manifiesten de dos identidades separadas a una docena o más... especialmente cuando se potencia con Vida, Mente, Correspondencia o una mezcla de las tres. El TID puede ser muy común entre los Merodeadores, pero es también escalofriantemente común entre otros magos... en especial en los casos en los que un mago y su Avatar comienzan a tomar el lugar del otro o a fundir sus identidades.

Destreza aumentada

Características: Dedos o miembros largos; tics nerviosos; reflejos inusuales; movimiento constante.

Desventajas: Hipertensión; inquietud; impaciencia con la torpeza y lentitud de todos los demás; problemas de corazón; síndrome de hiperlaxitud o hipermovilidad; dolor muscular, cáncer.

Resistencia aumentada

Características: Capacidad torácica aumentada; estructura corporal densa; inmunidad a los dolores pequeños; insensibilidad a la mayor parte de las condiciones meteorológicas.

Desventajas: Hambre voraz; obesidad; peso y densidad inusuales para la complexión; piel gris, pálida, correosa o con algún otro tipo de decoloración o textura extraña.

Apariencia aumentada

Características: Belleza extraña; olor a almizcle; rasgos y/o proporciones demasiado perfectos, ausencia de imperfecciones, cicatrices o marcas de nacimiento.

Desventajas: Piel "de plástico"; poros muy pequeños o ausencia de éstos (sensibilidad al calor aumentada, incapacidad de sudar); sudoración excesiva; hipersensibilidad a la meteorología o a sensaciones; el olor de tus feromonas resulta... ¡*demasiado* atractivo para tu propio bien!

Inteligencia aumentada

Características: Calvicie; mirada intensa o aséptica; mirada fija; tendencia a hablar rápido.

Desventajas: Dislexia / discalculia; despiste; síndrome de Asperger / trastornos del espectro autista; dolores de cabeza; hipersensibilidad a la estimulación; pesadillas; inquietud.

Percepción aumentada

Características: Ojos u oídos ligeramente sobredimensionados; color de ojos inusual; tics nerviosos; propensión a notar cosas antes que todos los demás.

Desventajas: Hipersensibilidad / sobrecarga sensorial; tics nerviosos; síndrome de las piernas inquietas; alucinaciones; temblores.

Defectos mentales y sociales

Constructos, gente biológicamente modificada y otras personas con alteraciones son conocidas por las rarezas de su personalidad. Éstas hacen que los demás se sientan incómodos. Los siguientes Defectos reflejan tendencias de comportamiento habituales en la hueste de los que son "más humanos que los humanos".

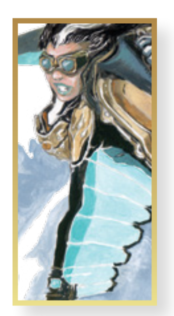
Defectos Genéticos

Personalidad pedante o condescendiente; ataques de rabia; depresión crónica; arrogancia; mal ambiente; movimientos erráticos o robóticos; silencio desconcertante; vehemencia exagerada; comportamiento obsesivo-compulsivo (toma notas sobre *todo*, constantemente hace ajustes en su entorno o lo critica); hablar consigo mismo incluso cuando hay otras personas mirando; tratar todo como si fuera un videojuego o un programa de telerrealidad en el que es la estrella; síndrome de Tourette; crueldad; egocentrismo intenso; extremos emocionales o aparente *falta* de emociones; la Tríada Oscura; romper la cuarta pared; una tendencia a hablar con acento de la BBC aun sin ser británico.

Defectos Básicos

Berserker / Atavismo por Estrés; Trastornado; TEPT y otros Defectos mentales y sociales apropiados.

La caja de juguetes



Las herramientas y juguetes que usamos a menudo definen la cultura humana. Esto es especialmente cierto en el siglo XXI, en el que nuestras herramientas han creado un mundo radicalmente diferente del que conocieron las generaciones anteriores; un mundo en el que el control del clima, los desplazamientos rápidos, la tecnología de la información, los medios de comunicación de masas y muchas otras innovaciones guían al animal humano. Nuestras herramientas alteran la realidad, de modo que es adecuado que los magos empleen herramientas aptas para la Senda que han elegido.

Como se ha sugerido en el Trasfondo ***Maravilla*** en el **Capítulo Seis**, las muchas herramientas del oficio del mago se dividen en diferentes categorías y niveles de poder. Algunos magos usan una ecléctica variedad de herramientas, mientras que a otros no los pillarán ni muertos con un *jetpack* o un palo con runas en las manos. La siguiente sección ofrece un breve vistazo al interior de la caja de los juguetes de los Despertados: una variada colección de herramientas y baratijas cuyo valor para los Despertados representa nuestra propia obsesión con la tecnología imaginativa.

Los siguientes sistemas son breves y simples por necesidad. Para reglas expandidas y opcionales para las Maravillas, ver **El Libro de los Secretos**.

Reglas para las Maravillas

Con la excepción de los "Fetiches" y las "Baratijas" (descritos más adelante), las Maravillas son objetos que emplean Efectos basados en Esferas para canalizar los poderes de alteración de la realidad de un mago. Dicho esto, un personaje no tiene que ser mago para usar una; un consors puede usar una Maravilla mística, un ciudadano extraordinario puede emplear Dispositivos tecnológicos y un Fulano o una Mengana cualquiera podría agarrar una Baratija o un Fetiche y obtener resultados incluso si la persona no tiene ni idea de lo que es el objeto. **El Libro de los Secretos** entra en detalles respecto a las maneras en las que el paradigma de una persona le permite usar (o le impide utilizar todas sus capacidades) una Maravilla, pero por ahora nos limitaremos a decir que la gente obtiene de una Maravilla lo que espera obtener. Si la persona detesta la tecnología, entonces una servoarmadura no le servirá de mucho; si la brujería le parece estúpida o aberrante, entonces esa escoba voladora no se va a mover del sitio.

Maravillas y Paradoja

Dado que las Maravillas usan Magia para alterar la realidad, tienden a generar Paradoja. La cantidad que generan, sin embargo, depende de si un objeto en concreto se considera *coincidente* o *vulgar*, y de si hay presentes testigos Durmientes cuando se usa. Un *jetpack* en una base militar de noche no producirá ni por asomo tanta Paradoja como una alfombra voladora que sobrevuele Wall Street. En todos los casos, la cantidad de Paradoja se calcula según las reglas detalladas en el **Capítulo Diez** **(pág. 547-553)** y esos puntos se suman a la rueda de Quintaesencia y Paradoja del mago que usa la Maravilla **(para más detalles sobre esa rueda y sus efectos, ver el Capítulo Seis, pág. 331)**.

La ventaja coincidente

Por fortuna, las Maravillas tienden a lograr que muchos actos vulgares parezcan más bien coincidentes. La gente está más dispuesta a aceptar cosas raras si hay una máquina o un objeto similar implicado, sobre todo en las culturas en las que hay medios de masas. Por razones obvias, esto le da la ventaja de la coincidencia a las Maravillas relacionadas con algún tipo de tecnología aceptable… ¡lo que en el siglo XXI puede llegar a ser algo muy avanzado antes de que la gente empiece a cuestionar su viabilidad! Aun así, ciertas Maravillas tienen hondas raíces en el imaginario público (por ejemplo, una cruz blandida por las manos de un sacerdote o un puñado de polvo de colores en la mano de un salvaje desconocido) y pueden ser consideradas coincidentes en las circunstancias adecuadas.

Maravillas silenciosas

Ciertas Maravillas no tienen efectos visibles, de modo que pocas veces generan algo de Paradoja. Por ejemplo, una sudadera a prueba de balas no parece inusual y su efecto protector podría interpretarse como pura suerte o un mal disparo. Otras Maravillas funcionan de formas muy sutiles. Tanto una petaca que hace que alguien se emborrache de inmediato como una bala que se fragmente dentro del cuerpo y luego desaparece usan Magia de formas que los ojos normales no pueden ver. Por decirlo una vez más, este tipo de Maravilla evita la Paradoja a menos que algún testigo Durmiente se dé cuenta de que están pasando cosas imposibles.

Paradoja permanente

Por otro lado, la sola existencia de algunas Maravillas basta para que el Consenso se estremezca. El Trasfondo ***Mejora*** (descrito en el **Capítulo Seis**) produce ese tipo de Paradoja, y algunas otras cosas también lo hacen. La mayoría de las veces

la Paradoja permanente procede de ciertas modificaciones permanentes: tatuajes que se mueven, cuernos brillantes y cosas así. En general, puedes considerar que una Maravilla que puede apagarse o dejarse de lado no genera Paradoja permanente. Si una Maravilla *sí* produce Paradoja permanente, suma ésta a la rueda de Quintaesencia y Paradoja del usuario siempre que éste la tenga en su poder (para más detalles sobre la *Paradoja permanente*, ver el apartado homónimo en el Capítulo Diez, pág. 548).

Maravillas esenciales

El grupo básico de Maravillas incluye los siguientes tipos de objetos. En otros suplementos aparece una variedad mayor de las mismas con reglas y limitaciones específicas para cada una.

- **Dispositivo:** Un objeto sofisticado y autoalimentado de tecnología Iluminada.
- **Fetiche:** En mayúscula, un objeto de poder que contiene un espíritu vinculado al mismo.
- **Periapto:** Una fuente mística de energía Quintaesencial. Un Periapto tecnológico se llama "**Matriz**".
- **Talismán:** Un objeto mágico sofisticado y autosuficiente.
- **Baratija:** Un objeto de un solo uso que ha sido encantado o mejorado mediante Magia de Esferas, pero que no es Mágico en el sentido en el que lo son otras Maravillas.

Usar Maravillas

Como regla general, los *Dispositivos* y los *Talismanes* tienen su propio Rasgo de Iluminación o Areté que determina la reserva de dados para los Efectos del objeto. Por ejemplo, si Ryan usa un despistador de Areté 4, el jugador tira cuatro dados para activar el Efecto del Talismán.

Los *Fetiches* canalizan el poder del espíritu de su interior. Para usar uno, el personaje le pide al espíritu que desencadene sus poderes. Narrativamente, para ello suele requerirse una buena relación con ese espíritu; en términos de juego, el Narrador puede exigirle al jugador una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) contra la Gnosis del espíritu. Si tiene éxito, se emplea esa misma Gnosis como reserva para el efecto del Fetiche, de modo que se tirarían cinco dados por un Fetiche con Gnosis 5.

Los *Periaptos* y las *Matrices* sólo almacenan Quintaesencia. Cada objeto guarda hasta 5 puntos de Quintaesencia por cada punto de la Maravilla. Así, una Matriz de 3 puntos podría contener un total de 15 puntos de Quintaesencia. Para acceder a esa energía o para reponerla en la Maravilla, el personaje debe usar un Efecto de Cardinal 2 además de pasar al menos un turno de concentración para canalizar la Quintaesencia de vuelta a la Periapto. Los magos que no poseen Cardinal 2 o más no pueden usar estas Maravillas.

Las *Baratijas* son fáciles de usar y prácticamente cualquiera puede hacerlo. Jinx podría ponerse una sudadera a prueba de balas y beneficiarse de sus efectos protectores sin necesidad de poseer habilidades o realizar esfuerzos. Aunque para la creación de estos objetos (hojas superafiladas, ropa reforzada con Cardinal, vidrio forjado con Materia para volverse casi irrompible) se requieren Efectos de Esferas, sus propiedades se mantienen intactas a menos que alguna otra fuerza (como aplicar Contramagia) los destruya.

Crear Maravillas

La ***tabla Elaboración de Maravillas*** del **Capítulo Diez** (pág. 508) muestra los sistemas básicos implicados en la creación de estos objetos encantados. Para hacerlo, *el personaje debe poseer todas las Esferas necesarias*. Eso significa que debes ser un mago muy experto para poder crear una Maravilla desde cero.

Fabricar Maravillas también implica sudar la camiseta. Por ejemplo, el Dr. Hans von Roth debe saber un montón sobre coches antes de poder construir sus bólidos a partir de piezas de desguace y debe invertir un buen montón de horas en el taller trasteando con piezas tanto estándar como originales. En términos de juego, el personaje también debe poseer todas las Habilidades necesarias. Para crear la Maravilla, el jugador hace toda una variedad de tiradas extendidas como se explica en la sección ***Inventar, modificar y mejorar tecnología*** del **Capítulo Nueve**.

Costes de Quintaesencia

Las Maravillas no son baratas. Aparte de los materiales implicados en la creación de estos objetos (los cuales, la mayoría de las veces, deben ser de alta calidad y poseer una significación simbólica que se corresponda con la Maravilla en cuestión), el mago debe invertir al menos 5 puntos de Quintaesencia en la Maravilla por cada punto de Trasfondo de la misma. Por ejemplo, una Maravilla de 3 puntos requeriría no menos de 15 puntos de Quintaesencia y una de 5 puntos al menos 25.

Aparte de la Quintaesencia básica que exige el objeto, en el caso de los Dispositivos y los Talismanes también se requiere un punto por cada tirada que haga el jugador mientras lo crea. Si el jugador del Dr. von Roth necesita hacer cinco tiradas para fabricar un Prius volador, éste exige un total de 25 puntos de Quintaesencia (5 tiradas x 5 de Quintaesencia = 25 puntos de Quintaesencia). El origen de esa Quintaesencia, al igual que los materiales corrientes implicados, dependen mucho de la naturaleza de la Maravilla. Para un esmoquin elegante diseñado por Vittoria Falconi se necesitaría dinero contante y sonante o alguna otra inversión de Utilidad Primordial, pero para una Granada de Locura Balath-Qada podrían tener que emplearse fragmentos de uranio del cráter de una explosión en Irak, polvo de cadáver del sótano de un asesino en serie y los restos carbonizados de un tocho escrito por Ann Coulter.

Costes de Trasfondo

Como se explica en el apartado del Trasfondo ***Maravilla*** en el **Capítulo Seis** (pág. 317), las Maravillas se puntúan según su nivel general de poder:

•	Un objeto con poco poder por valor de entre 1 y 3 puntos gratuitos o de experiencia.
••	Un objeto notable por valor de 4-6 puntos.
•••	Un objeto importante por valor de 7-9 puntos.
••••	Un objeto impresionante por valor de 10-12 puntos.
•••••	Un objeto poderoso por valor de 13-15 puntos.

Las Maravillas pueden tener hasta un poder distinto por cada punto en el Trasfondo. Por ejemplo, las Maravillas de 3 puntos pueden tener hasta tres Poderes diferentes, aunque muchas tendrán sólo dos capacidades o una.

Dado que todas las Maravillas usan Efectos de Magia basada en Esferas, esos puntos dependen del nivel de Esfera del Efecto más poderoso del objeto. Por ejemplo, un Talismán que use un Efecto de Fuerzas 4 / Cardinal 4 se traduciría en un Trasfondo de 4 puntos y su Areté sería 4.

Como *regla opcional*, una Maravilla podría poseer un Areté más alto de lo habitual; por un punto más de Trasfondo, el Talismán de 4 puntos podría tener un Areté de 5. Por lo general, las Maravillas tienen una capacidad de 5 puntos de Quintaesencia por cada punto de Areté. Ese Talismán de 4 puntos y Areté 5 podría contener así 25 puntos de Quintaesencia y costaría entre 11 y 13 puntos gratuitos o de Experiencia.

Puntos y Requerimientos

El Trasfondo ***Requerimientos*** (ver el Capítulo Seis, pág. 323-324) concede a los personajes de la Tecnocracia una serie de puntos con los que pueden adquirir temporalmente equipamiento de su división. El equipo no pertenece realmente a los operativos, pero el Trasfondo permite a los grupos de agentes de la Unión que comparten esos puntos obtener vehículos, armamento y otras chucherías que normalmente estarían muy por encima de lo que podrían pagar.

Ejemplos de Maravillas

Cada una de las siguientes Maravillas posee una puntuación que representa su valor como Trasfondo en el caso de que un personaje posea algo así, un coste en puntos en caso de que alguien desee comprar el objeto con puntos gratuitos o de Experiencia, y las reglas y descripciones básicas para esa Maravilla en concreto. Puedes usarlas tal y como vienen aquí, tomarlas como inspiración para tus propias creaciones originales o ponerlas en manos de personajes secundarios cuando un aliado o un villano necesite un poco más de potencia. En **El Libro de los Secretos**, **The Technomancer's Toybox**, **Guía de la Tecnocracia**, **Forged by Dragon's Fire** y otros muchos suplementos de **Mago** hay docenas de otras Maravillas más y, aunque las reglas y el formato de esos libros no siempre son congruentes con las reglas del **Capítulo Diez** (y aún menos entre sí…), los conceptos en esos libros pueden ayudarte a llenar tu crónica con Maravillas de todo tipo.

Maravillas místicas

Estas herramientas, preferidas por los magos que siguen una Senda mística, reúnen el misticismo de los objetos mágicos tradicionales con las realidades de nuestro siglo.

• a ••• Ciertilentes (Baratija)

Areté N/A, Quintaesencia N/A, 2 - 6 puntos de Trasfondo

Muchos magos llevan gafas normales o de protección modificadas con hasta tres Efectos perceptivos, lo que supone una variación simple, pero potencialmente muy efectiva, del antiguo concepto de las "gafas de rayos X". El nombre "ciertilentes" viene de un tipo que Laboratorios Greer (una cábala compuesta por Extáticos, Eteritas y Adeptos Virtuales cuyo lema es "mira más de cerca") vende a clientes Despertados. Existen muchos otros tipos que llevan otros muchos nombres. Aunque estas gafas (que varían de simples gafas para leer o de sol a lo último en moda o extraños artefactos para los ojos) parecen totalmente normales, sus mejoras permiten a quien las usa ver cosas que ningún ojo humano puede percibir.

Sistema: Dependiendo de las Esferas implicadas, unas ciertilentes pueden usar cualquier Efecto de percepción visual de nivel 1. Las posibilidades más comunes son Fuerzas (electrones u otras energías físicas), Vida (estado de salud general y presencia de vida), Materia (la estructura de objetos y superficies inanimados), Mente (auras) y Cardinal (Quintaesencia y fuerzas de Resonancia o Sinergia), pero cualquier Esfera que se pueda percibir visualmente funciona.

Generalmente hay una palabra o toque de activación; de esta manera, el portador puede activar o desactivar los Efectos a voluntad. Unas gafas de un punto producen un único Efecto, mientras que en las de tres puntos tres Esferas se coordinan para alcanzar un único fin. Tres Esferas es el máximo que se puede alcanzar con unas gafas que no sean un Talismán. Cualquier personaje que intente usar las tres Esferas a la vez sufrirá tanto una penalización de –2 dados a las tiradas de Percepción como un dolor de cabeza muy desagradable (aunque no cause daño).

•• o ••• Despistador (Dispositivo o Talismán)

Areté 2-5, Quintaesencia 10-25, 2-6 puntos de Trasfondo

En un mundo de vigilancia permanente, la gente tiene toda la razón del mundo cuando oculta sus vidas privadas. Esto es especialmente cierto para los magos, quienes (con independencia de su facción) tendrían mucho que perder si información sobre sus verdaderas vidas cayese en manos equivocadas. Aunque todos los grupos ocultistas (es decir, ocultos) del siglo XXI tienen sus propias variantes de este concepto, puede que la medida de autoocultación más popular actualmente sean los despistadores que tanto gustan a los magos activistas de las Tradiciones.

Dependiendo de quién crea y usa un despistador en concreto, estos pequeños Talismanes y Dispositivos podrían ser objetos de joyería (relojes, gemelos, anillos, collares, etc.), ropa (zapatos, bufandas, chaquetas, etc.), gafas, sombreros, broches, etc. "Endespistadorar" se ha convertido en la expresión de jerga que denomina a un proceso popular mediante el que un mago trata un objeto de modo que éste adquiere las propiedades de un despistador… en la práctica *convirtiéndolo* en uno.

Así pues, ¿qué es un despistador y qué hace? Es un objeto aparentemente ordinario que envía pequeñas ondas que perturban la luz, el sonido o la mente. Cuando se lleva encima o se fija a algo que debe ser ocultado, el despistador produce un suave efecto de camuflaje. Aunque no impide que el portador o el objeto sean vistos u oídos, *sí* tiende a emborronar la impresión precisa que produce la persona o el objeto en testigos, monitores de vigilancia electrónica y cámaras y micrófonos de todo tipo.

Sin embargo, debido a ese efecto perturbador, los despistadores tienden a interferir con todos los dispositivos electrónicos, lo que es un efecto secundario muy molesto si deseas usar equipos electrónicos, conducir un coche o entrar en Internet. Los Adeptos Virtuales (y ciertos Tecnócratas) crean despistadores que pueden interactuar selectivamente con determinados dispositivos, pero esas Maravillas son más difíciles de conseguir (y, en términos de juego, más caras). Sin embargo, para protestas, huidas, encuentros clandestinos y otras situaciones, un despistador sería *el* accesorio que todo mago posmoderno en movimiento debería tener.

Sistema: Una combinación simple pero efectiva de Efectos de Fuerzas 2 cambia el espectro de luz, sonido y electrones cuan-



do éstos interactúan con la superficie de un objeto o persona camuflados con un despistador. Por su parte, un Efecto de Mente 2 difumina la percepción de aquéllos que interactúan con quienes están protegidos.

Básicamente, un despistador funciona como varios puntos de quita y pon en el Trasfondo Arcano. Personas, máquinas y animales inteligentes (aquéllos a los que se puede afectar con la Esfera Mente) sufren una penalización de −1 a sus tiradas de Percepción por cada éxito obtenido en una tirada de la Areté de la Maravilla a dificultad 7 (por simplicidad el Narrador puede determinar que la Maravilla concede automáticamente Arcano 3 y dejar las tiradas para las situaciones más dramáticas). Los despistadores con mayor Areté conceden mayores niveles de protección. Por decirlo una vez más: el usuario no es ni silencioso ni invisible; sin embargo, las impresiones que causará serán más bien imprecisas y diversas personas recordarán sus rasgos y sus actividades de forma diferente.

Un despistador de dos puntos produce dos Efectos: alguna combinación de confusión mental, electrónica, luminosa y sonora. La versión de tres puntos produce tres y la de cuatro todos ellos. Cada punto de Quintaesencia alimenta los Efectos de confusión durante una hora. Obviamente, la Tecnocracia tiene sensores que pueden detectar esos Efectos; esos sensores son demasiado caros como para poder ser empleados en cualquier lugar, pero en las zonas importantes para la seguridad es posible detectar un despistador pasando una tirada de cinco dados contra dificultad 5.

••• Sudadera a prueba de balas (Baratija)

Areté N/A, Quintaesencia N/A, 6 puntos de Trasfondo

Estas declaraciones de intenciones en forma de prenda de moda paranormal, creadas como reacción al incremento de los tiroteos por racismo y la violencia étnica, han comenzado a aparecer sobre los hombros de magos jóvenes y no tan jóvenes de todo el mundo industrializado. Estas sudaderas suelen presentarse con logos a la moda (a menudo de estilo grafiti), dibujos ocultistas o francos sentimientos políticos, aunque algunas se limitan a un color liso, normalmente negro, gris, rojo o azul. Aunque no son verdaderamente *a prueba* de balas, las sudaderas pueden resistir todo tipo de golpes de la peor clase siempre que éstos se produzcan entre la cintura del portador y (si lleva la capucha puesta) la parte superior de su cabeza. Por razones obvias, estas sudaderas son populares entre huérfanos, Huecos, chamanes urbanos y magos de etnias que sufren ataques con frecuencia.

Sistema: Materia 3 refuerza las fibras de estas prendas sin hacer que el peso se incremente de forma perceptible. En términos de juego, una sudadera a prueba de balas suma cuatro dados contra golpes o proyectiles que causan daño letal. No protegen contra golpes contundentes, sólo contra filos, balas, flechas, etc. De todas formas, es más fácil salir bien parado de un puñetazo que de un balazo, de modo que a la gente que lleva estas prendas no les preocupa especialmente esa limitación.

Herramientas de la Tecnocracia

Estas herramientas, forjadas en las factorías de la Unión Tecnocrática, ayudan a reforzar la dedicación de la Unión a la tecnología futurista, la Ciencia Inspirada y un mundo libre de las cadenas del miedo supersticioso. Los diferentes suplementos dedicados a la Tecnocracia contienen docenas de otros dispositivos, aunque los de la década de los noventa parecen bastante anticuados hoy en día.

•• Traje de negocios de élite Falconi & Associated (Dispositivo / Invención)

Iluminación especial, Energía Primordial N/A, 4 puntos de Trasfondo

El impacto lo es todo, especialmente en el mundo de las altas finanzas, los medios de comunicación y el gobierno. Y, aunque los trajes de Armani siguen manteniendo su encanto, el poder *real* que adorna los tronos de hoy en día procede de los estudios de Vittoria Falconi, la más inspirada (e Inspirada) diseñadora del mundo actual. Mientras que otras *fashionistas* juegan a juegos mezquinos de popularidad, Falconi y sus artesanos de fama mundial producen los trajes más sutiles y finos que un ejecutivo podría llegar a soñar ponerse. Por supuesto, su trabajo es estratosféricamente caro… pero lo mejor nunca es barato.

Falconi y sus colaboradores (Holly Tanaka, Indira Chen, Enrique Castaneda y Florian Wulff) emplean Ciencia Inspirada y Artes Iluminadas para fabricar la moda para los negocios del siglo XXI. Estos artesanos, operativos encubiertos de la élite mediática de la Tecnocracia, han superado a la vieja guardia de Savile Road [N.d.T..: Calle londinense conocida por sus sastres]. Hoy en día, la gente que tiene algo que decir encarga sus trajes a Falconi o Tanaka, compra zapatos a Castaneda & Chen y acude al consultorio de estilo personal de Florian y Asociados. Las creaciones de todos ellos dan forma a la élite del poder del nuevo milenio: confiada, elegante, carismática y de ninguna manera estirada o pasada de moda. Estos trajes reflejan una amplia visión global y son ricos en sutiles tonos de aristocracia intercultural… y de poder Iluminado, por supuesto.

Los lazos entre Falconi y Tanaka y los demás son un secreto comercial por el que valdría la pena matar. Sólo el círculo más pequeño de sus círculos interiores colectivos sabe (y todavía menos comprenden) la importancia de Eris Design, el paraguas invisible que une a esos diseñadores en un todo cooperativo. Las diferentes creaciones de Falconi y sus socios interactúan entre sí para crear un conjunto impresionante a la vez que práctico: ropa impecable, cosméticos fascinantes, calzado confortable y elegante y una serie de prestaciones que sólo los operativos Despertados pueden aprovechar de verdad.

Sistema: *Todo el mundo* tiene buen aspecto cuando lleva un traje de Falconi o Tanaka; los personajes vestidos por estos artesanos de la moda reducen en 3 la dificultad de las tiradas sociales gracias a la elegante impresión que producen. La ropa funciona como armadura tipo ***Ropa reforzada*** y concede dos dados de absorción frente a ataques que causan daño contundente o letal, pero no pesa más ni es más gruesa. El diseño hecho a medida de un traje de Falconi o Tanaka oculta todas las pistolas y cuchillos salvo los más grandes, y la ropa tiene pequeños bolsillos que pueden contener tarjetas, billeteras, etc., sin romper las líneas del traje. Gracias a la calidad superior de la manufactura (y a los materiales mejorados con Materia), estas ropas pocas veces sufren desgarrones, se manchan, se decoloran, se deshilachan o retienen olores desagradables, ni siquiera en las peores condiciones.

Un personaje Despertado también puede usar un Efecto incorporado de Mente 2 de **Vínculo Empático**. La reserva de dados para este Efecto proviene del Rasgo Iluminación del portador, lo que hace que un vicepresidente del Sindicato sea mucho más impresionante que un operativo de bajo nivel.

Cuando ha recibido un tratamiento de Florian, un personaje obtiene además dos dados adicionales en Carisma gracias a la combinación de desenvoltura, cosméticos y confianza en uno mismo (y un pequeño Ajuste de la Esfera Mente) que emplean Florian y sus especialistas.

El calzado de Castaneda & Chen no patina, se rompe, produce rozaduras, molesta al correr o pierde tracción en superficies difíciles. Aunque sin duda son muy elegantes, estos zapatos no poseen las capacidades de influencia social de los productos de otros socios de Falconi. No son más que calzado de calidad superior que un operativo puede llevar todo el día en cualquier situación sin molestias ni riesgos innecesarios.

En total, un equipamiento completo de las marcas asociadas a Falconi cuesta más de cincuenta mil dólares. El alto precio es también parte de la Magia: confiere valor en la mente del comprador. Estos atuendos nunca se hacen de confección; cada uno de ellos se hace a medida y se ajusta para la persona para la que se diseña. Por tanto, esta moda define la élite. Al fin y al cabo, ¡sólo la élite puede permitírselos!

••• Espectro de Datos y Análisis Visuales (EDAV) (Dispositivo)

Iluminación 3-6, Energía Primordial N/A, 6 puntos de Trasfondo

El EDAV, conocido familiarmente como “el rastreador de datos”, permite a un agente de campo de la Tecnocracia acceder a las bases de datos de la Unión en busca de información. Cuando el agente envía el impulso mental que inicia la búsqueda, en la esquina inferior izquierda de su campo de visión aparece una lista de datos en color verde suave, normalmente en forma de abreviaturas y medidas en el sistema métrico (para una descripción de un EDAV en acción, ver el **Preludio** de este libro; para más detalles sobre la tecnología, ver el recuadro ***EDAV: El rastreador de datos*** en el **Capítulo Cinco**, pág. 182).

Sistema: Básicamente, este Dispositivo funciona como la fórmula ***Botón Derecho*** explicada en el **Capítulo Diez** (pág. 602-603). El agente puede llevar el EDAV implantado como interfaz cibernética o como parte de su equipo de campo. Esta última opción permite al agente quitarse el EDAV, lo que concede cierto grado de libertad y refleja cierto nivel de confianza por parte de la Unión. Un agente que lleve un EDAV puede ser rastreado en cualquier circunstancia, incluso aunque la interfaz esté apagada, de modo que tener la posibilidad de quitarse el Dispositivo significa que los supervisores del agente le han concedido alguna autonomía.

Para poder usar el EDAV, el personaje tiene que haberse entrenado en su uso. Para la combinación de impulso mental y capacidad multitarea que se requiere para utilizarlo se necesita Mente 1 y un programa de entrenamiento corto, pero imprescindible. Sin ese entrenamiento y una comprensión correcta de los paradigmas Tecnocráticos, una persona que se pusiese un EDAV no vería nada especial; sin Mente 1, la persona vería una lista deslizante de datos en verde en la superficie de la lente, pero no podría leerlos sin forzar la vista y distraerse notablemente. En cualquier caso, los equipos EDAV llevan implantada tecnología de Correspondencia / Datos. La Tecnocracia puede rastrear a un personaje que lleve uno a menos que haya desactivado la tecnología de alguna manera (algo que el Agente Secreto John Courage sin duda ha hecho), para lo que se necesita un conocimiento muy amplio de la tecnología secreta de la Unión.

Todos los Trajes Negros y cíborgs disponen de la tecnología EDAV. Otros agentes pueden solicitarlo o que se les asigne según sea necesario. Gracias a Google Glass y otras tecnologías similares de los Durmientes, los EDAV son coincidentes… aunque, como indica la descripción de ***Botón Derecho***, no siempre fiables.

•••• Servoarmadura Alanson R-25 (Dispositivo)

Iluminación 4, Energía Primordial 20, 8 puntos de Trasfondo

La servoarmadura Alanson R-25, parte del equipo estándar de los cazadores de monstruos de Iteración X, proporciona una protección fuerte pero flexible. Con unas pequeñas modificaciones se puede adaptar a entornos de baja gravedad, dimensiones alternativas (es decir, la Umbra), teatros de operaciones acuáticos y ambientes terrestres normales. La Alanson, una variación hipertecnológica de las armaduras militares modernas, dispone de tecnologías de camuflaje, combinaciones variables de armas, accesorios de soporte vital, aparatos de visión infrarroja y ultravioleta, cánulas de estimulantes (que proporcionan una energía muy necesaria, aunque temporal) y un nivel de protección ligero, aunque formidable.

Desde que las primeras unidades salieron de las líneas de producción durante el cambio de milenio, la armadura, originalmente voluminosa, ha visto cómo mejoraba su capacidad de absorción y cómo adelgazaba su formidable figura. Las servoarmaduras actuales pesan unos 14 kilos (30 libras), menos de la mitad de los 32 originales (70 libras), ofrecen una mayor protección y no tienen problemas de bloqueo como los diseños anteriores. Un agente que lleve una unidad R-25 seguirá teniendo una silueta imponente, pero es posible ocultar las armaduras de última generación bajo un abrigo largo si el agente se quita el casco. Debido a la llamada “Era del Terror” y la permanente presencia de policía y fuerzas militares con armadura que ha traído consigo, un Durmiente normal considerará que un operativo que lleve una Alanson será un policía o un soldado con un equipamiento muy molón.

Sistema: Un sistema compacto formado por una armadura de materiales compuestos adaptada a la figura, microservos, una prenda ajustada que cubre todo el cuerpo y una selección de equipamientos modulares que pueden intercambiarse en un turno o dos (suponiendo que el usuario disponga de los diversos módulos; cada uno cuesta puntos adicionales) permiten al agente que lleva la Alanson emplear las siguientes capacidades:

- **Armadura:** Siete dados adicionales de absorción de escudo protector contra daño contundente, letal y agravado. El volumen de la armadura y los servos hace que se resten dos dados de las reservas de Destreza del usuario; debe llevar el casco para disfrutar de protección en la cabeza.
- **Fuerza:** Los servos del interior hacen que se sumen dos dados a las reservas de Fuerza del portador excepto para acciones que impliquen correr o saltar. El agente puede correr hasta a un máximo de 20 metros o yardas por turno; ese nivel de actividad sobrecarga los músculos a pesar de la ayuda de la servoarmadura (asume un turno de carrera por punto de Resistencia).
- **Control de la temperatura:** La calefacción interna y los dispositivos de refrigeración mantienen al portador relativamente cómodo entre unas temperaturas de −18 a 45°C (0 - 110 ºF).
- **Puños duros:** Los guantes y botas reforzados de la armadura hacen que se sume un dado al daño de los golpes sin armas. Este daño, sin armas, es contundente. Es posible esconder cuchillas en los guantes, lo que convertiría ese daño en letal.
- **Interfaz de Comunicación Integrada (ICI):** Suponiendo que el agente lleve puesto el casco, todas las servoarmaduras Alanson disponen de radio, Internet, EDAV, GPS, teléfono y vídeo.
- **Armadura pesada (1 punto):** Gracias a una capa de blindaje reforzado, el traje adquiere tres niveles de protección adicionales (tres dados de absorción o 10 dados en total) al coste de perder movilidad (carrera de 10 metros o yardas) y mayor volumen (tres dados de penalización a las tiradas de Destreza).
- **Matriz Estandarizada de Contención de Energía Primordial (MECEP) (5 puntos cada una):** Las unidades desmontables de Energía Primordial permiten a la servoarmadura transportar y utilizar 10 puntos de Quintaesencia adicionales. Una armadura puede llevar hasta dos MECEP.
- **Módulo de Autorreparación Nanotecnológico (MAN) (3 puntos):** La servoarmadura puede repararse a sí misma provisionalmente superando una tirada de Iluminación (dificultad 7). Las reparaciones definitivas deben hacerse en el cuartel general, pero el equipo nanotecnológico de reparaciones puede recomponer los daños poco importantes en cuestión de minutos y los severos en una hora o dos. Sin embargo, con un fracaso los sistemas se descontrolan y dejan inservible la armadura en un minuto o dos. El agente que hay en el interior hará bien en salir rápido; de lo contrario podría verse atrapado dentro… o quizá, si también ha resultado herido, integrado *en* la misma por medio de varias “reparaciones” desagradables.
- **Selección de Objetivos Mejorada (SOM) (4 puntos):** Gracias a la interfaz informática de selección de objetivo y guía, se pueden sumar cuatro dados a las reservas de ataque a distancia del operativo tras haber ajustado el sistema SOM durante un turno.

- **Sistema Multi-Ambiental de Soporte Vital (SMASS) (3 puntos):** Cuando se la dota de un casco hermético y un sistema de soporte vital integrado, la servoarmadura puede sustentar al portador en ambientes llenos de materiales peligrosos, subacuáticos, muy fríos, muy calientes y de la Umbra Profunda. Cada hora de funcionamiento cuesta un punto de Quintaesencia. Estos usos son coincidentes, pero no se pueden ocultar.

- **Sistema Autónomo de Tratamiento de Emergencias Médicas (SATEM) (4 puntos):** Si el operativo emplea el "satén", una serie de drogas avanzadas y nanorrobots médicos llevan a cabo biorreparaciones. Cada uso gasta un punto de Quintaesencia. El jugador tira cuatro dados (la Iluminación del módulo) contra dificultad 6 para desencadenar el Efecto de **Autocuración** de Vida 2 del SATEM; éste será coincidente mientras el operativo no esté intentando implantarse un miembro perdido o colocándose las tripas en su sitio.

- **Unidad de Asalto de Plasma de Alta Intensidad (UAPAI) (9 puntos):** Un sistema de armamento desmontable que permite a un operativo apuntar su brazo y generar un estallido de muerte ardiente y concentrada en forma de plasma. Cada disparo consume un punto de Quintaesencia. El jugador tira Destreza + Armas de Energía; el ataque actúa como instrumento del foco de un ataque de Fuerzas 3 / Cardinal 2. La explosión de energía causa daño agravado. Fuera de los Constructos de la Tecnocracia o de los Otros Mundos el UAPAI es un Efecto vulgar.

Salvo por las funciones vulgares de algunos de sus módulos, la servoarmadura Alanson es coincidente en las zonas de realidad tecnológicas. Un operativo sólo necesita unos seis turnos para ponérsela o quitársela, o sólo la mitad de ese tiempo si tiene a un asistente entrenado que lo ayude a entrar y salir de la armadura. Dado que es un Dispositivo independiente, cualquier operativo de la Tecnocracia, Iluminado o no, puede usarlo. Sin embargo, por razones obvias, sólo los ciudadanos extraordinarios que disfrutan de la mayor confianza merecen ser entrenados en su uso. Estas servoarmaduras son demasiado caras como para emplearse en cualquier situación.

Biotecnología

Los extraordinarios tesoros de la biointegración hipertecnológica permiten a ciertos personajes (normalmente agentes de la Tecnocracia, pero no siempre) usar Maravillas cibernéticas y de geningeniería. Al contrario que otras Maravillas, no es posible retirar estas modificaciones excepto mediante una cirugía atroz y a menudo mortal. Básicamente, el hombre, la Magia y la máquina se convierten en una única entidad. El Trasfondo ***Mejora*** (pág. 318-319) representa estas alteraciones; varias plantillas de diversos personajes del **Apéndice I** presentan unos cuantos ejemplos de sus aplicaciones en acción.

Al contrario de lo que indican los estereotipos de voluminosos exoesqueletos y HIT Marks asesinos, la mayoría de los efectivos biomodificados ocultan los cambios hasta que esas mejoras son necesarias. Esto es especialmente cierto en el siglo XXI, en el que la tecnología puntera ha ido mucho más allá de las toscas aplicaciones del siglo anterior. Esta sofisticación, junto con la adopción de prótesis mundanas por parte de las Masas, hace que toda la biotecnología salvo la más exagerada sea más o menos coincidente en el mundo industrializado. A menos que alguien haga que de repente le brote una espada o una ametralladora del brazo, la gente está dispuesta a aceptar la biotecnología sutil como avances legítimos de la ciencia.

Las mejoras biotecnológicas siguen sumando 1 punto permanente de Paradoja al personaje por cada punto que tenga en el Rasgo Mejora. Sin embargo, actualmente la gente es menos propensa a entrar en pánico al ver dispositivos mecánicos implantados en tejido vivo. Después de todo, las guerras recientes han hecho mucho por el avance de la ciencia de las prótesis. ¡Qué dolorosamente conveniente...!

Implantes cibernéticos

Como se ha explicado en diversas secciones del **Capítulo Diez**, los implantes cibernéticos sencillos sirven como instrumentos y prácticas de Procedimientos hipertecnológicos (ver pág. 578 y 581). Muchos personajes emplean implantes de poco calado que son demasiado sutiles para el Trasfondo Mejora.

Implantes cibernéticos como ventajas

Estos pequeños ejemplos de tecnología se pueden considerar instrumentos del foco o efectos especiales para *ventajas* como armadura, garras, visión nocturna o curación rápida (ver el recuadro). En este caso, el jugador sólo tiene que comprar la ventaja, definir las herramientas, o ambas cosas; suma 1 punto al Trasfondo Mejora por cada 2 puntos gastados en la ventaja; después de eso, los dispositivos se consideran biomods cibernéticas implantadas. Los Rasgos y el equipamiento quedan así sujetos a las condiciones mencionadas más adelante: la capacidad de ser retiradas, Paradoja permanente, susceptibilidad a Magia de Vida, etc. Por lo demás, no se necesita una Maravilla separada para las garras... a menos, claro está, que sean unas garras muy *especiales*. Las Maravillas cibernéticas más poderosas tienen sus propios apartados más adelante.

Las biomods cibernéticas tienen varias condiciones especiales en **Mago**:

- **Energía autónoma:** Todos los dispositivos cibernéticos funcionan gracias a una batería autónoma de Energía Primordial. Las mejoras de poca importancia (las *ventajas* descritas en el recuadro) pueden funcionar indefinidamente a partir de la Quintaesencia del personaje, pero las más grandes usan baterías. En términos de juego, la puntuación de Energía Primordial de un dispositivo cibernético refleja la capacidad de su batería de Quintaesencia. Si ésta se agota, el cíborg puede alimentar el dispositivo con su propia Quintaesencia (su fuerza vital) hasta que se le acabe. En ese momento, el implante deja de funcionar y se desconecta hasta que se recupere la Energía Primordial de una forma u otra.

- **Activación:** A menos que hayan sido adquiridos como ventajas (ver recuadro), los implantes cibernéticos tienen una puntuación de Iluminación. Para activar uno, el jugador debe tirar esa Iluminación como reserva de dados. La dificultad depende de si el implante es coincidente (un bolsillo subcutáneo) o vulgar (un cañón de plasma). Un fallo significa que el dispositivo no funciona, mientras que un fracaso representa un fallo de funcionamiento calamitoso... y probablemente también un contragolpe de Paradoja. En cualquier caso, los Efectos vulgares y los

Regla opcional: Ventajas

Ciertos personajes tienen características innatas, aunque inusuales: garras, alas, armadura natural, etc. En términos de reglas, estos rasgos se llaman *ventajas*. Aunque los sistemas detallados en torno a las ventajas sobrepasan los propósitos de este libro, la cibernética, la geningeniería y las biomods pueden conceder ventajas a personajes que tengan las Mejoras apropiadas.

Como sucede con muchos otros Rasgos, las ventajas cuestan puntos. Las características básicas de ciertas ventajas y los costes que llevan aparejados se enumeran a continuación. Para más detalles sobre las mismas, ver el suplemento de **Dioses, Monstruos y Extraños Familiares**.

Ventaja	Coste en puntos	Sistema
Alas	3 / 5	Tres puntos permiten al personaje volar hasta a 13 metros o yardas por turno. Cinco puntos, hasta a 20 metros o yardas por turno.
Armadura	Variable	Un dado de absorción contra daño contundente y letal por punto gastado; un dado de absorción contra daño agravado por cada dos puntos.
Curación rápida	Variable	Cada dos puntos gastados en la ventaja hacen que el personaje se desplace a una categoría superior en la ***tabla Curación de daño***.
Garras, colmillos o cuernos	3 / 5 / 7	Con las ***garras*** se pueden hacer ataques de Fuerza +2; con los ***colmillos***, un mordisco de Fuerza +1; con los ***cuernos***, uno de Fuerza +2. Con tres puntos se compra un ataque, con cinco dos y con siete, los tres. El coste normal significa daño letal; el doble de coste, daño agravado.
Ventosas / Garras	2	–2 a la dificultad de las tiradas de trepar (mínimo 2).
Visión nocturna	3	Se adquiere un sentido que permite "ver" en la oscuridad casi total; no se necesita tirada. Se puede "ver" en la oscuridad completa con una tirada de Percepción + Alerta, dificultad 8.

fracasos en tiradas hacen que aumente la Paradoja del cíborg, que ya podría ser bastante alta...

- **Paradoja permanente:** Como se ha mencionado antes, cada punto en el Trasfondo Mejora impone un punto permanente de Paradoja. Para los personajes Iluminados, esa Paradoja se suma a los contragolpes de Paradoja. Los no Iluminados que llevan implantes cibernéticos tienen rarezas y problemas crónicos de salud (ver *Defectos Genéticos*, pág. 648-651) y contribuyen a la suma total de un contragolpe de Paradoja cuando un mago aliado sufre uno. Sí, eso significa que un Tecnócrata Iluminado rodeado de cíborgs no Iluminados puede estar muy jodido si la Paradoja entra en escena.

  Un contragolpe de la Paradoja muy fuerte (10 puntos o más) extrae toda la Energía Primordial de los dispositivos cibernéticos y los deja inactivos hasta que alguien encuentre una nueva fuente de energía para ellos.

- **Extirpación:** Las mejoras cibernéticas son máquinas y las máquinas pueden ser retiradas. Si un cíborg acaba Incapacitado o inmovilizado de alguna otra forma, sus captores podrían despedazarlo si son suficientemente habilidosos o implacables como para hacerlo. En términos de juego, un personaje capacitado dispone de varios puntos en Biotecnología, Hipertecnología, Medicina o Ciencias (Cibernética). Uno no tanto podría usar una motosierra.

  Considera que un personaje al que le han quitado los implantes pierde permanentemente un nivel de Salud por cada punto de Mejora. Así, extirpar implantes por valor de tres puntos causaría tres niveles de Salud de daño. Se trata de un daño agravado que no puede sanarse salvo con Magia restauradora o tratamientos médicos de mucho calado. Por supuesto, la extirpación de ciertos órganos o dispositivos podría resultar en muerte inmediata. No es difícil imaginar que la amenaza de sufrir una extirpación sirve para mantener a la mayoría de los cíborgs de la Tecnocracia bajo control.

- **Vandalismo Mágico:** A pesar de los mejores esfuerzos de la Tecnocracia, el terrible poder de las Esferas permite a los magos experimentados desmontar a un cíborg. Si un mago sabe lo que hace (en términos de juego, las cuatro Habilidades citadas en el apartado anterior) puede trastocar dispositivos cibernéticos con un Efecto vulgar de Vida 3 / Fuerzas 2 / Cardinal 2. Si el mago obtiene 5 éxitos o más, el pobre cíborg se desconecta hasta que una reparación arregla las cosas. A menudo sigue consciente mientras está atrapado en su cuerpo roto, una pesadilla que persigue a todos los Guerreros de la Ascensión cibernéticos.

- **Rechazo a un implante:** Aún más espantoso es el destino de quienes rechazan por completo los dispositivos cibernéticos. Un hechizo vulgar de Vida 3 (o Vida 3 / Materia 2) causa dos niveles Salud de daño agravado adicionales si la Magia penetra la Contramagia del cíborg. Éste no puede absorber el daño de ninguna manera. Una única agresión que provoque seis niveles de Salud de daño o más arranca literalmente los implantes del cuerpo del personaje, una táctica brutalmente efectiva al enfrentarse a contrincantes con mejoras.

- **Cibernética no Tecnocrática:** Aunque otros grupos tienen adaptaciones cibernéticas (especialmente la Sociedad del Éter, los Adeptos Virtuales, ciertos tecnohechiceros y algunos Nefandos), las mejoras más eficientes y fiables provienen de la Tecnocracia. La Unión ha estado perfeccionando estos avances de forma sistemática durante más de un siglo, de modo que las invenciones de los tecnomantes rivales, más idiosincrásicas, no son comparables.

Como regla, considera que un personaje con implantes cibernéticos que no sea Tecnócrata sufre de un Defecto Genético por cada punto en el Trasfondo Mejora. Estos Defectos reflejan la naturaleza inestable de las innovaciones cibernéticas fuera de las disciplinas especializadas de los laboratorios de la Unión.

Como nota final, para los personajes cibernéticos es una idea *realmente* buena cultivar una amistad estrecha con técnicos capaces. Los cibernautas de la Guerra de la Ascensión reciben un montón de golpes.

Entre las modificaciones cibernéticas más comunes se encuentran:

• Acceso a Internet

Iluminación N/A, Energía Primordial N/A, 2 puntos de Trasfondo

Se diría que *todo el mundo* está en Internet hoy en día. El cíborg puede conectarse a Internet con un simple equipo sensorial inalámbrico usando una interfaz que se activa subvocalizando. Por supuesto, el acceso a la red se ve limitado en lugares remotos y los viajes a la Umbra lo interrumpen por completo. Este nivel de interfaz permite usar la visitación sensorial para entrar en la Red Digital, pero no otros tipos de proyecciones más profundas. El módulo de acceso a Internet incluye dos puertos USB para conectar memorias *flash*, computadoras u otros tipos de accesorios.

Sistema: Elemento de la historia; permite al personaje conectarse a Internet, recibir coordenadas GPS o usar el teléfono como si tuviese un *smartphone* interno y una conexión inalámbrica.

• Mejora del esqueleto

Iluminación N/A, Energía Primordial N/A, 2 puntos de Trasfondo

Esta modificación esencial refuerza los huesos y ligamentos del cíborg. Sin él, un cuerpo orgánico no puede soportar el esfuerzo que implican los equipos cibernéticos y sus, a menudo, violentas aplicaciones.

Sistema: Cualquier Mejora con un valor de tres puntos o más exige también ésta. Sin ella, el personaje sufre un nivel de daño agravado cada vez que usa un arma o protección cibernética. Además, esta modificación proporciona dos niveles de Salud Magullado adicionales y puede adquirirse también como biomod.

•• Biocamuflaje

Iluminación 4, Energía Primordial 20, 6 puntos de Trasfondo

¿Cíborgs invisibles? No tanto: la Tecnocracia aún está trabajando para alcanzar *ese* nivel de tecnología. Aun así, esta modificación permite a un exo desviar la luz y los sonidos a su alrededor, lo que le otorga un silencio y un camuflaje limitados mientras llega hasta su posición o escapa precipitadamente…

Sistema: Cada éxito obtenido en la tirada basada en la reserva de Iluminación hace que se sume 1 a la dificultad de todos los intentos de descubrir al cíborg. Como alternativa, el jugador puede usar esos éxitos para reducir la dificultad de sus tiradas para infiltrarse o esconderse (sin embargo, no es posible sumar y restar una dificultad a la vez, elige una opción o la otra). Esta función de camuflaje cuesta un punto de Quintaesencia por turno.

••• Contramedidas de primium

Iluminación N/A, Energía Primordial N/A, 4 / 6 / 8 / 10 puntos de Trasfondo

Para desbaratar las Artes de los Subversores de la Realidad, la Tecnocracia ha desarrollado una modificación en forma de microtejido que implanta primium flexible bajo la piel de sus valiosos agentes. Ni siquiera tras dos décadas de experimentación ha conseguido ninguna otra facción duplicar o contrarrestar la fórmula del primium de la Unión, lo que sugiere que los científicos de la Tecnocracia innovan y perfeccionan el material y sus posibles aplicaciones de forma constante. Por supuesto, esto hace que sea *muy* caro; la Unión no desperdicia estos recursos en *cualquiera*, sino que espera grandes hazañas y una lealtad inquebrantable de un agente que haya recibido esos implantes.

Sistema: Un personaje con implantes de primium disfruta de varios dados de Contramagia innata. Cuatro puntos compran dos dados de protección, seis puntos tres dados, ocho puntos cuatro y diez puntos cinco. Incluso en el siglo XXI el personaje *DEBE* ser un Tecnócrata bien considerado para disfrutar de los beneficios del primium. Si un cíborg aparentemente desleal es castigado con una extirpación, esta modificación será la primera que retirarán los técnicos.

••• Cañón de plasma implantado

Iluminación 6 / 8, Energía Primordial 30 / 40, 9 / 11 puntos de Trasfondo

Sí, es cierto que en los últimos años Iteración X ha ido abandonando su belicismo más militante, pero cuando hay que chamuscarle la piel a algún repulsivo Subversor, esta bestia es lo único que sirve.

Un sistema de conversión y aceleración de plasma, implantado en el brazo y la espalda del cíborg, se extiende a lo largo de sus huesos reforzados. Tras la activación, el sistema refina Energía Primordial para convertirla en plasma supercaliente, llamea alrededor de la mano y da el tipo de sorpresa desagradable que ha convertido a Iteración X en sinónimo de destrucción desde alrededor del 1900.

Sistema: El jugador hace una tirada de Destreza + Armas de Energía para emplear este mal bicho. Contra un objeto de tamaño aproximadamente humano, la dificultad para impactar es 7. Para activar el cañón, el jugador tira la Iluminación del dispositivo contra una dificultad que depende de si la descarga es coincidente (dificultad 6), vulgar (7) o vulgar con testigos (8). Incluso en el nuevo milenio, este tipo de cosas son vulgares de narices; sólo en Constructos de la Tecnocracia o algunas regiones de la Umbra podría considerarse coincidente un ataque como éste.

Cada descarga cuesta un punto de Energía Primordial. Hay dos versiones de esta modificación, ambas mejoradas respecto a las

de finales de los noventa: un modelo de seis dados y otro de ocho. Ambos causan daño agravado y tienen una desagradable tendencia a provocar acumulaciones de Paradoja, escombros y policías.

Modificaciones biológicas y de geningeniería

Más grande, mejor, más rápido, más. El ideal del consumidor industrial encuentra su reflejo en las infinitas innovaciones de la biotecnología. Mientras que Iteración X persigue la perfección mediante la relación entre humanos y máquinas, las ciencias de la ingeniería biológica, más confusas, son el campo de los Progenitores y sus aliados en el Sindicato y el Nuevo Orden Mundial. Las diversas mutaciones, biomods y constructos que tanto aprecian estas Convenciones suelen ser más discretos que los tradicionales exojocks piel de acero... excepto cuando *no* lo son, en cuyo caso son encerrados en laboratorios aislados hasta que se requieren sus especiales talentos. Por supuesto, los Ingenieros del Vacío usan tanto implantes cibernéticos como biomods; otros bandos también juegan a veces con los bioajustes. Sin embargo, como pasa con la cibernética, la Tecnocracia va un paso por delante en el campo de la biotecnología.

Narrativamente, hay varios tipos de biomods: *ingeniería genética*, que permite acceder a mutaciones orgánicas; *biomodificaciones*, que dotan a un cuerpo ya existente de nuevas características; y *xenotrasplantes*, que injertan partes de bestias extrañas (alienígenas, criaturas cambiantes, vampiros, etc.) en cuerpos de humanos o de otros animales normales. Todos los tipos exigen gran cantidad de trabajo de laboratorio (a menudo atroz), aunque hay algunas modificaciones muy populares que es posible incorporar o retirar sin demasiado esfuerzo... al menos comparado con lo que es habitual en las biomods. La mayor parte de ellas sobrepasa la frontera de la medicina de los Durmientes, aunque esos límites no paran de expandirse cada día.

En términos de juego, las biomods siguen las mismas reglas básicas que los implantes cibernéticos. Se representan mediante el Trasfondo Mejora y el personaje que las adquiere debe pagarlas con puntos de personaje. Sin embargo, al contrario que los dispositivos cibernéticos, las biomods se convierten en partes orgánicas del personaje; no es posible arrancarlas con Magia de Vida, inutilizarlas con hechizos, amputarlas sin cirugía (aunque la definición de "cirugía" puede ser más bien rudimentaria) ni provocarles cortocircuitos con electricidad u otros ataques de Fuerzas.

Paradoja y Defectos

Las biomods sutiles parecen totalmente normales. La Paradoja sólo ataca si el personaje muestra características claramente antinaturales (alas, branquias, extremidades adicionales, etc.) o realiza actividades incompatibles con explicaciones racionales. Sin embargo, dada la popularidad de los superhéroes en los medios de comunicación y los muchos poderes que se le atribuye a la medicina más avanzada, "explicación racional" es un concepto más flexible que antaño.

- **Defectos debidos a biomods:** Debido a los efectos antinaturales de las biomods sobre el Patrón de un organismo, un personaje con biomodificaciones evidentes (alas, garras, branquias, piel escamosa y cosas así) adquiere el punto de Paradoja permanente habitual (por punto de Mejora) y un Defecto Genético para reflejar los efectos de esas alteraciones sobre su psique. Un personaje con biomods imperceptibles (Rasgos aumentados, piel resistente, feromonas, etc.) no adquiere Paradoja, pero debe adquirir un punto de Defectos Genéticos por punto en el Trasfondo Mejora.
- **Defectos debidos a geningeniería:** La Ciencia Iluminada permite a los geningenieros de los Progenitores crear biomodificaciones a nivel genético. Éstas no llaman la atención, no pueden eliminarse y no provocan Paradoja. En su lugar, cada punto de una Mejora de geningeniería implica adquirir un punto de Defectos Genéticos, es decir, achaques crónicos, rarezas de comportamiento y otros síntomas de estrés orgánico.

Aunque no *es* necesario que un personaje con biomods adquiera el Defecto ***Constructo*** (ver la pág. 647), las repercusiones sociales del mismo reflejan el temperamento a menudo alienado de la gente que ha sido alterada al nivel de su propia existencia.

Biomods como ventajas

Las biomods habituales pueden adquirirse como las ventajas descritas antes. Otras ventajas que no aparecen en este libro, como miembros adicionales, cambio de fase dimensional (es decir, la capacidad de caminar de lado), etc., pueden adquirirse con la aprobación del Narrador. Entre ellas puede haber xenotrasplantes, que quedan fuera del ámbito de **Mago20**. En el **Libro de Convención: Progenitores** se tratan estas biomods más extensamente.

Al contrario que los implantes cibernéticos, las biomods no requieren de Iluminación ni Quintaesencia. Dado que son partes integrales del cuerpo, funcionan siempre que se las necesita. Las siguientes son algunas (aunque no las únicas) biomods de ejemplo:

Ajuste de sostenibilidad ambiental

3 puntos de Trasfondo

Tras este complicado nombre se esconde una modificación simple, pero útil: la capacidad de sobrevivir a calor o frío extremos, altas o bajas presiones, bajo el agua, en el espacio y en otros ambientes hostiles. Sin embargo, para cada ambiente se requiere una modificación diferente: la capacidad de respirar bajo el agua no va permitirte cruzar el Valle de la Muerte y salir indemne.

Sistema: Elemento narrativo: tu personaje puede sobrevivir a entornos que probablemente (o sin duda) matarían a un humano normal. Como bonificación adicional, tu Resistencia se dobla a la hora de absorber daño del ambiente en el cual te permite sobrevivir tu modificación (fuego para la adaptación al calor, vacío para la adaptación al espacio, etc.). Al contrario que con otras biomods, ésta puede alcanzar el espectro de lo vulgar si el agente hace algo que no debería ser capaz de resistir; ¡una cosa es aguantar la respiración durante un período absurdo de tiempo, y otra muy distinta sobrevivir a un alto horno o una detonación nuclear!

Feromonas mejoradas

Coste de Trasfondo variable

Los médicos Progenitores pueden ayudar a un agente a parecer más seductor o intimidante potenciando y mejorando la química social natural de su cuerpo. Al programar su olor innato, el operativo biomodificado envía potentes señales de

dominación, disponibilidad o sumisión… y, dado que no está lanzando hechizos en el sentido Mágico, sus objetivos no se darán cuenta de hasta qué punto han jugado con ellos.

Sistema: Por cada punto gastado en esta biomod, el personaje obtiene dos dados adicionales para ciertas tiradas Sociales, suponiendo que tenga la oportunidad de usar su encanto y dejar que sus feromonas actúen. Aunque estos experimentos de química no confieren Talentos ni Técnicas que no posea ya, *sí* ayudan a sus tiradas de Estilo, Etiqueta, Expresión, Intimidación, Liderazgo, Subterfugio y, por supuesto, Seducción.

Mejora de la estructura física

Coste de Trasfondo variable

Esta clase de biomod (o, para el caso, mejora cibernética), quizá la más común, refuerza los huesos, músculos, nervios, ligamentos y otros órganos del agente. Estas alteraciones, disponibles en muchas variedades personalizadas, aumentan la capacidad física de los seres humanos (u otros organismos) a niveles heroicos. Los Progenitores valientes y los Victors criados en laboratorios muestran posibilidades físicas impresionantes, pero a menudo parecen *demasiado* perfectos, como si sus cuerpos hubieran sido *photoshopeados*… lo que en realidad no está tan lejos de la verdad.

Sistema: Como se describe en la sección ***Geningeniería*** del apartado dedicado al Trasfondo ***Mejora***, esta biomod permite aumentar la Fuerza, Destreza, Resistencia, Apariencia, Percepción o Salud de un personaje más allá de los límites de los humanos normales. La geningeniería y la cibernética también pueden hacer que aumente la Inteligencia, pero las biomods no. Es posible retirar las mejoras cibernéticas, pero es imposible hacerlo con las orgánicas.

Potenciadores sensoriales

3 - 5 puntos de Trasfondo

Un agente puede mejorar sus sentidos hasta alcanzar una agudeza inhumana gracias a órganos sensoriales alterados. La biomod básica se limita a perfeccionar los sentidos humanos preexistentes. Sin embargo, con un poco más de trabajo, los Progenitores pueden expandir el rango sensorial de los humanos para que capten los espectros infrarrojo y ultravioleta, frecuencias muy altas de sonido o niveles alucinantes de percepción táctil u olfativa.

Sistema: Al nivel básico, esta modificación concede al personaje el nivel más alto del Mérito Sentidos Agudos. Sin embargo, la versión más amplia de esta mejora sensorial le permite adquirir la ventaja visión nocturna o algún equivalente a esa capacidad aplicado al gusto, el tacto, el olfato o el oído.

Reconstrucción facial

2 puntos de Trasfondo

Las técnicas avanzadas de cirugía plástica permiten a los Progenitores crear estructuras faciales y rasgos que pueden cambiarse con sólo una hora o dos bajo el bisturí. Para estas reconstrucciones faciales se requiere una pequeña muestra genética de la persona a la que se va a suplantar (suponiendo que el disfraz duplique a un individuo en concreto) y puede incluir cambios profundos en la estructura ósea, la pigmentación de la piel y la configuración muscular. Incluso sin cirugía, el agente tratado con esta biomod puede alterar sus rasgos a voluntad, no tanto como para asumir la identidad de otra persona, pero lo suficiente como para permitirle hacerse pasar por un individuo diferente del que es normalmente.

Sistema: Tras la cirugía de los Progenitores, se suma 2 a la dificultad de todos los intentos de descubrir el disfraz; incluso sin cirugía, se reduce en 3 la dificultad de las tiradas del agente para no ser reconocido.

Ciencia extraña

Mientras que la Tecnocracia se especializa en dispositivos elegantemente estandarizados, las inventivas creaciones de Eteritas, Adeptos Virtuales y otros tecnólogos visionarios pueden ser únicas en gran medida. Un inventor dado podría producir un objeto útil en masa, pero la mayor parte de los científicos extraños abordan sus teorías favoritas con arrojo, brío y tozuda individualidad.

••• Tarjeta BTRAS (Dispositivo / Artilugio)

Areté 5, Quintaesencia N/A, 1 punto de Trasfondo (por tarjeta)

Este *hack* del tamaño de una billetera creado por un Adepto Virtual anónimo (faltaría más…) ha acabado en todo tipo de ansiosas manos, de Despertados y de no Despertados. Para el mundo, una tarjeta BTRAS (Busca-TRApos-Sucios) parece una tarjeta de débito normal. Sin embargo, si se la introduce en el cajero automático de un banco, escanea en busca de las actividades cuestionables más recientes llevadas a cabo en nombre de los ejecutivos de ese banco. En cuestión de segundos el programa buscador activado supera las protecciones habituales y busca trapos sucios. Dado que las redes de protección habituales en los bancos fueron diseñadas para frustrar los intentos de robo, no reconocen la BTRAS como una amenaza. Cuando el cajero imprime el justificante para el usuario, la información que se encuentra en él da detalles sobre nombres, cantidades y actividades sospechosas asociadas con el banco realizadas durante la última semana. Y, dado que los ejecutivos de los bancos siempre parecen tener algo sucio entre manos (especialmente en el Mundo de Tinieblas), esa información es muy práctica para blogueros activistas, periodistas y *hackers* que tienen alguna cuenta pendiente con la élite de su región.

Sistema: Un Efecto conjunto de Datos / Fuerzas / Mente extrae los trapos sucios recientes. Éste es básicamente un elemento narrativo, aunque el Narrador que desee que un jugador haga una tirada para comprobar la eficacia de la tarjeta puede usar la Areté de la misma como reserva contra dificultad 7. Cada éxito revela un hecho vergonzoso y los partícipes. El uso de la tarjeta es coincidente a menos que algún Durmiente que no esté al corriente de la verdadera utilidad de la BTRAS vea el justificante, momento en el que el Efecto produce tres puntos de Paradoja… y posiblemente una llamada a la policía. Cada BTRAS funciona sólo una vez, de ahí el bajo coste de Trasfondo; después, el programa buscador se borra a sí mismo para evitar ser detectado.

••• Guantes Jovianos del Trueno de Kid Kimota (Dispositivo)

Areté 6, Quintaesencia 30, 9 puntos de Trasfondo

En los aciagos días del último siglo en los que los HIT Marks acechaban en la noche y el Pogromo alcanzaba una intensidad no vista desde la Segunda Guerra Mundial, Kid Kimota, un Eterita

de ingenio ágil y vocabulario perspicaz, decidió contraatacar. Mientras las ciudadelas de muchos de sus aliados caían ante las hordas mecanizadas, Kid Kimota perfeccionaba cierta cantidad de Dispositivos lanzarrayos configurados para permitir el uso de diversos ataques eléctricos. Cuando llegaron los HIT Marks, Kid Kimota y sus aliados supervivientes se defendieron al estilo del Olimpo. La Paradoja resultante barrió ambos bandos de la faz de la Tierra... pero varios Guantes Jovianos del Trueno han reaparecido desde entonces y están en posesión de diversos magos cuya osadía supera a su sentido de la autopreservación.

Los Guantes Jovianos del Trueno, que se sirven de tecnologías avanzadas para extraer y aumentar la electricidad estática (por no mencionar que usan portales cuánticos para extraer poder de bobinas de Tesla lejanas), concentran un poder fenomenal en unos accesorios compactos, portátiles y (¿por qué no decirlo?) elegantes. Aunque cada Guante del Trueno tiene una configuración ligeramente diferente debido a las prisas con las que Kid Kimota tuvo que producirlos, todos parecen guanteletes aislantes de metal, cuero y cristal. Una vez preparados para disparar (un proceso que requiere de medio minuto para activar los portales cuánticos), el guante puede descargar un rayo eléctrico de asombrosa potencia cada pocos segundos. Por supuesto, el ataque es extremadamente vulgar. Cuando hay que tomar medidas devastadoras, los Guantes Jovianos del Trueno se presentan como una opción magníficamente poco sutil.

Sistema: El ataque del guante combina un rayo de Fuerzas 3 / Cardinal 2 **(seis dados, daño agravado; ver *Electrocución* en el Capítulo Nueve, pág. 438-439)** con un Efecto de Correspondencia 3 / Fuerzas 2 que extrae la electricidad de la bobina Tesla (que debería encontrarse a cierta distancia del usuario de los Guantes del Trueno). Dado el titánico voltaje implicado, es muy probable que los sistemas electrónicos alcanzados por la descarga dejen de funcionar... quizá para siempre. El aislamiento de los guantes protege al portador de la electricidad *mientras no esté en el suelo, se haya mojado o conduzca la electricidad de alguna manera*. Si es suficientemente estúpido como para usar el guante mientras conduce la electricidad, el personaje recibe todo el daño él mismo. Como Kid Kimota atestiguará si alguien llega hasta su fantasma para preguntarle, esta arma no es precisamente el billete hacia una carrera larga y próspera.

La gran bobina de Tesla que alimenta el Guante del Trueno debe permanecer al alcance del usuario del arma. El propio guante hace que se sumen tres dados de daño contundente a los puñetazos y puede producir una única explosión de electricidad estática en un ataque cuerpo a cuerpo antes de descargar la potencia que almacena. Aparte de eso, un Guante Joviano del Trueno es más o menos inútil por sí solo. Para poder utilizar todo su poder (y su reserva de Quintaesencia), es necesario poseer también una de las bobinas de Tesla y uno de los generadores de Kid Kimota.

Suponiendo que el generador esté funcionando todo el tiempo, tener acceso a la bobina supone disponer de hasta 25 puntos de Quintaesencia por hora. Cada disparo cuesta un punto de Quintaesencia y se requieren dos turnos entre descargas para que el sistema de alimentación del guante pueda establecer un canal y cargarlo de nuevo. Como se ha dicho antes, este Dispositivo es vulgar, tanto por la enorme carga eléctrica que implica como por el Efecto de portal que permite a la electricidad saltar del generador al guante sin pasar por el espacio intermedio. Con un fracaso ocurren cosas *MUY* malas. No saques un fracaso con esta arma. En serio, *no* saques un fracaso.

••••• Granada de locura (Fetiche / Talismán)

Areté 7, Quintaesencia N/A, 10 puntos de Trasfondo (por caja de cinco)

Spectra Widow 6, una agente de la división Chaiot Ha-Quadesh equipo 23, decidió dejar algo por lo que ser recordada: la granada de locura Balath-Qada. Una vez has extraído la anilla y has lanzado la farfullante esfera de demencia translúcida (llena de espíritus de locura), ésta explota provocando una explosión de caos concentrado. Los testigos han comparado esa explosión con una aullante tormenta de arco iris de luz negra, signifique eso lo que signifique... Después, los equipos mecánicos se averían, las sustancias materiales se desmoronan y los seres vivos enloquecen hasta el paroxismo. Los magos atrapados en la explosión a veces pueden resistir los peores efectos de la locura. Otros no tienen tanta suerte.

Sistema: Todas las granadas de locura contienen un nido de avispas espiritual de Umbroles furiosos que hierven de odio contra todo lo viviente. Cuando esta bola comprimida de caos es liberada, desencadena un Efecto combinado de Entropía 5 / Mente 4 / Materia 3 en forma de explosión de locura y podredumbre. Los espíritus no son más que un foco para el Efecto en sí, el cual se extiende unos 20 metros o yardas alrededor del centro de la explosión.

La Areté 7 activa un Efecto de Mente 4 que produce locura, uno de Entropía 5 que destruye el orden, uno de Entropía 2 que altera las probabilidades y otro más de Entropía 3 / Materia 3 que destruye sustancias. Básicamente, todo aquello que se encuentre en el radio de la explosión, incluyendo personas, está jodido a menos que tenga Contramagia o pueda resistir el Efecto de Mente con Fuerza de Voluntad. Los magos y otra Gente de la Noche tienen una probabilidad decente de evitar el impacto directo de la ola de locura (supón que cada éxito de la granada afecta a un personaje), pero los Durmientes deberían prepararse para disfrutar el viaje... porque probablemente dure un buen rato.

Por fortuna, los Efectos de la granada son extremadamente vulgares en la realidad material de la Tierra. La parte de la explosión es perfectamente coincidente, pero el tornado de espíritus aullantes y la oleada de locura que le sigue no son exactamente las cosas que uno espera cuando estalla una granada. Sin embargo, en la Umbra, esta arma es especialmente destructiva: no sólo es coincidente, sino que tiende a atraer a otros espíritus que desean unirse a la fiesta.

Obviamente, una granada sólo funciona una vez. La detonación consume por completo la carcasa, los espíritus y las oleadas de locura. Las ondas de probabilidad y la disrupción mental reverberan en la zona de la explosión durante la duración normal (como se indica en la tabla ***Daño o duración base***); la destrucción de Materia es, por supuesto, permanente y la locura podría también serlo si se obtienen cinco éxitos o más con la Areté de la granada. Para más detalles sobre la locura (individual y en masa), ver ***Sumideros de cordura*** en el **Capítulo Cinco** **(pág. 242)** y ***Cosas que el hombre no debería conocer*** en el **Capítulo Nueve** **(pág. 407)**.

••••• Bioimpresora Reiniciadora de Autorrecuperación (Dispositivo / Artefacto)

Areté 8, Quintaesencia 40, no puede comprarse

La impresora 3D definitiva, llamada con sorna "tarjeta para librarse gratis de la muerte", permite a un mago reiniciarse a sí

mismo tras una muerte aparente. Por supuesto, no es el primer mecanismo de resurrección; los intentos de evitar la muerte son casi tan antiguos como la propia Magia. Sin embargo, la Reiniciadora aplica tecnología tan avanzada e ingeniosa que desafía a las metáforas manidas. Inspirándose en la inacabable capacidad de supervivencia de los villanos y los héroes de cómic, las múltiples vidas de los personajes de los videojuegos y las innovaciones hipertecnológicas autodescargables para la inmersión en Internet, una cábala de Maestros sin identificar creó la Reiniciadora. Los rumores afirman que los inventores fueron Dante, el Dr. Volcano, Heasha Morningblade, Águila Furiosa, X-Chel, Doc Eon, Kibo, el Concilio Renegado e incluso el Archimaestro Porthos, pero la verdad tras su fabricación sigue siendo un gran secreto. Sin embargo, poco después de la Reunión de Los Ángeles de 2001 estas máquinas comenzaron a aparecer en Capillas de las Tradiciones por todo el mundo mortal. Nadie sabe quién las instaló ni ha encontrado una causa plausible para su aparición. Se desconoce el número exacto de Reiniciadoras que existen, pero la cuenta más precisa indica que hay diez unidades, una por cada Tradición del Consejo, más una que continúa siendo un misterio.

La Reiniciadora, que en esencia es una gigantesca impresora llena de cartuchos de biomasa en bruto rica en Quintaesencia, emplea datos informáticos almacenados para recrear al mago muerto a partir de copias de seguridad hechas cuando éste aún vivía. Evidentemente, la persona reiniciada debe permitir que su yo más íntimo sea descargado en la memoria de la Reiniciadora antes de morir. La impresora va tejiendo el yo reconstituido y lo "hornea" en un complejo proceso arcanotecnológico que dura tres días (claramente, los creadores del Artefacto tenían un poético sentido del humor… o algo así). Una vez reiniciado, el mago emerge de la gran tina cilíndrica en la que se forma el cuerpo recreado. El nuevo yo existe en el estado en el que se encontraba el mago cuando fue almacenado en las bases de datos, sin recuerdos, capacidades ni accesorios posteriores. Por esa razón, entre otras, los magos que son conscientes de la existencia de la Reiniciadora prefieren actualizar sus datos personales tan a menudo como sea posible. Por supuesto, la posibilidad de que esos archivos sean *hackeados* se cierne sobre todo aquél que se ha almacenado a sí mismo en la base de datos de la impresora. Sin duda, las valiosísimas impresoras están fuertemente protegidas… pero, como cualquier *hacker* sabe, antes o después alguien *accederá* a cualquier dato al que sea posible *acceder*.

Sistema: Un monumental Efecto de Cardinal 5 / Espíritu 5 / Mente 5 / Vida 5 / Tiempo 4 recrea al personaje en el momento en el que hizo la copia de seguridad y reconstituye el cuerpo, la memoria, el alma, la esencia personal y la autoconsciencia que tenía cuando se descargó en la Reiniciadora (de ahí el componente de Tiempo 4). Esta hazaña va mucho más allá de las cámaras de clones de la Tecnocracia porque el yo creado por la Reiniciadora incluye una parte del alma del verdadero mago, una característica que la Unión no consigue aceptar. Por tanto, sólo los magos cuyas creencias incluyen *tanto* el misticismo *como* la hipertecnología pueden usar este Artefacto. La Reiniciadora es una aberración para la fe (porque la máquina usurpa el poder divino) y la ciencia (porque lo que hace es imposible) puras. Sólo la Magia compuesta de todas las cosas puede explicar los milagros que realiza esta máquina.

Eso no significa que la Reiniciadora sea perfecta. Un reinicio agota toda la Quintaesencia almacenada de la máquina (30 puntos para el mago, 10 para el proceso), lo que significa que hay que recargarla con ingentes cantidades de energía cada vez que alguien la usa. Cada vez que un mago se reencarna, adquiere 1 punto de Paradoja permanente. Algunos de sus recuerdos y emociones fallan después de cada reconstitución debido a pequeñas imperfecciones en los datos. El mago regresa al punto en el que se grabó sin los Rasgos que hayan mejorado desde entonces; su Areté, Esferas, Habilidades, etc., son como cuando descargó ese pedazo de sí mismo en la máquina. Extrañamente, el yo reaparecido presenta algunas diferencias perceptibles, como rarezas en su personalidad o apariencia que no tenía en su encarnación previa. Esas diferencias pueden ser un misterio para el propio mago, que no tiene explicación para su origen. Las personas que lo conocían bien podrían notar esas diferencias y comenzar a preguntarse qué pasó con el amigo que conocían…

Por encima de todo, la nueva encarnación acarrea un toque de temor existencial. Después de todo, si existe ahora, es porque murió… y porque vivió una parte de su vida que ahora se ha perdido para siempre. Suma a eso los diversos enigmas filosóficos sobre la identidad, el yo y el lugar de la Magia, la fe y la ciencia en un mundo en el que una máquina puede reconstruir tu alma y tendrás a un mago agradecido por estar vivo, pero no muy seguro de lo que significa esa vida.

Por supuesto, siempre hay una posibilidad de que el mago no tenga que preocuparse por esas cosas. Un fallo en la tirada significa que el intento de reaparición falla y debe intentarse de nuevo… con un +1 a la dificultad debido a fallos en *software*, *hardware* y materiales. Un fracaso hace que el proceso falle de forma definitiva, se borre la identidad guardada del mago e impida que se produzca reconstitución alguna a partir de ese momento. Por supuesto, la máquina es vulgar en cualquier parte salvo un *Sanctum* o un Reino del Horizonte cuya realidad interna acepte fusiones de Magia, fe y ciencia. Además, la reaparición de una persona considerada muerta podría suscitar preguntas incómodas… especialmente si esa persona es más joven de lo que sus conocidos recuerdan, carece de recuerdos del tiempo entre el momento en el que hizo la copia de seguridad y su aparente muerte y, *muy* especialmente, si su fallecimiento fue tan espectacular que «¡nadie podría haber sobrevivido a ESO!».

Aun así, la vida es la vida y los nuevos comienzos pueden ser algo maravilloso. Puede que la Reiniciadora suscite preguntas peliagudas sobre el pasado y el presente, pero ofrece un futuro allí donde antes ninguno era posible. Un mago vuelto a la vida ve renovada su motivación para alcanzar sus ideales, atemperada con mortalidad y la comprensión de que nada dura para siempre. Así, como mínimo, la existencia de la Reiniciadora sirve para mostrar que no es posible ponerle límites a un buen mago.

Epílogo

«Escribir es una empresa extraña en la que se pasa bruscamente de momentos de espléndido delirio a otros de anonadado asombro y de ahí, a ratos de trabajo tranquilo y concentrado.»
— David Abraham, Convertirse en animal: una cosmología terrestre.

Publicamos la primera edición de **Mago: La Ascensión** en 1993, pero el juego nació de hecho en 1991, antes del lanzamiento del primer juego ambientado en nuestro Mundo de Tinieblas, **Vampiro: La Mascarada**. Fue entonces que mi compañero Mark Rein • Hagen y yo decidimos que **Vampiro** sería el primer libro de una serie de cinco juegos. **Hombre Lobo** sería el segundo en 1992 y **Mago** el tercero en 1993 [1].

Para comenzar el proceso de relacionar los juegos entre sí, incluimos a los Tremere como Clan en **Vampiro**. Los Tremere son magos de la Orden de Hermes con origen en *Ars Magica*, un juego que en aquel entonces era propiedad de White Wolf, de modo que sabíamos que incluiríamos de alguna manera al resto de la Orden de Hermes en **Mago**.

Así nació **Mago**.

No todo en el Mundo de Tinieblas sucedió como lo planeamos en 1991. No sabíamos aún que todos los juegos del Mundo de Tinieblas iban a llevar dos puntos en el título. *Fantasma* se convirtió en **Wraith: El Olvido** y *Hada* en **Changeling: El Ensueño**. Una cosa permaneció inquebrantable: mi deseo de dirigir el desarrollo de **Mago**. Era el concepto del Mundo de Tinieblas que realmente me atraía.

Al principio, mi intención principal era revolucionar la magia en los juegos de rol. Estaba decidido a lograr que el sistema de magia fuese algo más que una simple codificación de poderes para personajes. No importaba lo elaborados o elegantes que fuesen los sistemas mágicos de juegos anteriores, todos parecían ser extensiones de las *reglas* del juego, no de los *mundos*. En White Wolf la ambientación disfrutaba de una predilección que guiaba muchas de nuestras decisiones de diseño, así que yo sentía que el sistema de magia debía surgir de la ambientación. Eso significaba crear una metafísica completa que sirviese a la vez como base filosófica de la ambientación y como base mecánica del sistema de Magia. Sí, ahora con mayúscula.

En 1992, una vez acabado el proceso de desarrollo de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, centré mi atención en **Mago**. Tras ocuparme de la Gehenna de los Vástagos y el Apocalipsis de los Garou durante los dos años anteriores, tomé una decisión esencial para **Mago**: el juego debía ser fundamentalmente inspirador. Donde la Golconda era un estado que pocos vampiros deseaban, la Ascensión debía ser la aspiración de todo mago.

Durante un año me enterré en **Mago** [2]. Pasé 16 horas al día absorbiendo todo tipo de textos y luego esperaba mientras todos los conceptos se cocían al estilo «¡que hierva el caldero y la mezcla se espese!». Presenté los resultados iniciales de ese proceso ante mis colegas de White Wolf y procedí a reclutar colaboradores. Christopher Earley y mi hermano Steve Wieck fueron los más importantes entre ellos y ambos escribieron grandes secciones de la primera edición del juego.

El eje del proceso de creación fue el desarrollo de la idea de Magia coincidente. Este concepto era el puente entre el juego como teoría y el juego en la práctica, entre la metafísica de la realidad y la mecánica del sistema al jugar. El concepto no sólo relacionaba la Magia con la ambientación, sino que también convertía el uso del sistema de Magia en parte integral del proceso de narración colaborativo que era tan importante para el concepto de White Wolf de los juegos de rol.

Cuando estuve a cargo de **Mago: La Ascensión** hace veinte años, supuse que acabaría siendo autor o diseñador de varias obras más. Echando la vista atrás hacia la verificación de esa suposición, veo que **Mago** sigue siendo mi *magnum opus*.

Ese pensamiento no me molesta por dos razones. La menos importante es la convicción de que hay otras grandes obras en camino. La más importante es la sincera percepción de que **Mago** nos satisface plenamente a mí y a los demás creadores y no puedo pedir más de un trabajo artístico que tocar en lo profundo a una cantidad tan grande de gente.

La realidad de cambiar la vida de la gente es, sin duda, el logro definitivo de un juego sobre cambiar la realidad.

Stewart Wieck

Houston, Texas

[1] El hecho de que muchos o la mayoría de vosotros estéis leyendo esto en una pantalla (probablemente una pantalla portátil) es, desde el punto de vista de 1993, terreno de los Adeptos Virtuales. En aquella época ni siquiera teníamos una página web.

[2] Casi literalmente, al menos cuando bromeábamos. En cierto momento, Richard Thomas y yo consideramos el plan de hacer circular el rumor de que yo había muerto mientras escribía y que habían mezclado mis cenizas con la pulpa del papel que se usó para imprimir el libro.

• • •

El tipo del autobús parecía mi yo futuro; no el yo que soy ahora, unos veintidós años después, feliz y sano, con sólo un poquito de sobrepeso, sino el yo que podría haber sido si hubiera continuado caminando fatigosamente a lo largo de la senda que seguía en 1993. El tipo tenía un aspecto abatido, demacrado, completamente desesperanzado. Sí, así es exactamente como me sentía hace veintidós años. Los detalles no importan, digamos simplemente que era un hijo de puta triste. Al ver a aquel tipo sentado enfrente en el autobús pensé: «¡Dioses míos, no quiero parecerme nunca a ese tipo!».

Ahora bien, para entonces yo ya me había acomodado en una pequeña y valiente empresa nueva llamada White Wolf Game Studio. Gracias a mi amigo de la universidad y compañero de juegos, Bill Bridges, había estado trabajando en algunos suplementos de **Hombre Lobo: El Apocalipsis** además de escribir otras pocas historias y artículos para revistas en otros lugares. Sin embargo, esos trabajitos sin duda no iban a pagar las facturas, de modo que me partía el espinazo en un irónico trabajo diurno vendiendo zapatos, cosa que detesto, en la "zapatería más grande de Virginia". Cualquiera que haya leído *Comida para Wyrms* en **Legión de Monstruos** sabe lo que me hacía sentir ese trabajo... y mi vida en general (gracias a todos los dioses, no tenía hijos).

Tenía que salir de allí. *Ya*.

Por "consejo" de Joseph Campbell (cortesía de mis viejos amigos John y Laurie Robey) me tomé unas semanas libres y fui a visitar a mi amiga de la universidad Jennifer Starling en San Francisco. Allí me sometí a un ritual de "derribo de puertas" para lograr atravesar los bloqueos que estaban arruinando mi vida.

Pocos días después de regresar, le dije a Bill que quería presentarme para el puesto de desarrollador de la línea de **Mago**. «No quieres este trabajo —me dijo Bill—, es más duro de lo que te puedas imaginar».

Yo le contesté: «Mi vida es un infierno, *cualquier cosa* será una mejora».

¿Y sabéis qué? Lo conseguí. Y *fue* una mejora.

Stewart Wieck me llamó al trabajo tres días antes de la Gen Con del 93 para ofrecerme el puesto. En menos de 24 horas estaba en un avión de viaje a Atlanta y poco más tarde Ken Cliffe me dio la primera copia de **Mago: La Ascensión** que llegó de la imprenta. «Es todo tuyo», me dijo. «No tenemos ni idea de qué hacer con esto».

Me pasé los siguientes cinco años pensando hacia dónde llevar la línea.

Mago se convirtió en mi vida, mi trabajo, mi amante y mi misión. Con un equipo salvajemente creativo hicimos Magia, cometimos errores y realizamos milagros. Kathleen Ryan, Brian Campbell, Mark Jackson, Sam Chupp, Beth Fischi, Rachelle Udell, Rich Thomas, Heather McKinney (ahora conocida como Echo Chernik), J. Porter Wiseman, Jackie Cassada y Nicky Rea, Deena McKinney, Allen Varney, Bill Bridges, Jim Estes, James A. Moore... Hacíamos tormentas de ideas a todas horas, golpeábamos nuestras cabezas y corazones contra conceptos metafísicos y, de alguna forma, convertimos uno de los juegos de rol más locamente ambiciosos nunca creados en un épica sobre la "realidad al límite" capaz de ganar premios. Hicimos cosas geniales, hicimos cosas terribles e hicimos muchas cosas que estaban entre ambos extremos. Para cuando entregué **Mago** a Jesse Heinig a finales de 1998, ese enigma con chaqueta morada había acumulado más de 50 volúmenes y cambiado muchas vidas... la mía la primera.

En los muchos días desde que tropecé con **Mago** he hablado con mucha gente cuya vida ha sido transformada por las cosas que creamos y las ideas que pusimos sobre la mesa de juego. Ver lo influyente que ha sido nuestro trabajo significa para mí más de lo que puedo expresar con palabras (y, como se puede ver en este libro, puedo hablar un montón). Así que, para todos: ¡GRACIAS! Gracias a todos nuestros colaboradores, a todos los fans, a los *muchos* amigos que he hecho en estos últimos veintidós años. Gracias, Stewart, gracias, Bill.

Y gracias a ti también, estés donde estés, Tipo Viejo y Triste del Autobús. No estoy seguro de si exististe o si eras algún tipo de proyección del yo, alguna clase de Phil-de-los-Futuros-que-Están-por-Llegar) que me fue enviada para conseguir que cambiase de rumbo. Quienquiera que hayas sido, espero que tuvieses tu final feliz. Yo lo tuve y lo aprecio cada vez más conforme pasan los días.

A todos los que lean estas palabras les deseo Magia, esperanza y amor.

Nunca dejes que el mundo destruya el milagro que puedes llegar a ser.

Satyros Phil Brucato

Seattle, Washington

Recuerdo que, hace veinte años, mientras caminaba hacia el centro comercial para comprar **Mago: La Ascensión**, me tiraron al suelo y se rieron de mí. Recuerdo perfectamente a los otros adolescentes riéndose del rarito que caminaba sin prisa y desgarbadamente hacia la librería. Recuerdo que subí al coche después de la compra y mi padre me preguntó por qué lloraba. Nunca se lo dije.

Esa noche me enterré entre las cubiertas moradas de este gran juego. Quería escapar de la realidad, ser otra persona. **Mago** no me lo permitió. En él aprendí acerca de paradigmas, realidad y lo que de verdad significa Despertar. Todo el poder del universo residía en mi percepción. Me enseñó a forjarme mi propia realidad. No con Esferas, no con fórmulas (por mucho que molen esas cosas), sino con pensamientos. De esos pensamientos nacieron *acciones* y esas acciones crearon la realidad que experimento ahora y todos los regalos que hay en ella. Mi esposa, mi hogar, la consciencia de quién soy, todo eso comenzó aquel día de 1994 en el que aquel novato de secundaria rarito Despertó.

James Michael Spahn (Greensboro, Carolina del Norte)

Contamos historias sobre nosotros mismos. Ése es el "paradigma" que tejemos para darle sentido a las casualidades, los accidentes, a los actos justos o injustos. Las forzamos a convertirse en ideas sobre cómo creemos que funciona el mundo. **Mago** es nuestra vida narrativa a un nivel cósmico, con *pulp*, ocultismo y adornos de ciencia ficción para intrigarnos y tentarnos a entrar en sueños grandiosos: aventuras colosales y la trampa de la hybris.

Para mí, el mensaje de **La Ascensión** es que ningún mito, paradigma, herramienta, foco o tropo puede reemplazar a la compasión: escuchar historias ajenas a nuestra experiencia, actuar en consecuencia por amor o por justicia y trenzar los hilos hasta obtener una cuerda más fuerte que cualquier creencia individual.

Malcolm Sheppard (Toronto, Ontario)

Autor de la línea de Mago: La Ascensión (Edición Revisada)

Mago es una joya en el mar de cristales rotos de lo que habitualmente llamamos "ocio". Antes de tropezar en una tienda de libros usados con una copia de **Mago** que nos enseñó a amar, odiar y a encontrar el significado del poder y la divinidad, parecía como si todas esas cosas pertenecieran al pasado para ser analizadas en institutos públicos y discutidas por intelectuales. **Mago** me mostró un mundo único de libertad (y limitaciones) más interactivo y conmutativo de lo que tradicionalmente se califica como tal. Me enseñó que los juegos podían ser arte.

Dustin McPherson (San Diego, California)

Hace mucho tiempo, alguien me introdujo en el mundo de los Poderosos Libros Morados. Era una época oscura de mi vida y yo carecía de esperanza. Leyendo y jugando a **Mago** encontré a mis mejores amigos y mi punto de vista cambió. Encontré esperanza en un mundo en el que TÚ puedes cambiar la realidad con tus propias manos. **Mago** va sobre *tener la voluntad* de que tu mundo mejore, sobre cambiar la realidad y luchar por aquello en lo que realmente crees. No se me ocurre una fábula mejor para la época en la que vivimos. ¡CREE! Y, por lo demás… no te olvides de tu bola de fuego.

Êmili Lemanski (Santa Maria, Brasil)

Mago me dio la capacidad de poner mi verdadero yo interior en un personaje con el que me encantaba jugar. Con el paso de los años, cada vez más de ese yo interior que originalmente se expresaba en el personaje, Tachete, se ha convertido en el ser en evolución que ha llegado a ser también mi yo público.

Hope Basoco (Phoenix, Arizona)

Dante era / soy yo. Es un joven negro tecnófilo sabelotodo con suficiente poder como para meterse en problemas o salir de ellos. Si puedes "retorcer" la realidad, haz algo bueno. Haz el bien aunque signifique remover algo de Paradoja. Eso significa que lo estás haciendo bien. Si estás jugando a **Mago** y lo que está en juego no es suficientemente épico, lo estás haciendo mal. Creamos **Mago** para Narradores de élite. Si la realidad de verdad *es* un "trabajo en proceso", entonces tienes una labor que cumplir. Ah, y si alguien te dice que "¡eso es imposible!", enhorabuena. Dante está de tu parte.

Travis L. "Dante" Williams (San Mateo, California)

Autor en Mago: La Ascensión (primera edición)

Mi viaje con **Mago: La Ascensión** comenzó durante mi penúltimo año como estudiante de religión en la universidad, cuando descubrí que el libro básico era tan digno de estudio como mis libros de teología. Ni una sola vez me he limitado a "jugar" una campaña de **Mago**; más bien la línea se convirtió en material de referencia para mi educación vital y académica. Era tan bueno, complejo y revelador… La ficción puede explorar en igual medida lo fantástico y lo posible y, al igual que el de los místicos y sabios de la vida real, su mensaje era: «Sigue tu propia Senda y vive intensamente».

Sean-Michael Argo

Cineasta, Ember Days

No es broma, este libro me enseñó algo para toda la vida: *esperanza*. Con héroes y antihéroes, humanos como nosotros que viven para cambiar el mundo como lo hacen, ¿cómo podemos *no* permitirnos "contaminarnos" con esa creencia? Vale, es sólo un juego… pero, una vez has entrado en el mundo de **Mago**, lo comprenderás: la Voluntad puede cambiar el mundo, el Mundo de Tinieblas y el nuestro también. Por todo esto, le estaré eternamente agradecida a **Mago**.

Eva Morrissey (Guarulhos, Brasil)

La primera vez que tuve **Mago: La Ascensión** en mis manos, era escéptico. Hacía tiempo que había dejado de jugar con personajes magos en juegos de rol porque nunca me habían gustado las listas cerradas de efectos o poderes mágicos que había que lanzar a un determinado nivel de cada una de las escuelas que habías aprendido. Sin embargo, le eché un vistazo y… no pude parar hasta el final. **Mago** no es sólo una guía sin restricciones, sino también un desafío a tu imaginación. Es tan simple como Esto: *si tienes los conocimientos y los medios, puedes hacerlo*. Así que, teje tus propios hechizos. La gloria siempre ha estado ahí para ti. Es tuya. Eres *tú*.

Antoni Giménez (Barcelona, España)

Hace veinte años estaba pasando el rato con mis amigos cuando uno dijo: «¡Eh! Tengo un juego de rol nuevo. ¿Lo probamos?» y todo cambió para siempre. Creé una Verbena gótica llamada Tantras. Un poco absurdo, sí, pero cuando eres una adolescente con ansiedad jugando en el Mundo de Tinieblas, eso es lo que te sale.

Nuestro primer tiroteo. No tengo habilidades de combate, pero tengo Vida 3. «¡Eh, Eric! Vida 3 dice que puedo crear invertebrados simples. ¿Puedo crear una almeja en el corazón de ese tipo?». «Claro, ¿por qué no? Tira».

Como resultado de esa tarde me convertí en jugadora de Mundo de Tinieblas durante mucho tiempo, más específicamente de **Mago: La Ascensión**. ¿Quién no ha soñado nunca con un mundo diferente que el que tenemos? Las creencias son poderosas y, al soñar, creamos un nuevo mundo. De modo que gracias, gente, por entregarnos un increíble *sandbox* en el que crear nuestros mundos.

Valentine Graves (Seattle, Washington)

Para mí, **Mago** siempre ha sido uno de los juegos más grandes e intrigantes: va de descubrimientos, de filosofía, de pensar de forma diferente. Era original, era único y no se trataba de matar al contrario. Sin embargo, también era uno de los paradigmas más difíciles de dominar que me he encontrado en mi carrera como Narradora en convenciones. Es un juego a menudo incomprendido y espero que **M20** incite a los adultos en los que nos hemos convertido a reflexionar sobre los mundos, tanto sobre el Mundo de Tinieblas como sobre nuestro mundo. Leer y dominar el alucinante paradigma de **Mago** me ha hecho pensar sobre mi propia existencia en términos diferentes, superar mi propio punto de vista y ver una Realidad mayor.

Emmanuelle Usselmann Nadin (ciudadana del mundo)

Siempre me han encantado las historias. Pasé buena parte de mi niñez empapándome de cómics, películas y televisión. Mi hermano mayor me inició en el arte del *dungeoneo* antes de que empezase a afeitarme. En secundaria encontré un libro morado lleno de reglas e ideas para contar historias sobre Magia y maravillas modernas. Pasé los años siguientes rodeado de dados, tazas de café vacías y una pila de libros morados cada vez mayor. Mi amor por las historias creció hasta convertirse en amor por la narración de historias. **Mago** me enseñó a soñar lo imposible. **Mago** me enseñó a escribir. **Mago** me enseñó a creer.

Travis Legge (Rockford, Illinois)

www.aegisstudios.com

Mago llegó en un momento en el que yo estaba formando mi visión del mundo y la metafísica... y no se puede menospreciar el impacto que tuvo sobre mí. Era la confirmación de que poseemos un potencial ilimitado para crear nuestra propia realidad según es filtrada por nuestra percepción. Hasta el día de hoy he visto confirmada la filosofía de **Mago** en mí mismo y en la gente que me rodea. Se puede cuidar el propio paradigma de forma intencionada. Las creencias generan la realidad. Gracias a **Mago**, soy muchísimo más consciente de cómo mis pensamientos afectan a mi vida. Mediante la interpretación he aprendido a aplicar la intencionalidad en el mundo real.

Miguel Eduardo Ludert (Richmond, Virginia)

"Un juego en el que eres un mago, en la época actual y sin listas de hechizos". Así me presentaron **Mago** cuando empecé a jugar a juegos de rol. Yo, que ya sentía afinidad por los magos, me sentí atraído enseguida. Lo leí, lo discutí y, por supuesto, jugué y narré historias con él. Nunca olvidaré mi primer personaje de **Mago**. El mejor y más intenso momento que he tenido en un vivo ocurrió mientras interpretaba a un mago, y algunas de mis sesiones de juego más memorables (tanto serias como de cachondeo) han estado relacionadas con **Mago**. Y, por supuesto, esas experiencias me cambiaron y me dieron forma. Porque, para mí, ya no se trata de la Ascensión sino de los Recuerdos.

Julio Romacho (Madrid, España)

Mago no sólo es un juego genial para explorar una mitología imaginativa y una narrativa épica; si lo piensas bien, también ofrece un marco sin igual para reflexionar sobre la realidad que hay tras la ficción... y, quizá, si tienes suerte, encontrar una conexión profunda con la Magia real que se mueve en nuestro mundo.

Arjil (Central, Arkansas)

En más de veinte años de encantarme a mí misma y otros con juegos de rol, hubo un encuentro (un "Despertar" si quieres) que se apoderó de mi imaginación, porque **Mago: La Ascensión** rompe el frágil equilibrio entre la fábrica de la realidad y la Magia. Involucra a todos los participantes haciendo pasar la experiencia compartida de nuestra imaginación a través de la narración, urdiendo nuestras mentes para crear un único tejido, un abrazo, permitiéndonos buscar esa abertura del alma en la que solíamos pasar el tiempo de niños, cuando aún creíamos en la Magia. Un portal para visitar mundos ajenos al nuestro y buscar las nuevas maravillas que podemos encontrar allí.

Isabelle Hénault (Montreal, Quebec)

Mago me ha dado palabras para cosas de las que no sabía que pudieran encajar en un lenguaje, ideas que tenía en mi cabeza, pero que no sabía que alguien más pudiera comprender. Vivimos en un mundo en el que el crecimiento es bueno, pero el cambio una amenaza. ¿Cómo mantener esto en equilibrio? O bien se trata de algo social, o bien es una función humana mecánica que no conozco, sólo sé que es parte del programa que se está ejecutando en la actualidad. ¿Quién sabe qué líneas de código son viejas y cuáles nuevas? Es un rompecabezas que aún estoy tratando de comprender. Sabiendo que el cataclismo se acerca, siento la necesidad de formalizar mi cábala, de llevar las cosas que aprendí de **Mago** a la práctica diaria de nuestra propia magia...Al leer la primera página de la Introducción [del **M20**], lo mejor que puedo decirme a mí misma es: «Deja de llorar, chica. Se acabó la pausa. Es hora de volver a la guerra».

Coyote Ashley Ward (Woodbridge, Virginia)

Tengo muchísimos recuerdos alucinantes de **Mago**, tanto de partidas en mesa como en vivo. Esas historias abrieron un mundo de mito y sueños, borraron la fina línea entre la realidad estática y el universo no explicado. Me dio un lugar y un tiempo en el que superar barreras mentales y emocionales y representar los grandes "que pasaría sí..." que nos encantan y nos mortifican. **Mago** me dotó de unos ojos nuevos para ver de verdad toda la belleza y las posibilidades de nuestro asombroso mundo. Continúo compartiendo ese sueño con mis hijos, el don de las historias, los mitos y las posibilidades ilimitadas.

Jenn Isyllt (Dallas, Texas)

No sería el hombre que soy sin **Mago**.

Descubrí el juego en mi primer año de universidad. Aunque siempre había sido una persona creativa en mi juventud y consciente de la existencia de diversas religiones, el concepto de la Realidad como una construcción fluida alimentada solamente con fuerza de voluntad consiguió hacer saltar mis fundamentos intelectuales y espirituales. El propio juego, con sus historias de iluminación personal y la lucha por usar el poder para forjar una nueva Creación, hizo más que limitarse a presentarme un concepto alternativo de la Realidad. También me impulsó a crear y a pensar de formas en las que nunca lo habría hecho antes. **Mago** rehízo mi concepto del mundo. Siempre estaré agradecido por eso.

Michael Shean (Springfield, Virginia)

La Magia trata de cómo nos convertimos en nosotros mismos. Cada camino que escogemos nos lleva a un viaje muy excitante a nuestro *interior*... pero hacia *fuera* de nosotros. ¡Es una paradoja! ¡Ja, ja! Todos estamos interconectados a muchos niveles: en nuestras vidas, nuestros pensamientos, nuestras historias... **Mago** nos trae la convergencia y la alegría de lo extraordinario. Me hace feliz ser parte de este mundo, me hace feliz haber hecho grandes amigos jugando a este juego. ¡Que la Quintaesencia fluya y viva en nuestras almas! ¡Buena onda y buena suerte para todos!

Thaynah Leal, "Joven Fénix" (Pernambuco, Brasil)

Aunque suene irónico, **Mago** no trata de Magia. **Mago** trata del Yo y de cómo nos arreglamos con él.

Las cuestiones que guían a los Despertados a lo largo de la Senda de la Ascensión son las mismas preguntas fundamentales que la mayoría de "durmientes" ignora y algunos "despertados" intentan responder: «¿Quién soy yo, por qué existo yo y qué se supone que debo hacer con ese "yo"?».

Ser tú mismo es una tarea dura, pero gratificante, y aunque parece fácil, no lo es. Los factores cotidianos nos hacen ponernos cabeza abajo o volvernos del revés y nos convierten en conformistas involuntarios respecto a un comportamiento colectivo falso. Sin embargo, **Mago** trata de tener la voluntad de ser tu Yo Verdadero sin importar las circunstancias y sobre manejar el poder y la responsabilidad que lleva pareja.

En pocas palabras, **Mago** no trata de Magia. **Mago** trata de *personas*... de *nosotros*.

Antonios Rave-n Galatis (Pireo, Grecia)

Mago es libertad. **Mago** es la capacidad de ser quien quieras ser durante un día. Es la oportunidad de ponerse en la piel de otro, la de ser un héroe o un líder. También es la oportunidad de convertirse en un reto, de desfogarse con seguridad y de ver el mundo bajo una luz distinta. En este mundo que te hace sentir tan pequeño, tan ordinario, **Mago** te hace sentir importante, necesitado, poderoso, listo, fuerte y capaz. ¿Quién soy? Una empleada de un lavadero de coches; una friki que estaba muy sola... hasta que se unió a un grupo de rol en vivo. Cuando juego a **Mago** soy Eris, Jerarca de la ciudad de New Callicum, líder de la comunidad de magos, una protectora, un caballero oscuro. Jugar a **Mago** fue la mejor decisión que he tomado en mi vida y la comunidad es el grupo de personas más cariñosas y abiertas con el que me he encontrado nunca. **Mago** es libertad. Tu único límite es tu imaginación.

Amy J. Redfern (Bellingham, Washington)

A menudo pienso que los libros de **Mago** aportaron la base del fin de mi agonía, pero en realidad no es cierto. También después de **Mago** sigo sintiendo confusión, asombro y miedo. Pero podría seguir y decir que he Despertado. **Mago: La Ascensión** es sin duda un juego, uno que cambia vidas. Cambió la forma en la que me relaciono con las personas, las ideas y la propia vida. Como si fuera una corriente de energía sin fin, me enseñó que siempre hay más dentro de nuestras almas, cosas que se pueden palpar y compartir para que nuestra experiencia vital sea más elevada.

Gracias por hacer más felices muchos años de nuestras vidas. Os quiero a todos.

Rafael Mastromauro, "Kaichkull" (Campinas, Sao Paulo, Brasil)

Que eleves los ojos y nunca agaches la cabeza.
No estamos solos.
S. J. Tucker, "Come to the labyrinth"

Mecenas de M20

Único

Álvaro Molina Barquera, Guardián de las Llaves, Arquitecto de Mundos

Puros

Julián Navarro Rivas
Bruno de Diego López
Nicanor
Marcus Hawkeye Enrique Diez

Oráculos

Xardas Cucalón
José Luis Casal Martínez
Ángel Luis Mateos Perlines
Petrus, El Alquimista
Simón Calas, Oráculo de Correspondencia
César Gallego Rodríguez
Piper
Thaun, el Cuervo de Tres Ojos
Marcelino Miranda Martín
Alfonso Arroyo Hernández
Antonio Luis Hernández Díez
Chemorbius
Joaquín Luciano Fernández Aguilera, Orden de Hermes
Kukulcán
Lionheart JC Rodriguez
Javier Villacampa González
Zeros Darkside Stoneheart
Xhalinde
Tereadol
Yami el oráculo oscuro
Esteban Marín Salido
Alberto Marcos Fernández "Noctis", Oráculo de Tiempo
Aldair Santana
Maese Manteiga
Kra y Cascabel
Milesha Pielblanca
Mr Siniestro
AyaxPriscus
Jeagäsement *bani* Tytalus
Mr. Poke (Gerard Marcial)
Narrack
Angelo D'Enchizza
Leonel, Oráculo de Dodona
Dhaunae De Vir
Adán (A-35) / Abel
Manuel Cádiz
Artos Anfin, El Cronista
Yuya_Shina (Yuri Esteve)
Sclerus Vahan
Dracdargent
Miguel Borau
Juan Jorge
Robert Hernández
Óscar Burcaicea
Michel Foisy
Padre Edward "Galahad" Newey
Miguel Borau
Van Broodraven
Jorge Etchegoyen
Enrique Doval Lois
Flynn
TRG
Jose Jariego
V.
Bruno de Diego
Alti

Gran Grimorio

Manuel Candeas César
Aldar Izaraskum
Ishcar
Mark Alemany
Gonzalo Navas
Héctor Gómez Herrero
Lord Krwll
Mathom

Primi

Ángel Paz, cábala de Madrid
Tomás Díaz, Orden de Hermes, cábala Guardianes de las Sombras
Laura Alcober Prieto
Cascabel
Guillermo T, Adepto Virtual, cábala Guardianes de las Sombras
Sandra Navarro Moreno y Pedro Fabregat Acebes
Luciana Alañón Cordeiro
Rocío V. Ramírez "Enyre *bani* Hermes"
Gilead de Brûleterre *bani* Fortunae
Francisco Lopera Córdoba
Antonio Rico
Íñigo Santa Gutiérrez de Quijano
Liffán Felipe Nieto Gómez

Archimaestros

Andrei Eskarina
Leonard Maio *bani* Eterita, Archimago de Zamora (E.S.M.)
Lowtar Blackheart
Jose Ángel Bodas Devesa
Kuma Kurohana, Cuentasueños, Archimaestro de Ávalon,
Noé Martínez (Willow), Orden de Hermes
Pedro Martínez Rosales
Mhorkyen y Shyzzane
Francisco Bañón López
Rosb3l
Javier Gil (Archmaester)
koremaga
Jose Viveros
Abaddon_Dodger, El Segador de Almas
Kether
Marko Tedesko

Keljdra
Padre Daniel. Archimago Corista Celestial
Balduin III
Maia Larripa-Lilith Steel, Adepta Virtual Fibri
Vicente Andrés Hernández Moncayo
Archidruida Thrayleus Ruterga, Cuentasueños
Pharaun Mizzrym
Leonardo Florencio
Pablo Garcés Trillo
Eduardo Vega Toledo
Div Reyes, Archimaestro de la Porvera
Assier W. Haven, Archimaestro de Correspondencia
Marchettus de Praga
Dani Guerrero *bani* Verditius
Juan José Serrano, Hermandad Akhashika, Kyoto (Japón)
Alberto Marcos Fernández "Noctis", Ingeniero del Vacío, Archimago de Ciencia Dimensional, Correspondencia, Fuerzas y Tiempo
Lug el justo "Vivlis"
Loprw de Mileto
Magnus McGriffin (Hermesvitae)
Jack Morris
Floro, Hermandad de la Mano
Francisco Atenza Chacon
Irene J. & Pep S. Archimaestros de Mallorca
Culfire, Archimaestra de Transilvania
Diodoro Alegre
Hecatonkiros, Archimaestro de las Baleares en el Mediterráneo

Maestros

Ulises Díaz Serrano
Michael Somerset
Eriol Diethel, Guardián del Coro Celestial, Alma Gemela de Lyserg
Lyserg Diethel, Espada del Coro Celestial, Alma Gemela de Eriol
Klaus Heinrich, Jefe de la División de Tiempo y Movimiento en la Technische Universität de Munich
Leonel Simmons
Esther Grey "Little Tolkien"
Dr. Marius Nathaniel *bani* Coro Celestial
Pedro(Te)
Sr Smith
Elyon@etherarpa.net
Omar Dario Ojeda Cordero
Blancheval, Maestro del Coro Celestial de la Torre del Reloj de Valdemoro
Fco. Javier Benítez Morales
Pau Moreno, Maestro del tiempo y el espacio
Juan Sangros Alcalde
Khrom, Maestro de la Montaña Paradójica
Adrián Rio.
José M. Nieto
Mario Lorenzo Ferreras
Kiko Ibáñez
Kaim Darko
Marcus Talbot, Adepto Virtual
Lukasz DeGrawd, Maestro de Berlín
Mauricio Viñas Ortega
Mario Vallejo Alonso
Mazakonas
Avelach, Señor del Caos
Manuel Ángel Gayoso
Manuel Grau Aracil
DeSurVal
Daisy Kutter
Cooper Black, Orden de Hermes
Libeim Beatriz Piñeiro Garrido
Jesús Ríos Garrucho
Caldor
Padre Santiago, Coro Celestial
Rapax Flangbresen
Antiles
Salvador "Dálayar" Bustos Ramos
Nathaniel y Claire *bani* Bonisagus
Sophitia Michëlakos
Dr. Franzkens D. Ranskins
Yeyiman
Margit "Gitti" Vogel
Alain Atxa
Pablo Diaz D
Jebediah Gogorah
Javier Casado Riaza, Maestro Sith
Raven
Darkored
Daniel Lahoz
José Penedo Fernández
Daniel Moreno de la Cruz
Goldfindel
Aitor Blanco Ortega
Haindall Earthcry, Maestro de La Teixonera
Tayil Dunard y Kerohs Illiard
Indira de Haro
Luz María Mariño Siso
Taser
Tybok, Maestro de Sabicity, Orden de Hermes
Dante Wolf, Verbena
José Saiz Gutiérrez, Maestro de la Orden de Hermes *bani* Flambeau
Mr.Poke (LA MANO)
John Constantine
AndroMena
Patxi Joseba Izaguirre Garay
Alfonso Ruiz-Bravo Jiménez
Pedro J. Ramos González
Gonzalo Arenas Pimentel
César Augusto Bourdet
Nani Hatter
Rick Gold, cábala de la Trinidad
Zachery Tyler
Maestro Rizzendall
Sergio Sánchez Menchén
Raykunn Moonhunter
Alisa Tyriem, Verbena
Virgil Valmont, Sindicato
Alexis Robledo del Rio, Maestro de la zona del Valle de Campoo
Fernando Delgado

Adeptos

Jose Miguel Pichardo Fernández
Sergi Planas
Gulmor D Touchdown
Carlos Jiménez Ruiz
Xavi Pedreira Oliva
Abigaïl Subirón Marcuello (Enkil) y los hermanos Abra, Cadabra y Alakazam
Gilya Arquen
Spaik & Nun
Kyo
Dra. Melissa Bowmann
Lord Urtoroth Lobopálido, Prætor de las Islas Orcadas. Adeptus Astartes
Francisco Javier Estrada Martínez
Luis Pascual, Nefando
Jon Alatar
Cuadrivium, el Sabio
Airam Batista García
Alfredo Giraldós Alcántara
Anna Bataller, Orden de Hermes
Oscar Javier Suarez Rodriguez
Sarulio
Miguel A. Gallardo (xMoyox)
Guillermo González Soto
Rubén Pérez
Hugo Ferrando Caudevilla
A. Soudrack
Gabriel Martín Sanz
Estibaliz Canto
Eduardo Larraguibel M
Doctor Recio
Airam Suarez
Alfonso Bueno
Gorka&Monika
Edward C. "Easy" Newal, *bani* Tremere
Groverot
Alberto Peralta Guerrero
Lord Zarpas
David Castro Zapata "Mhephiston", Cuentasueños
Antonio Roda Martínez
Francesc "Belgeval" Alba
Álvaro Sánchez Gómez
Jordi "Lord Beorn" Martín Caballero
Dr. Viktor Maxwell
Sadox
Javier Falcón Mellado
Vonklaw
Agustin Doreste Aguilar
Ushy Aykhen (Iride de Barant), Ex Orden de Hermes
Eflosten Thysk
Dalerian
Jorge Sánchez González
Jairo Ríos Suárez
Azif
Sorin
Melow
Carles Moreno Badia
Elías Iglesias Buchholz y Jose María Prieto Amengual
Pablo Delgado *bani* Flambeu, Orden de Hermes
Miguel Ángel Arroyo Díaz
Alberto Arroyo Díaz
Tincho Di Doménico
Gerald Petterman, Maestro Eutánatos
Las Once Luces
AlejandraMCR
Aitor Garijo "Grefo"
Néstor Riveiro Martínez
Ángel Martínez González
SuperLópez
Nathaniel von Harries
Daniel López Coira
Francisco Javier Maestro Martín
Javier Dorta González
Igor Bajo Lantaron
Talendard, Adepto de la Orden de Hermes
Groontah
Carmen de Murga Miralles
Salvador Pérez Martín
Fernando Iradier Hernández
Abel Díez Hidalgo, Orden de Hermes, y Raquel Sherman Poley, Verbena
Luis Ferrer Garrido, Bastet
Carlos Masdeu Ávila
Deyanira, Verbena
Exekihell
Antonio Lorenzo Sánchez
Nicky "Nix"
Juanma "Garras de Trueno" Pérez
?Padre? Saúl García Álvarez
Saizodias
Grimbol Davokar el viento negro
Fer_XIII
Ríoghain Mór
JMonpellieur
Peter Kaizen
"El Para la"
Salvador Torres - Málaga Valencia. Maestro de la Mente
Catherine Huxley
Fran5 ZaBa
Lucien Moreau, *bani* Jenízaro, Orden De Hermes
Alesh
David García Fernández
Marbach
Sir Mark Owen
Inmaculada Rico Muñoz
Bardo
Kevin Caracuel Llabres
Estefania Garbero Acedo
Andreu JJ
Nicolás Naranjo Pérez
Kern
Papacho
Mournful Silence

Karan
Jeremiah "Samedi" Absolom, Ser Hueco y Maestro de Espíritu
Fran Salcines Rial
Víctor Pérez Castaño
David "Shamrock" Noriega
Albus Alcamo
Juan Martín Magallanes - RJ
Jose Luis Millares Romero
Ángel Luis Reiz Palacios
Yun Yu, Cuentasueños
Amatheus Seraphan
Wickfrik
Alex "Viejo Rey", Marcos Lasso de la Vega Santana
Víctor Gímenez Valero
Lykidiaon de Arcadia
Fedesith
Brahma
Iván Gil
Carlos Garcia "Suo"
El Sobrino
Domingo Paillet Díaz
Santiago Umbra "Antares", Cuentasueños
Jack Cienfuegos *bani* Flambeau
Slaya
Drakoon Jadel
Jonatan Coco Murthagz
Luis Eduardo Elviro Pérez
David Centeno
Freddo Muñoz il Magnifico
Alfonso González Guerrero
Angel Osuna
Pablo Bullejos
Dídac Filella Mestre
Matacukis
Aaron "Nora"
Maximilian
SRG310
Desatysso
Germán "Posco" Sánchez
Lord Carack
IronBird
Damiel
Daniel Vega
Mc Phistos
Axel S.V, Hijo del Éter
Gabriel De La Guarda
JoeKerr/John Moonchild
Vovochka
Matias Muñoz Saavedra
Jaime Grove Nightingale
Quiron
Xishen Guru
Juan Carlos Barreno Silva
Naky
Yirkian
Lucía Burcaicea
Germán "Posco" Sánchez
Maximilian "el cambia pieles", Verbena
Fco Javier Herrero (FANPI)
Antonio Ruiz "Favashi"
Joan Crescenti "Lonsan"
Lord Alberto Barriga
Rafael Toledo Castañeda, Eutánatos
Ironbird
Alfonso Cabello Flores
Maru Whirlwind
Nacho Camargo
Elul
Fenrike Lod
Álex Sánchez, Culto del Éxtasis, cábala Guardianes de las Sombras
Antonio de Andrés
Pablo Claudio Ganter
Baltab
Alejandro "El Muso" Ballesteros
SRG310
G.Desatysso
Rubén Toquero Alfonso
Dídac Filella Mestre
Eaven D. R. Redondo
Luriant, Ingeniero del Vacío, División Q. Central Oviedo
Berkoff, Adepto Virtual
Ryan Grey
Taecuervo
Arturo Díez López
J.M. "Lobo" Lorenzo
Juan Ignacio Hernandez Reyes
Tussitalah
Gabriel
Carlos del Pozo
Jorge Poderoso
Mario Pinós Quejido
Siham Chou "Hermandad Akáshica"
Daniel Vega Rodriguez
Luis Luque
nonamed
Mario González, "El Profesor", Huérfano
Dianchent
Felipe Vázquez
Delmian
Moisés Román De La Vega Fernández
Mario Núñez Narvaez
Daniel Lopez Lera

Discípulos

Vincent Bang, Eutánatos
Gándalf
Voivoda de Webvampiro
Daniel Cebada
Forcus Leito
Astur de los caóticos
Jesús Villasevil Ortiz
Sergsab
Salvador Rueda Vilalta
Cirus el magnífico
Alex García "Primus Mortis"
Cristian Linares
Tobías Blanco
Iselor, Señor de la Tormenta
Gemma Criado
Lord Alain Likona *bani* Sealand
Zeros Darkside Stoneheart
Miguel Rubio (Kabo)
Revanroi *bani* Bonisagus
José Francisco Carraveo Jiménez - Vagnar
Toni Montoliu
Ismael Suárez Orellana
Adrian Tores
Reina Roja
Daniel Alonso Ramirez
Edgar Sánchez Abril
Alex Orgaz
Esther Farré - Xibalba
Andrés de Cuenca
Jose Miguel Giménez
José Luis Moros Ordóñez
Esteve Planadecursach
Maximilian, Casa de Hermes
Migueljar
Sherlockbedos
Adrià Nierga
Willykaceres
Grifter_
Despreciado Roca Albiol
Duracotus Trimodus
Nacho Blanco
Alexpacio
José Luis Rofa (JudgeWill)
Alvaro Robles
Drhagos Cornelli
Adrian Diaz
Jose Manuel Caballero Muñoz
Miguel Bobadilla
Ismael Muelas, Cuentasueños
Andrés Sierra
Rodrigo Oskurus
Michelle
Sergio Miranda Negrín
Dhaunae De Vir
Raúl Juanas López
Manuel Aleixandre
Víctor Prado
Dani Mayor - Última estirpe
Asbeel Belyath
Roger, Senyor i Guardià de Les Corts
Patricia Fernández Fuentes (Athalia, Vladivostok)
Ángel Calvo-Fernández
Braulio Gabriel Vaello Torregrosa
Winde
Sephir
David G Suarez "P.T.A.z"
Juan Ignacio Oller
Alejandro Javier Becerra de la Fuente
Malfeas
Ka
Ayla Bernat
Alejandro Dominguez "Elfo"
Sephir
Carlos San Emeterio
Vicente
David G Suarez "P.T.A.z"
Lucie "Aura", la que no se consume
Santiago R
Marytruli
Morkano
Ingwell Ritter

Iniciados

Jorge Ribes Valls • Víctor Montes Espinar • Lythene • Jaime "JackMcEnzie" Casal • Borja Peinado Sánchez • Aurora Yangtse, Eutánatos, cábala Guardianes de las Sombras • Alberto De Aza • Mónica Reddevilvampire • St. Patrick, Culto del Éxtasis • Daniel García • Frater Kell • Daniel Beiroa • Guillermo Reloba López • Raúl Jiménez Moya • David Fuertes Durán • Tecén D. Ramos Armas • Ottavio Gasparini • MoN • Salva Campoy • Travis McCoy, *bani* Adeptos Virtuales • Skelwar, El Arcano • Ab3l3s • Darío Pérez Ortiz • Marc Mundet Gómez • Ángel Abad Aguilar • Alastair Bel Colt • Valennor • Turquin • Jose Ramon Merlo Rodriguez • Jorge Mazo Casaus • SrBarrod • Urien • Albiorixix • Jorge Ares • Antonio Polo • Jorge Jara Didier • David David • Joel Vázquez Alonso • Zzzap • Abbath, Señor de la Masterturgia • ulcamar • Nathaniel, Acólito de Hermes • Goiko • Jorge Juan Rodríguez Manzano • Pressplay, Verbena • Andross • Mads Larkin • Daniel Bao Fernandez • Galder Kontxa • Maestro Vil • Borja Orive • Ing_Vacio • Daniel Cabas • Pablo Castillo • Désirée Matas • Guillermo Gómez Miñones • Francisco J. Cabrero • Jose Rius Frasquet • Djafar Tarihi • Silver • Carlos Lamana • Rafael Verdejo *bani* Ex Miscelanea • Iskendar Novarix (Germán Gutiérrez Sánchez) • TECNOCOM Imanol Bautista • Trujas • Javier González de Bodas • Nombre "Zoe Galbbano" • Alejandro Galeano y Zulima Cisneros, Eutánatos • Alfonso Ferreiro Pazos • Jose Manuel Muñoz "Urizen" • Beatriz "Darastrix" Piñana • Erick Radmont • Pablo Andrés Álvarez Álvarez • Borja Molina Rueda • Rafael Bagan • Alvaro del Pozo Losantos • Daniel Caso Donadei • Alex Perez • Álvaro Auz Oz • Eduardo "Tsuru" Briz Merino • Alvaro B • Chalech • Gandalf • Noel Tomás Benítez • Héctor Ramos Uceta • Magpie Geal • Hardeck • Eric Lopez Platon • David Gracia • Christian Casado • Antonio Lorente Iñarra • Weaks (Jorge Sánchez) • Blanxs • José Martín León de Alda • Francisco José Santamaría Ramos • Iregor III • Hieros • Miguel García Ríos • Roberto Godoy Bjornaer • Josema Wolf • Javier Marina Vieira • M. Rajoy • Raistlin Majere • Miguel López del Pueyo • David Sánchez • Juan G. Sans "Naldrin"

• Manuel de los Reyes • NA Juan Sobrino Gallego • Tyranus Luden • Bua, el coleccionista • Santiago José "El Enemigo" Lupiañez López • Carlos "Nico" Fernández de Alba • Gabriel Cabrera Méndez • Rufus Ruffini • Alejandro Lebron. Casa Tecnocracia • Antonio Palanca Martinez • Pablo Augusto Castro Cobo • Ignaci Quesada Ribes. Brujo. • Juan Manuel Rosa Rosa • Carlos Salamanca • Gonzalo Camara Fernandez • David Robert Hastings Ruiz • Laura Eduvigis Rojas Torres • Lisander Petralta Rodín, el Magnífico • Txuso "Elegbara" Coren • Javier Alejandre Sancho • Bodhidharma • Juan Luis Loi • Josep Mendoza • Toliver • Francisco Javier Aroca Muñoz • Azahara Isabel Rodríguez García • Juan José López-Ayerbe Arroyo • Feb • Óron Mornen • Shan'Do Ren, Hermano Akashico • Alberto López Fresneda • Utrek • Toni Rumí Moreno • Sergio Jimenez Atenciano • Pablo Montes Maya • Juan Carlos Aguilar Calderón • Aday Rodríguez "Kalagar" • Alberto Rios • Vichi LC • Andrés "Depra" Vega • Iván Sánchez • Lord Karnimort • Kamu y Moty • Adrián González Hernández • Manuel Aparicio Caballero • Gwathesgal • Andrés Alcalá Camúñez • José Lomo • Daniel Davila Rivera, Señor de los Goblins • Sergio Sánchez López • Pau Madí, el punki ilustrado • Skaner, Luz de Las 11 luces • Sergio de la Cruz • Malageddon • Sandman & Auri • Cristian F. Diaz Campos - Nuevo Orden Mundial • Joseph (Purator) Miller, Adepto Virtual • Feagul • Joule Kata Jaeger, Orden de Hermes • Francesc Lloret Navarro • Rosa India Herrera • Antonio Sánchez • Víctor Flores - ZaXXoN Alfrohet • Javier García Bargueño, Omadon • Roberto Vázquez Hermida • Andrés Arce • Barbara Raya Demidoff • Ángel Serrano • Oscar Estévez Soler • David Arrarás "Gaueko"; alias Valmir Von Ludenhof, Archidiácono de la Orden de Hermes • Alberto Ruiz • Rafael Calle Morales • Santiago Gómez Fernández • Kyuzo Nagato • José Leopoldo Hdez Simón • Ando • Pep 'Neengash' Mañas • Pedro Clon01 • NaSer Shakenfist • Víctor Manuel Garcia Sánchez • Jordi de Paco • Emilio Luque • Claudia Marcela Soto Leyva (Koriel) • Víctor Sánchez-Mª Luisa Rodríguez • Marcos López Sánchez • Sirwyin • Daemonideus • Sam?ra Etreshka • Alastor Midnight • Marcus, *bani* Euthanatoi • Ury • Alejo Font de Mora Rullan • Álvaro Cruz Serrano • Arturo Albero Gabriel • Miguel Esteban Carrero Torres (Crónica Sueños de Gaia) • Daniel Sánchez Lopez "Arthur" • Lord Freijart • Ah Men Ximbal • Ravenclaw • Ignacio Alberto Zapata Minaya • Helena Hemlock • Miguel González Rocha • Aner Sarriugarte Matos • Jorge Castaño Borrega • Belpamarsan • Jaume Mora Segura • Arkaon el viejo • Xiao Láng • Baoh • Loprw de Mileto • Gloria Cubillas Munuera • Sergio Mesa • Isaac de Bedoya • José Mª Laorden Jacobo • Vulzen • Jose Luis del Castillo, Eutánatos • Lord Martin Silva Leyva, Orden de Hermes • Slepingwolf • Angelous el Alquimista • Alan Tapscott • Eduard García Plaza • Francisco Manuel Gamero Almirón • Maria Luque • Jaimol Arcano • Matinieblas • Alfonso "Armihaul" • Silvia Dafne • Eve Rousette • Seymour Skinner • Carlos Pérez Juan. • Saul Dominguez "VAU" • Leandro Fajardo Barbosa • Xampa Torres Oller • Alejandro Cabeza Acón • Óscar Márquez • Albatros *bani* Bonisagus, Orden de Hermes • Maximiliano Rivas Campos • Los Caballeros de la Mesa del Comedor - San Fernando Chile • Giselle Airay • Cristian Lara • Khrous • José Barranco Vallejo alias Senzo • Xana • Zaos Piros • Alma Zeidan • Alfonso "Armihaul" Castro • Francisco Javier de los Santos Lopez • Valerowsky • Angel Imperial • David Alonso Fuente • Juan Antonio Coto Adorna • Benxamin Marcello, Orden de Hermes • Jordi Rabionet • Rob "Mencey", Hijo del Éter • Jordi Rabionet • Fran Bejarano • Associació Juvenil El Dragón Beodo • Aiden Becher • Lucas Manuel Candeas Alañón • Daniela Candeas Alañón • Crónicas Nocturnas • Abraham Wennberg • Jose M Romero • Edu Stark • Silvia Dafne • Eve Rousette • Jerome • Alberto Dimitris Altidis Cabrejas • Zacarías Fernández, Coro Celestial, cábala Guardianes de las Sombras • Angel de Felix • David Naranjo • Wolfy Hankell • Francisco José Alcaraz Camino • Javier González Hernández • Daniel Taratiel Álvarez • José Luis Villanueva • Eduard García Plaza • Francisco Manuel Gamero Almirón • Edu Stark • Alejandro Argos • Genghiskan • Lena la Fey, Verbena • Adolfo Rope • Roberto Rodriguez Fernandez • Fabri "Blindinkpoet" Pérez Fernández • Jorge Alba Guaita • Víctor Bueno Moreno • Jose Antonio Ruiz Lado • Julio Espejo Caceres • Arnau Aguilo Hernandez • José Gómez Sánchez • Diego Heras • Konradson • Shinope • Ruben Saldaña "Ezkardan" • Andrés Sánchez Enriquez de Salamanca • Abian Mendieta Marichal • W. Gibson Alias "Johnny_Mnemonic", Adepto Virtual • Pedro Alejandro González López • Nacho Pesquero Saiz • J-. r. "le manchot cosmique" González • Joe Black • Kurto • Elisabet Martínez Gomez • Jaime Jesús Serrano • Miguel Ángel Purriños Vera • Nerof • Eduardo Tejedor • Los Charlinos Super Guerreros • Fco. Javier Suárez (Vester) • Bruno de Diego • M. Alejandro Frutos (Jalex) • Francisco José Martínez Toledo • Jesús Sánchez-Grande Izquierdo (Shin Ayami) • José David Rodríguez • Diego Natalino Cáceres

Aprendices

Dama_Blanca • José Luis Terriza Fernández(Terry) • Kaio • Fendragon • Diecisiete • Novo • Iluyanka • Alberto Blázquez Ruiz • Rubén Guillermo Quintero Mora • Katsuu • Valentí Barat Redondo • Nyrreah • Ezequiel Frescó Werchowsky • Kieran Mitsukai • Sondrianne • Imanol Rodríguez • Oriol Aliart • Pedro J. Benito • Roman Antonio Kiriranchelo • Jordi Hidalgo • Necker • Antonio Guardiola Jiménez • Elhadir • Juan Pablo Reyes Gómez • Carlos Camarasa • Manuel López Millán • Jon "Kromletx" Aierbe, Cuentasueños • Jordi Juarez Arall • Bhurlak • Elizabeth "Midnight" Stinger • Alberto Alcocer Muñoz • Javier García-Miranda • Blackdere • Javier Iglesias • Khorne • Jess Bowen • Ander Doncel • DanteRodríguez • Jesús "Wërshe" Céspedes • Manuel Guarga • Maestre T. Raziel • Luis Miguel "LovePsycko" Fernández • Agente Mario Ruiz • Alejandro Sanchis • Javier Caballo "Lord Fate" • Oriol guasch soteras • José Manuel Guirado, Aprendiz de Mago • Saerum el Caminante Silencioso • Coral SaGas • Aitor de Francisco Castro • Mauro di Tullio • Francisco de Borja Segovia • Raül Marí • Uso • Alfredo Gil Pérez • Jesús Laguna • Miguel Maza Callejo • Hugo Sardiña (Chuck9) • Santiago Hoya Coto • Candy Oldcar Guadalupe Canto Mac • Miguel Torres • AJ La Comarca, cábala de Torrevieja Arcana • Pablo Blanco • Agustín Torres-Ternero • Referne • José A. Barrado • Josep Maria Serres • Evaristo O. Paredes Martinez • Iomar Allamande, ExOrden de Hermes, Señor del Tártaro,Consorte de Barant, Primus de NotreDame • Alberto Camargo • Jose Antonio Suela • Damian Martinez Albarral • UnaxLaia • Josep Domenech Borda • Ignacio Buey Ruiz • Dorgos de Piedra Negra • Marta Martín Fajula • Antonio "Marlow Oldcastle" Martínez Murillo • Hernán Matías Orlando Juárez • Gabriel GR • Pablo Prieto • AkkSa-Ra maau-ur "Akk «Hijo de Ra» el que puede ver al más grande" • Viejo - Última Estirpe • Ignacio Ortiz Jiménez • jpveller • Pablo J. Urbano Santos • Jubrapamal • Mubis Vobiscum • Carlos Hernández González • Chejuan • Dekion • Jordi Mateu • Juan Antonio Bravo Aranda • Christian "Al' Satian Stray" Herrero • Isaac Piñar Román • Black Ursus • Iker Unai Larburu Enbiz • Juan León Hernández (faifolk) • Francisco Muñoz - Última estirpe • Regnarr Stormcloud • Rifuru • Preptor • Voormas • José Manuel Paredes Martínez • Señor Anónimo • Santiago Escarpa Martinez • Daniel • Gabriel Hugo Costagliola • Iván Uría Rivas • Roberto Terranova • Roberto Rivas Gaitán • Ana Belén García Antón • Jorge Martín Gutiérrez • Josu Soleguia • Elsiar • David Picó • Luis M. Galiano Baragaño • Gatete Bonico • Pau Bitlloch • Carlos Borreguero • Maria García Zapatero • Jordi Quesada • Natali Gerany • Gabriel Marrero • Vincent Luterotti • Javier Sánchez González • Juan Ezequiel Jiménez Alonso • Hachas • Reiji BlackWings • Fernando Santa Olaya Rodriguez • Alejandro Morán Pereira • Alejandro Martínez Thomas • Miguel Zamora Rey (Ainhur) • Juanjo, la Ultima Estirpe • Berenice Peraza Martínez • Stefan Lara • Antonio Torres • Toni Cantero • Rafael Ortega Nacarino-Brabo • Lord Fram Overdark, el CuentaSueños • Megendra • Álvaro Castillo, Albíreo Eutánatos de Sevilla. • Txus y Alex • Mario el Becario • Alcanor Sama • Manuel Lazaro Soler • Roman Moreno "Turbiales" • Xavier Montmany Royo • Quiqe de la Torre • José María Fernández Gomez • Eyden Herrador de la Orden de Hermes • Khanu, Orden de Hermes • Samuel 'El Que Nunca Encontró El Botón De Subir De Nivel' Martín • El Guardian • Javier H. Prieto • El Morador • Daniel "Kilivor" Cárdenas • Leo Auditore de Los guardianes purpura • Kai Fujimori • Xoppet • Pablo Guirado Calleja • Blanca Zapater Alonso • Miguel Martín Alonso • Nahum Alvarez Ayerza • Paster Rafael • Kehapset • Jose Áureo • Gris • Ibrahim Al-Zahir • Libre Albedrío • Sir Claymore • Arnau Roig • José Valverde • Onirium • Manuel Pomares Lorente • David Palau Ortin • M. Rajoy • Thomas Heng • Seishi Shigatsu • Joaquin Molina Fernandez • José Antonio Caravaca Redondo • Ignacio Granados Jiménez • Urien • Rudesindus • Guillermo Cantarín, Orden de Hermes • Francisco J Carrillo Contreras • Patricio Williams • Fabian Legaspi Folgueira • Dresden Hertzog •

Javier Hernandez • Ruymán Joaquín Pérez Guijo • Ramon Soldevila Hortet • Ancalagonbahamut • Sr. Chivo • Madame Blavatsky • Cristian Navarro • Jesús Hernández • Rafael Carrió Pérez • Francesc Pelejà i Graell • José González Oropesa • Sargas "Reina de Picas", Imán de Jerez • Regnarr Stormcloud • Xandru Garrido ?Geo? • Papalupas • Tarhayou • Smanix de Mauron • Vimes • José Juan Gázquez Melero • Guardián del Humo del Torreón • Vyktor • Miguel Pena Arias • Iñaki, El Cuartito de los Roles • Carlos Rubio Fernández • Eric Alvarez Naudo • Víctor J. Merino, Sutil Alh-i-Batin • Manel Canós, Jardinero del Árbol • Alex Lopez Gierecke (Burrisol) • Lord Emilius Vaquer • Punk de la Ciencia • Miguel SD • Tam' Arizt viajero del multiverso • Alfonso Holguín Prior, *bani* Bonisagus • Temeweb Piero Sagi Martin • Rubén • Chemosh • Dalia "Lapislázuli" Blanco • Albert The Earth Protector • Luis Alvarado • Álvaro López Aránguez • Roscuro • Padre de Ares • Xavi Quero Cárcel • El pacto de las janas Carlos Gutierrez Gomez • Rubén Eguidazu • Jesús Rubio • Juan Antonio Pardo Alonso • Vaydorn • Jon Urbizu • Túmulo del metal, Víctor Gónzalez Riego • Jesús Martínez Pineda • Pablo Fernández García • Palíndromo Rok • Antonio Trigo • Diego Eraso Escalona • Jokin García • Telmo Arnedo Alfonso • Gustavo A. Zúñiga Videla • Alfonso Rubio Navarro • Ghislaine Benoit, Culto del Éxtasis, Nueva Orleans • Quiremedas • PInch • Iterador-X • Ariadna Gabriela Carlos González (Alias: Clío Vryzas) • Yael Tudela Barroso • Sigurd Chispas • WIndel • Xaupharox • Luis David del Olmo • Michel González • Antonio Nolasco • Lil • Jorum el Impasable • AR Cazalla • Nicole "Nimue" Gallagher • Víctor Peña "Kinkeid" • Nana • Marcos Cabello Planas • Javier Bacar • Lorenzo Julianni • Zenit • Alvaro Menudo alias Raven • Jeunak • David Calvo Sánchez • Osma • Ian Sibley • Alarico Ardanxela • Yola Sett • Hatori Serenity • Star Lux, Hijo del Éter • Aponoia • Grey Demaio • Jose A. Águila, Iker Eguinoa "BatOutOfHell" • Blanca García Barea • Sonia García Barea • Ethon Taed • José Álvaro Vizuete Vitoria • Carlos Rodriguez • Pablo Rojas • Nicole "Nimue" Gallagher • Marcos Cabello Planas • Adaeze • Magnus • Víctor Gallego "Isgaard" • Hajime Saito (Germán) • Jimbo Joe • Uriel • Mario Ramos • Haidreck • Eva Alvarez Miralles • Forest Walker • Fali Ruiz-Dávila • Víctor Peña "Kinkeid" • Nyx Amaura • Xaupharox • Windell • Luis David Del Olmo Lopez • Michel González • Alejandra del Río Lama • Yael Tudela • Borja Freire Fernandez • Simón Quevedo, Culto del Éxtasis • Yerren, Adeptos Virtuales • Marta Aguilera • Brywater • Penélope Esteve • Jofainita • Juan Barthe • Christian Granero Losilla • Jordi Guinart Jorba • José Fernández Almagro • MariaT • Juan Francisco Samper Caparrós • Kovu • Rafael Frías Guzmán • Erik Olafsson • Rafael Cerrato Castellote, • Ludo Bermejo, • María Jesús Álvarez Martínez • Tuliëlle Skara • Silvia San Pedro • Omadón • Kellnor • Leandro Fajardo Barbosa • Neo Torpor • Jorge Torres • Borja "Khaine" Salcines • África e Iván • Kroduk • Asociación Cultural Alcalá Nocturno • Héctor Salgado • Pilskin • Moghedein • Daniel Iturbe Pérez • Ignacio José Sánchez de la Morena • Wenceslao Navarro Marchante • Ariel Toledo García • Serkaz Oscar • Handalas • Elwood Barry • MoroJuan • Sekongur • Son of Ether • Metal • Juan Galindo Agudo • Miguel Ángel Salvador López

Acólitos

Baluar • Jose Carlos Palacios • Fran Marchante • Manuel Pardo García • Enric Grau • Pedro R. Martínez Pérez • Barry Banksy • Ernesto Diezhandino Couceiro • Asendag Alikar • Alejandro Tirado • David Peñas Gamero • Fon, Cuentasueños • Guiherme Pinto • Paul Diaz-Berrio • Jaime Soler Peco • Jennifer Fuss • Aulo Agerio Aeropagita • Emiliano Gabriel Gusberti Weschenfeller • Abaddonx • Javier González Muñiz • David Gutierrez • David Benito Iglesias • Ignacio Escursell • Roberto Martín Rodríguez • Sandy Calderón Romero • Alejandro Rodriguez Simon

Capillas y Fortalezas

7 Héroes
Akira Cómics
Alcalá Cómics
Alita Cómics
Ateneo Cómics
Atlántica Juegos
Avalon Burgos
Bureau de Juegos
Cinco Reinos
Cofradía de Aventureros
Cómic Stores
Cómics y Mazmorras
Crash Cómics
Crisis Leganés
Dcomic
Dracotienda
Drakkar Llibreria
Dungeon Marvels
Dungeons & Dados
Edición Limitada
El Bosque Prohibido
El Mono Araña
El Octavo Pasajero
E-Minis
Flash Librería Joven
FrikiOn
Frikitorium
Generación X
Gigamesh
Gotham Mallorca
Guild Dreams
Hangar Rebelde
Homoludicus Valencia
Identidad Secreta
Jariego's Collections
Joker
Júpiter Ciudad Real
Kimagure
La Orda
La Orden del Dragón
Level
Librería Némesis
Ludus in Tabula
Mathom
Metrópolis Cómics
Metrópolis MCA
Minas de Moria
Nymeria Cómics
Orion Cómics
Pegasus Oviedo
Picasso Cómics
Player vs. Player
Por3 juegos de rol y tablero
Quintaesencia
Quinto Elemento
Rincón del Friki
Sensei Cómics
Taj Mahal
Tesoros de la Marca
The Good Friki
Tierra Media
Valhalla
Vía Lúdica
Zacatrus

Índices

Los números de página en **púrpura** remiten a entradas importantes o de definición.
Para reglas y Rasgos, consulta el ***Índice de reglas***.
Para una visión general de los temas, consulta la ***Tabla de contenidos*** al inicio de este libro.
Debido al considerable tamaño de este libro, sólo las entradas importantes han sido indexadas. Si intentáramos referenciar todas las veces que aparece, por ejemplo, *mago* o *Magia*, deberíamos anotar todas las páginas del libro.

Índice de reglas

Maravillas

Narración

Reglas opcionales

Los números de página hacen referencia sólo a las entradas de las reglas, y no a sus referencias asociadas.

Sistemas dramáticos

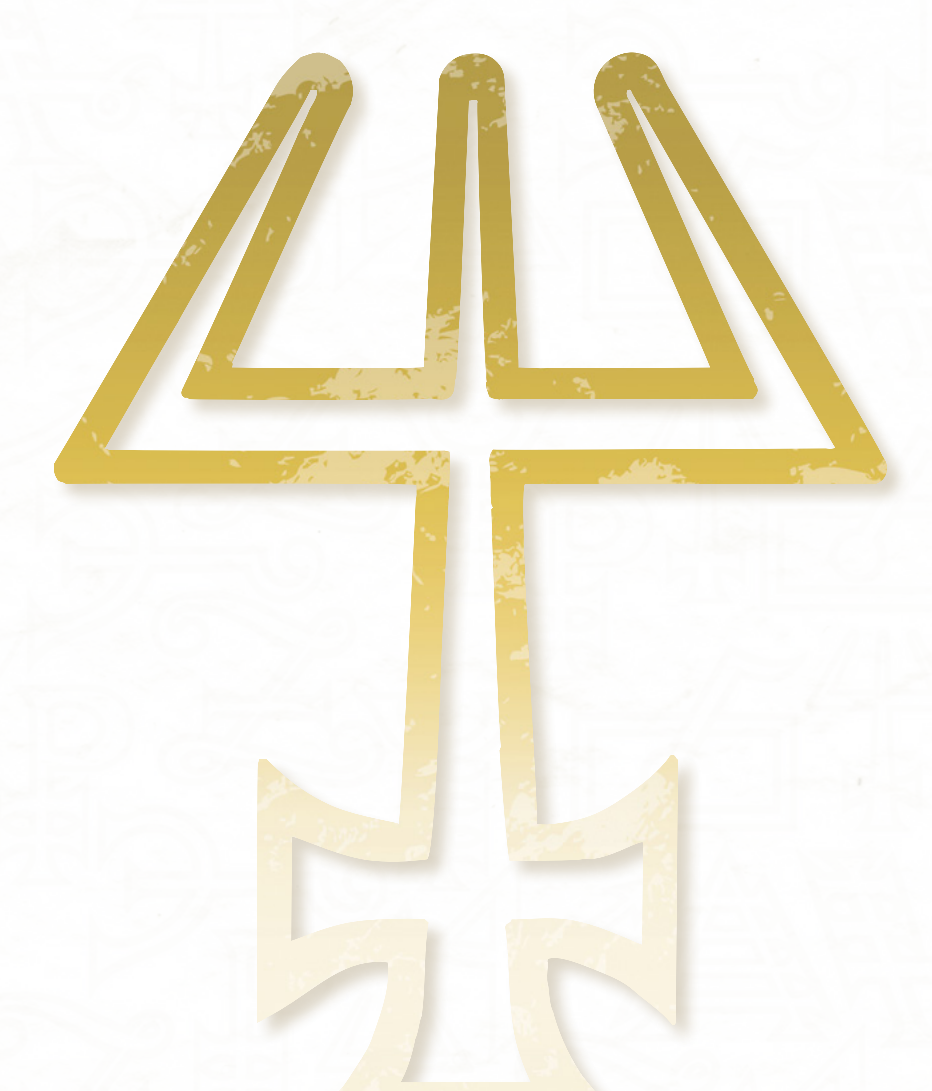
Sistemas de juego

Sistemas de Magia

Índice general

cf. los *Lexicones*, **pág. 23-33**

Para reglas y Rasgos específicos, consulta las entradas concretas en el Índice de reglas.





Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza:
Conducta:
Esencia:

Afiliación:
Secta:
Concepto:

Atributos

Físicos

Fuerza_______OOOOO
Destreza_______OOOOO
Resistencia_______OOOOO

Sociales

Carisma_______OOOOO
Manipulación_______OOOOO
Apariencia_______OOOOO

Mentales

Percepción_______OOOOO
Inteligencia_______OOOOO
Astucia_______OOOOO

Habilidades

Talentos

Alerta_______OOOOO
Arte_______OOOOO
Atletismo_______OOOOO
Callejeo_______OOOOO
Consciencia_______OOOOO
Empatía_______OOOOO
Expresión_______OOOOO
Intimidación_______OOOOO
Liderazgo_______OOOOO
Pelea_______OOOOO
Subterfugio_______OOOOO

Técnicas

Armas de Fuego_______OOOOO
Artes Marciales_______OOOOO
Artesanía_______OOOOO
Conducir_______OOOOO
Documentación_______OOOOO
Etiqueta_______OOOOO
Meditación_______OOOOO
Pelea con Armas_______OOOOO
Sigilo_______OOOOO
Supervivencia_______OOOOO
Tecnología_______OOOOO

Conocimientos

Academicismo_______OOOOO
Ciencias_______OOOOO
Cosmología_______OOOOO
Enigmas_______OOOOO
Esoterismo_______OOOOO
Informática_______OOOOO
Investigación_______OOOOO
Leyes_______OOOOO
Medicina_______OOOOO
Ocultismo_______OOOOO
Política_______OOOOO

Esferas

Cardinal_______OOOOO
Correspondencia_______OOOOO
Entropía_______OOOOO
Espíritu_______OOOOO
Fuerzas_______OOOOO
Materia_______OOOOO
Mente_______OOOOO
Tiempo_______OOOOO
Vida_______OOOOO

Ventajas

Trasfondos

_______OOOOO
_______OOOOO
_______OOOOO
_______OOOOO
_______OOOOO
_______OOOOO

Areté

O O O O O O O O O O

Fuerza de Voluntad

O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

Magullado	–0	□
Lastimado	–1	□
Lesionado	–1	□
Herido	–2	□
Malherido	–2	□
Tullido	–5	□
Incapacitado		□

Otros rasgos

____
____
____
____
____
____
____

Quintaesencia

Paradoja

Experiencia



Despierta

Cambia tu mundo.

Cree

Y ese mundo te cambia a ti también.

Asciende

¿En quién, entonces, te convertirás?

MAGO

La Magia eres tú.







